



## *Analysis Development of Vehicle Ordering Applications and Tour Packages for Yogyakarta Province Using Methode Agile Development*

### **Analisis Pengembangan Aplikasi Pemesanan Kendaraan dan Paket Wisata Provinsi Yogyakarta Menggunakan *Metode Agile Development***

Nur Ilham Syah<sup>1\*</sup>, Arief Hermawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi,  
Universitas Teknologi Yogyakarta, Indonesia.

E-Mail: <sup>1</sup>ilhamjr524@gmail.com, <sup>2</sup>ariefdb@uty.ac.id

Received Aug 27th 2024; Revised Oct 05th 2024; Accepted Oct 15th 2024  
Corresponding Author: Nur Ilham Syah

#### **Abstract**

Information technology in Indonesia is developing rapidly with the 5.0 revolution, encouraging the use of mobile phones for internet access in various sectors because of its practicality. However, public knowledge about tourism, especially in Yogyakarta, is still lacking and they often only rely on social media where the information is incomplete. To overcome this, information media with a wide reach is needed. This application aims to provide complete information to the wider community. Tourists can easily search for and book vehicles according to their needs and choose tour packages that cover various interesting destinations. The methods used in this research include data collection, needs analysis, system design, and system implementation. Data was obtained through interviews. The result of this research is the Yogyakarta Province Vehicle and Tour Package Booking Application using the Flutter Framework so that people can make orders according to their wishes and payments can be made using various options. The results of the user acceptance test showed that the average number of users who chose to agree was (24/40; 60%), while those who chose to strongly agree were (16/40; 40%).

Keyword: Applications, Flutter, Tour Packages, Tourist Information, Vehicle Booking

#### **Abstrak**

Teknologi informasi di Indonesia berkembang pesat dengan revolusi 5.0, mendorong penggunaan ponsel untuk akses internet di berbagai sektor karena kepraktisannya. Namun, pengetahuan masyarakat tentang pariwisata, khususnya di Yogyakarta, masih kurang dan seringkali hanya mengandalkan media sosial yang informasinya tidak lengkap. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan media informasi dengan jangkauan luas. Aplikasi ini bertujuan memberikan informasi yang lengkap kepada masyarakat luas. Wisatawan dapat dengan mudah mencari dan memesan kendaraan sesuai kebutuhan serta memilih paket wisata yang mencakup berbagai destinasi menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan sistem, dan implementasi sistem. Data diperoleh melalui wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi Pemesanan Kendaraan dan Paket Wisata Provinsi Yogyakarta menggunakan *Framework Flutter* sehingga masyarakat dapat melakukan pemesanan sesuai keinginan dan pembayaran dapat dilakukan dengan berbagai pilihan. Hasil *user acceptance test* rata-rata *user* yang memilih setuju sebesar (24/40; 60%) sedangkan yang memilih sangat setuju sebesar (16/40; 40%).

Kata Kunci: Aplikasi, Flutter, Informasi Wisata, Paket Wisata, Pemesanan Kendaraan

## **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini berkembang begitu pesat hal ini didukung oleh era *society* 5.0 dimana semua aktivitas bisa dikendalikan menggunakan teknologi digital. Perkembangan ini memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam menjalankan semua pekerjaan secara jarak jauh. Dewasa ini, istilah *Information and Communication Technology* (ICT) menjadi titik fokus global, terlebih ketika kontribusi bidang teknologi semakin besar dalam penyelesaian masalah manusia di generasi sekarang. Istilah tersebut timbul karena perkembangan teknologi digital yang mulai merebak di era *society* 4.0 hingga saat ini. Dalam era tersebut, manusia berbondong-bondong mulai mengandalkan teknologi atau dapat dikatakan menekankan aspek tersebut untuk aktivitas sehari-hari [1].

Selama era *society* 4.0 berjalan, muncul beberapa permasalahan yang jika dikerucutkan akan membentuk suatu kesimpulan yaitu perkembangan teknologi akan merendahkan derajat manusia. Era *society* 5.0 akhirnya muncul sebagai respon atas kesulitan yang muncul dari era sebelumnya. Perkembangan ICT akan menghasilkan nilai baru yang lebih menantang dan dapat menciptakan hubungan baik antara manusia (*human-centered*) dan kemajuan teknologi (*technology based*) [1][2]. Dalam era ini, *Cyber-Physical System* (CPS) yang telah dikembangkan di era sebelumnya kembali disempurnakan menjadi *Cyber-Physical-Human System* (CPHS). Manusia bukan hanya sebagai objek, tetapi juga pengendali dari teknologi itu sendiri sehingga akan membentuk karakter masyarakat yang memprioritaskan antara sisi kemanusiaan dan teknologi.

Kehadiran era *society* 5.0 menciptakan sebuah pemanfaatan aplikasi *mobile phone* dalam pengelolaan pariwisata untuk memudahkan dalam menyampaikan informasi. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) perilaku pengguna internet Indonesia yang memanfaatkan internet sebagai layanan publik berada pada angka 121,5 juta dengan presentase 91,6% [3], hal tersebut menandakan bahwa penggunaan internet dan kemajuan teknologi digital membawa dampak terhadap kemudahan dalam mendapatkan informasi dan menyebarkan informasi.

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat terutama di Indonesia, hal ini di buktikan dengan adanya revolusi teknologi 5.0. Banyak di gunakan untuk memberi informasi secara cepat. Perkembangan teknologi Informasi banyak mendorong penyedia teknologi telekomunikasi berupa *device* bergerak (*mobile phone*) yang langsung dapat terhubung dengan internet, hamper semua sektor menggunkan *device* bergerak dan perangkat *mobile phone* sudah banyak di gunakan oleh masyarakat luas karena kegunaanya yang praktis dan efisien [4]. Dengan adanya layanan internet orang dapat mendapat informasi yang di butuhkan kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan penelitian terdahulu menyebutkan bahwa dengan adanya aplikasi *mobile phone* maupun website memberikan kemudahan dalam mencegah terjadinya human error di customer service pada aplikasi yang dikembangkan Open Trip Uneetha Tour and Travel [5]. Hal tersebut juga sejalan dengan kemudahan yang akan didapatkan oleh pengguna aplikasi *mobile phone* pada aplikasi smart tour, yaitu sistem mengolah data transaksi penjualan tiket dan penyewaan mobil secara bersamaan [6].

Potensi Indonesia dalam menciptakan sektor pariwisata didukung dengan keadaan Sumber Daya Alam (SDA) yang dimiliki oleh Indonesia seperti laut, gunung, bukit, tempat bersejarah. Hal tersebut yang menjadi dasar mengapa pariwisata harus dikembangkan dan terus digerakkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh [7] mengungkapkan bahwa dengan adanya *tourism* ini dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Indonesia merupakan negara yang memiliki pariwisata yang dapat meningkatkan ekonomi hal tersebut di dukung oleh SDA yang memiliki potensi terciptanya sebuah pariwisata yang menarik simpati masyarakat lokal maupun masyarakat mancanegara.

Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang informasi seputar perkembangan pariwisata yang ada di Indonesia terutama di Yogyakarta, hal ini di buktikan dengan beberapa survei yang saya lakukan masih banyak masyarakat mengetahui wisata lokal melalui sosmed yang informasinya menurut saya kurang lengkap. Menyebabkan proses penyampaian dan pengetahuan informasi menjadi terkendala. Untuk mendapatkan informasi [8]. Untuk mengantisipasi hal tersebut di butuhkan sebuah media informasi yang mempunyai jangkauan yang luas. Dengan penggunaan teknologi akan memudahkan masyarakat dalam mengetahui informasi seputar Pariwisata dan Tranportasi penunjang berbasis *mobile phone*.

Sistem aplikasi travel berbasis web untuk mempermudah pelanggan dan admin dalam melakukan kegiatan jual beli. Sistem Mengelola seluruh transaksi, Sistem dapat melakukan transaksi dengan detail. Sistem Aplkasi ini memberikan kemudahan untuk admin dan pelanggan dalam melakukan jual beli [9]. Sistem dapat melaukan pemesanan dan transaksi penjualan tiket melalui tranfer bank. sistem ini menyediakan kemudahan dalam proses pemesanan travel bagi konsumen dan memungkinkan admin untuk melacak dan mengelola pesanan dengan efisien [10]. Sistem informasi pelayanan jasa Tour dan travel berbasis web (Studi kasus Smart Tour) mampu mengurangi resiko kesalahan pada pengelolaan data pada admin. Sistem informasi pelayanan jasa Tour dan travel berbasis web (Studi kasus Smart Tour) telah mampu mengurangi waktu yang terbuang pada saat pelanggan memesan tiket Tour dengan menghasilkan kriteria baik yaitu persentase tanggapan responden sebesar 100% [11].

## 2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Berikut merupakan beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan rancangan pengembangan aplikasi yang menawarkan tentang kemudahan dan kenyamanan bagi para konsumen :

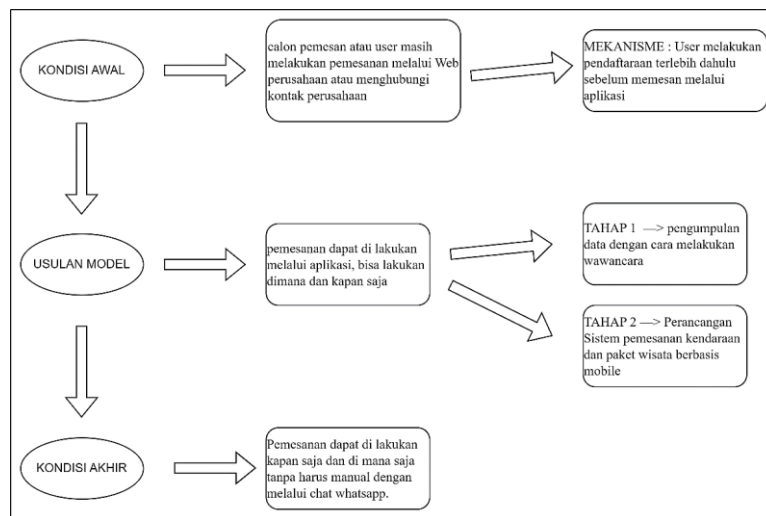
1. Di kembangkan Aplikasi Open Trip Berbasis Web pada Perusahaan Uneetha Tour and Travel menggunakan metode Rational Unified Process (RUP) memungkinkan hasil yang maksimal dari pengembangan aplikasi dengan pemodelan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML), sehingga alur kerja pada sistem yang dikembangkan lebih tertata. Sistem Tersebut mengolah data pelanggan. Sistem dapat mengolah data pelanggan dan menerima transaksi pelanggan. Aplikasi open trip berbasis web telah berhasil mengatasi masalah dari bisnis model konvensional dimana human error pada customer service dapat di minimalisir [5]

2. Sistem dapat melakukan Proses transaksi dan penyimpanan berkas. Sistem yang telah dibangun untuk pendaftaran, pemesanan, dan keberangkatan umroh memberikan berbagai manfaat, termasuk mempercepat proses, meningkatkan efisiensi, mengurangi biaya dan waktu, serta memberikan informasi real-time kepada calon jamaah. Dengan adanya aplikasi ini, pelayanan terhadap calon jamaah umroh menjadi lebih baik dan lebih efektif, memfasilitasi proses pendaftaran dan keberangkatan dengan lebih baik [6].
3. Sistem informasi pelayanan jasa Tour dan travel berbasis web (Studi kasus Smart Tour) mampu mengurangi resiko kesalahan pada pengelolaan data pada admin. Sistem informasi pelayanan jasa Tour dan travel berbasis web (Studi kasus Smart Tour) telah mampu mengurangi waktu yang terbuang pada saat pelanggan memesan tiket Tour dengan menghasilkan kriteria baik yaitu persentase tanggapan responden sebesar 100% [11].
4. Sistem dapat melakukan pemesanan dan transaksi penjualan tiket melalui tranfer bank. sistem ini menyediakan kemudahan dalam proses pemesanan travel bagi konsumen dan memungkinkan admin untuk melacak dan mengelola pesanan dengan efisien [10].
5. Hasil dari penelitian ini yaitu terciptanya sistem aplikasi travel berbasis web untuk mempermudah pelanggan dan admin dalam melakukan kegiatan jual beli. Sistem Mengelola seluruh transaksi, Sistem dapat melakukan transaksi dengan detail. Sistem Aplkasi ini memberikan kemudahan untuk admin dan pelanggan dalam melakukan jual beli (12).

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian adalah sebuah konsep yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengaitkan visualisasi antara satu variabel dengan variabel lainnya. Hal ini membantu menyusun penelitian secara sistematis sehingga dapat diterima oleh semua pihak yang terlibat. Dalam penelitian ini, kerangka penelitian tergambar dengan jelas dalam Gambar 1, memungkinkan pemahaman yang komprehensif tentang hubungan antar variabel yang diteliti.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

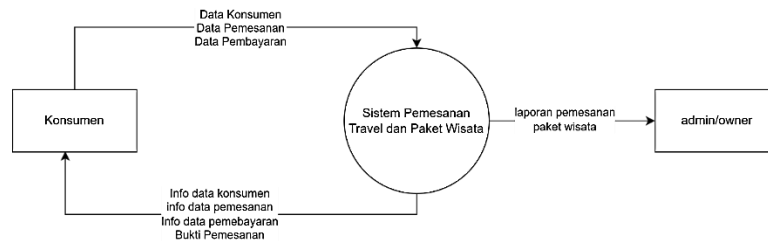
#### 3.2 Data Penelitian

Data untuk penelitian di peroleh dari kantor Travel JOGJA DREAM TOURS yang berisikan informasi terkait pemesanan tiket wisata, sewa kendaraan dan paket wisata. Data di peroleh dengan cara wawancara langsung dengan owner dan pegawai yang bekerja di kantor tersebut dan tidak lupa dengan pelanggan. Wawancara di fokuskan pada tatacara pengolahan data, alur pemesanan serta berdiskusi tentang penambahan fitur – fitur yang akan di tambahkan dalam sistem guna untuk memudahkan pelanggan dalam penggunaan sistem tersebut. Data dikumpulkan selama periode 1 hingga 3 minggu, dimulai dari tanggal 1 Maret 2024 hingga 21 Maret 2024. Proses pengumpulan data melibatkan interaksi langsung dengan owner dan pegawai Kantor JOGJA DREAM TOURS untuk memastikan representasi yang lebih baik tentang kepuasan pasien secara umum.

#### 3.3 Perancangan Konseptual

Diagram Konteks menjelaskan bagaimana cara kerja system secara global, diagram konteks juga merupakan level tertinggi dalam DFD yang dapat menggambarkan tentang keseluruhan system. Dalam pembuatan diagram detail atau sub ini Dibilang Sub bab dikarenakan anak dari Proses diatasnya seperti gambar

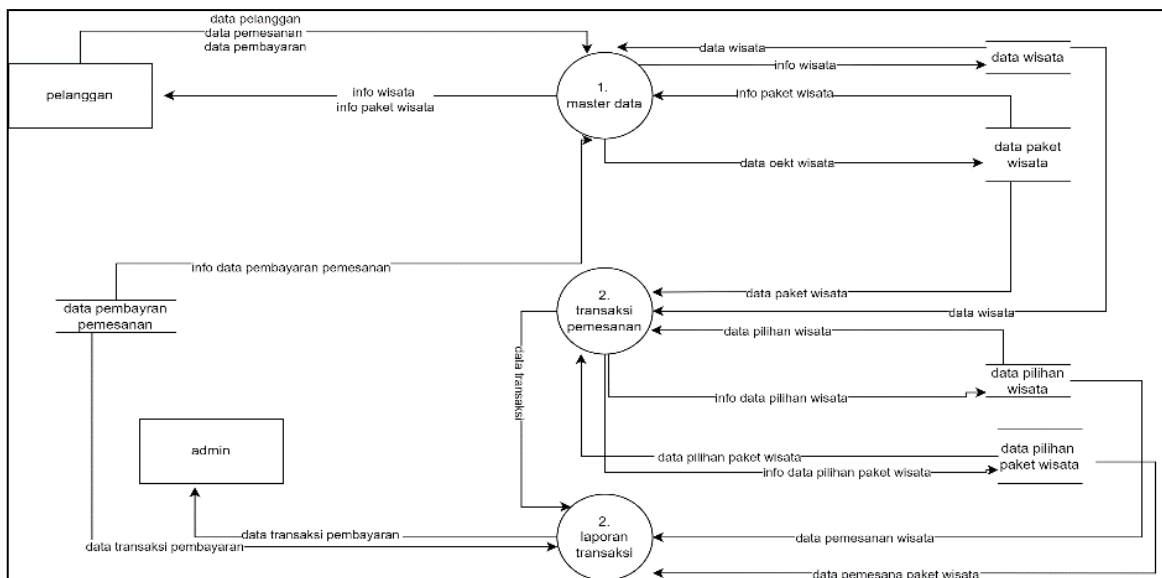
dibawah ini yang menunjukkan Diagram Level 1. Pada diagram level 1 menjelaskan semua alir data pada level 1 aliran datanya berdasarkan hak akses diagram context.



**Gambar 2.** Diagram Konteks

Diagram jenjang menggambarkan struktur dari sistem berupa suatu bagan berjenjang yang menggambarkan semua proses yang ada pada sistem dan digunakan untuk mempersiapkan penggambaran diagram arus dan kelevel-level bawah.

Data Flow Diagram (DFD) level 1 merupakan suatu proses yang dibuat untuk menggambarkan asal dan tujuan data yang keluar dari sistem serta proses yang terjadi didalam sistem. Pada DFD level 1 ini akan dijelaskan mengenai proses master data, proses transaksi pemesanan dan laporan. Rancangan DFD level 1 dapat dilihat pada gambar 3.



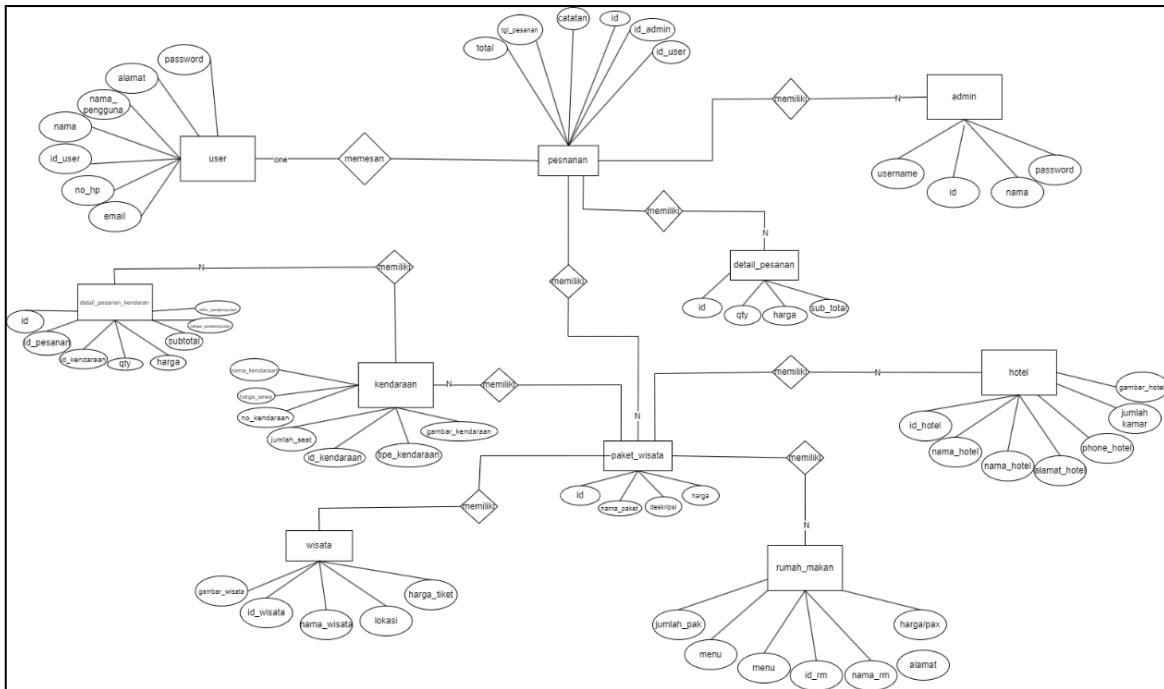
**Gambar 4.** DFD Level 1

Menurut Yanto (2016:32) “ERD adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model konseptual sautu basis data relasional. ERD juga merupakan gambaran yang merelasikan antara objek yang satu dengan objek yang lain dari objek di dunia nyata yang sering dikenal dengan hubungan antar entitas”. Gambar tersebut merupakan sebuah DFD yang menggambarkan aliran data dalam sebuah sistem manajemen pemesanan wisata. Didalam diagram, terdapat beberapa entitas, proses, dan aliran data yang saling berhubungan. Entitas utama yang terlibat adalah pelanggan dan admin. Pelanggan berinteraksi dengan sistem dengan mengirimkan data pemesanan dan pembayaran, serta menerima informasi tentang wisata dan data wisata yang dipesan. Admin, di sisi lain, bertanggung jawab untuk mengelola transaksi pembayaran dan menghasilkan laporan transaksi.

Diagram ini menunjukkan tiga proses utama dalam sistem. Proses pertama, master data, berfungsi untuk mengelola informasi terkait paket wisata, objek wisata, dan detail lainnya yang disimpan dalam sistem. Proses kedua, transaksi pemesanan, bertanggung jawab untuk menangani pemesanan yang dilakukan pelanggan, mulai dari memilih paket wisata hingga memproses data pembayaran. Data pemesanan ini kemudian diteruskan ke proses laporan transaksi, yang bertugas untuk menghasilkan laporan lengkap terkait semua transaksi yang terjadi.

Aliran data antara proses-proses ini digambarkan melalui panah-panah, yang menunjukkan bagaimana data pemesanan, paket wisata, dan laporan transaksi berpindah dari satu proses ke proses lain. Diagram ini

secara keseluruhan menggambarkan bagaimana sebuah sistem pemesanan wisata bekerja mulai dari interaksi pelanggan hingga penyelesaian transaksi oleh admin.



Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Diagram ini menggambarkan aliran data dan interaksi antara pengguna, sistem, basis data, dan gateway pembayaran, memastikan bahwa setiap langkah dalam proses pemesanan paket wisata tercatat dengan baik.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Implementasi Sistem Pengembangan Aplikasi Pemesanan Kendaraan dan Paket Wisata Pada Perusahaan Jogja Dream Tours

Ketika pengguna pertama kali menggunakan aplikasi Travego maka muncul splash screen kemudian terdapat 2 button home dan log in. Ketika pengguna mengklik button home maka aplikasi akan di mengarahkan pengguna ke home page, tetapi pengguna hanya bisa menjelajahi fitur-fitur yang ada tanpa melakukan pesanan apapun.



Gambar 5. Aplikasi pemesanan kendaraan dan paket wisata

Yogyakarta memiliki jumlah pariwisata didukung oleh Sumber Daya Alam (SDA), hal ini merupakan keuntungan untuk meningkatkan ekonomi dan menarik simpati masyarakat lokal maupun masyarakat mancanegara. Dalam upaya optimalisasi memperkenalkan pariwisata yang ada di Yogyakarta maka perlu

inovasi baru yang harus dilakukan untuk mewujudkan Indonesia mandiri pada tahun 2030, dengan inovasi baru yang memanfaatkan peran teknologi terciptalah sebuah aplikasi dimana aplikasi ini memiliki keunggulan dalam mempromosikan pariwisata yang ada di Yogyakarta dan pemesanan sewa motor.

Inovasi dan optimalisasi dalam menghadapi era society 5.0 menjadi salah satu fokus utama dalam menyelesaikan permasalahan yang timbul akibat dari perkembangan era tersebut, solusi yang harus diberikan memberikan dampak yang signifikan dalam hal kemajuan di setiap era yang berlaku. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan terhadap banyaknya jumlah pariwisata di Yogyakarta yang belum di kenal oleh masyarakat asing maupun lokal, sehingga dengan adanya aplikasi akan menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam upaya optimalisasi pariwisata di Yogyakarta yang lebih dikenal oleh masyarakat secara luas. Aplikasi ini berisi

1. Merupakan kategori yang ada di aplikasi
2. Travego diantaranya: paket wisata, menampilkan paket wisata, Hotel, menampilkan hotel atau penginapan,
3. Transportasi, menampilkan penyewaan mobil atau Travel. Kuliner menampilkan kuliner atau restoran
4. Merupakan fitur destinasi wisata yang terdapat 3 kategori destinasi wisata
5. Merupakan fitur rekomendasi paket travel
6. Merupakan fitur destinasi populer yang ada di Jawa Barat
7. Merupakan Navbar, diantaranya Beranda, Pesanan, Favorit, dan Akun saya

#### 4.2 Pembahasan Hasil Implementasi Sistem Pengembangan Aplikasi Pemesanan Kendaraan dan Paket Wisata pada Perusahaan Jogja Dream Tours

Adapun tujuan dan manfaat perangkat lunak pada aplikasi Travego. Tujuan dari di buatnya desain Aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan pengunjung wisata yang ada Provinsi DIYogyakarta.
2. Membantu pengguna untuk menemukan tempat wisata terdekat
3. Menciptakan aplikasi mobile yang bisa menjadi pusat tempat mencari destinasi wisata yang ada di Provinsi DIYogyakarta.

Hasil dari di buatnya desain Aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Pengguna akan mendapatkan rekomendasi tempat wisata terdekat melalui fitur rekomendasi.
2. Memudahkan pencarian tempat wisata yang ada di DIYogyakarta.
3. Meningkatkan daya tarik wisatawan lokal untuk mengunjungi tempat-tempat wisata yang ada di daerah DIYogyakarta
4. Pengguna yang menggunakan Aplikasi mudah mendapatkan informasi tentang tempat wisata dan juga tertera tiket masuknya.

#### 4.3 Pengujian *blackbox*

Pengujian *blackbox* ini digunakan untuk menguji fungsionalitas aplikasi agar aplikasi dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Pengujian *blackbox* pada penelitian ini menggunakan 9 variabel pengujian diantaranya:

1. Pengujian login admin
2. Pengujian login customer
3. Pengujian gagal login customer
4. Pengujian admin menambahkan paket wisata
5. Pengujian admin menambahkan daftar kendaraan
6. Pengujian admin menambahkan daftar rumah makan
7. Pengujian customer memesan paket wisata
8. Pengujian customer memesan kendaraan dengan memberi Lokasi pada admin
9. Pengujian customer memesan rumah makan

Secara umum pengujian *blackbox* dapat ditunjukkan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Pengujian *blackbox*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Login Admin	Username : Admin Password: Admin	Sistem menerima login dan menampilkan halaman admin	Sistem menampilkan admin	Sesuai harapan

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
2	Login customer	Username: Custom1 Password: Custom2	Sistem menerima login dan menampilkan halaman beranda	Sistem menampilkan halaman beranda	Sesuai harapan
3	Gagal login customer	Username : custom1 password : 123456	Sitem tidak menerima login dan Kembali ke halaman login dan diberikan peringatan	Sistem mengarahkan Kembali ke halaman login	Sesuai harapan
4	Admin menambahkan paket wisata	Admin memilih menu tambah paket wisata lalu mengisi form paket wisata kemudian menekan tombol simpan	Data paket wisata masuk kedalam database dan muncul pada halaman paket wisata, sistem memberikan notifikasi bahwa paket wisata sudah berhasil di simpan	Sistem memberikan notifikasi bahwa paket wisata sudah berhasil di simpan	Sesuai harapan
5	Admin menambahkan daftar kendaraan	Admin memilih menu tambah kendaraan lalu mengisi form kendaraan kemudian menekan tombol simpan	Data kendaraan masuk kedalam database dan pada halaman kendaraan, sistem memberikan notifikasi bahwa kendaraan sudah berhasil di simpan	Sistem memberikan notifikasi bahwa data kendaraan sudah berhasil di simpan	Sesuai harapan
6	Admin menambahkan daftar rumah makan	Admin memilih menu tambah rumah makan lalu mengisi form rumah makan kemudian menekan tombol simpan	Data rumah makan masuk kedalam database dan pada halaman rumah makan, sistem memberikan notifikasi bahwa rumah makan sudah berhasil di simpan	Sistem memberikan notifikasi bahwa data kendaraan sudah berhasil di simpan	Sesuai harapan Sesuai harapan
7	Customer memesan paket wisata	Customer memilih paket wisata kemudian memesan dan menambahkan berapa pax yang akan di pesan, menentukan tanggal, mengisi data diri, selanjutnya melakukan pembayaran berhasil	Sistem menerima data pemesanan dan sistem menerima bahwa customer telah melakukan pembayaran	Sistem menampilkan pesanan yang telah berhasil di bayar	Sesuai harapan
8	Customer memesan kendaraan	Customer masuk ke halaman transportasi, menentukan Lokasi penjemputan, menentukan waktu dan tanggal penjemputan, memilih kendaraan, melakukan pembayaran berhasil	Sistem menerima data pemesanan dan sistem menerima bahwa customer telah melakukan pembayaran	Sistem menampilkan pesanan yang telah berhasil di bayar	Sesuai harapan
9	Customer memesan rumah makan	Customer masuk ke halaman kuliner, menentukan rumah makan mana yang akan di pilih, menentukan waktu dan tanggal	Sitem menerima data pemesanan	Sistem menampilkan pesanan yang telah berhasil	Sesuai harapan

#### 4.4. Uji User Acceptance Test (UAT)

Berdasarkan hasil uji *User Acceptance Test* (UAT) menunjukkan bahwa hasil pertanyaan 1 yang mempertanyakan kebutuhan aplikasi pemesanan kendarann dan paket wisata untuk membangun pariwisata lokal tervalidasi 4 orang setuju (40%) dan sangat setuju 6 orang (60%). Pertanyaan kedua terkait dengan kemudahan yang dapat dirasakan oleh konsumen ketika menggunakan aplikasi tervalidasi 5 orang setuju (50%) san sangat setuju 5 orang (50%). Pertanyaan ketiga terkait dengan *user interface* dari aplikasi pemesanan kendaraan dan paket wisata tervalidasi sebanyak 7 orang setuju (70%) dan 3 orang memilih sangat setuju (30%). Pertanyaan keempat terkait dengan adanya aplikasi yang bisa membantu konsumen dalam menentukan wisata yang akan dituju, berdasarkan hasil uji *user acceptance* tervalidasi sebanyak 8 orang memilih setuju (80%) dan 2 orang memilih sangat setuju (20%). Kesimpulan dari hasil *user acceptance test* rata-rata *user* yang

memilih setuju sebesar (24/40; 60%) sedangkan yang memilih sangat setuju sebesar (16/40; 40%). Secara detail dapat ditunjukkan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil uji *user acceptance test* (UAT)

No	Pertanyaan	Penilaian					Jumlah
		STA	TS	N	S	SS	
1	Apakah Aplikasi Pemesanan kendaraan dan paket wisata di perlukan dalam membangun pariwisata lokal?				4	6	10
2	Apakah Aplikasi Pemesanan kendaraan dan paket wisata mudah di gunakan?				5	5	10
3	Apakah <i>user interface</i> dari aplikasi pemesanan kendaraan dan paket wisata ?				7	3	10
4	Apakah Aplikasi Pemesanan kendaraan dan paket wisata membantu anda dalam menentukan wisata yang akan di tuju?				8	2	10

#### 4.5. Pengembangan Riset

Sebuah sistem yang baik dalam dalam pengembangan. Perbaikan merupakan factor yang penting di lakukan, maka aplikasi Travel dan Paket Wisata diharapkan dapat menyertakan fitur-fitur tambahan yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan memperluas jangkauan layanan. Beberapa fitur dan perbaikan yang dapat dipertimbangkan meliputi:

1. Penambahan Fitur Integrasi Payment Gateway, dalam upaya meningkatkan kemudahan dan keamanan transaksi bagi pengguna, aplikasi pemesanan travel dan paket wisata berbasis Android dan iOS ini telah menambahkan fitur integrasi dengan payment gateway. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran secara online melalui berbagai metode pembayaran yang tersedia, seperti kartu kredit, transfer bank, dan dompet digital.
2. Penambahan Fitur Rekomendasi Menggunakan AI, untuk meningkatkan personalisasi dan pengalaman pengguna, aplikasi pemesanan travel dan paket wisata berbasis Android dan iOS ini telah menambahkan fitur rekomendasi menggunakan kecerdasan buatan (AI). Fitur ini dirancang untuk memberikan rekomendasi yang lebih relevan dan sesuai dengan preferensi pengguna berdasarkan analisis data historis dan perilaku pengguna.
3. Penambahan Fitur Pengiriman Laporan Data Langsung ke Owner .Untuk meningkatkan transparansi dan efisiensi dalam pengelolaan bisnis, aplikasi pemesanan travel dan paket wisata berbasis Android dan iOS ini telah menambahkan fitur pengiriman laporan data langsung ke pemilik (owner). Fitur ini memungkinkan pemilik bisnis menerima laporan secara otomatis.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas mengenai Pengembangan aplikasi pemesanan travel dan paket wisata berbasis mobile untuk platform Android dan iOS berhasil dilakukan dan dapat meningkatkan aksesibilitas serta kenyamanan bagi wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta. Aplikasi ini diharapkan dapat mendukung pertumbuhan industri pariwisata di Yogyakarta dengan memberikan informasi yang lengkap dan akurat serta mengurangi risiko perbedaan harga yang tidak resmi. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat di era *society* 5.0 memunculkan sebuah perubahan yang sangat signifikan dalam melaksanakan aktivitas. Dengan adanya rancangan pembuatan aplikasi diharapkan dapat memudahkan wisatawan lokal maupun asing untuk berkunjung ke pariwisata Yogyakarta dan upaya mewujudkan Indonesia emas, selain itu diharapkan aplikasi ini bisa memberikan manfaat dalam kemajuan ekonomi di Indonesia. Pengujian blackbox ini digunakan untuk menguji fungsionalitas aplikasi agar aplikasi dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Pengujian blackbox pada penelitian ini menggunakan 9 variabel pengujian diantaranya: (1) Pengujian login admin, (2) Pengujian login customer, (3) Pengujian gagal login customer, (4) Pengujian admin menambahkan paket wisata (5) Pengujian admin menambahkan daftar kendaraan, (6) Pengujian admin menambahkan daftar rumah makan. (7) Pengujian customer memesan paket wisata, (8) Pengujian customer memesan kendaraan dengan memberi Lokasi pada admin, (9) Pengujian customer memesan rumah makan. Kesimpulan dari hasil *user acceptance test* rata-rata *user* yang memilih setuju sebesar (24/40; 60%) sedangkan yang memilih sangat setuju sebesar (16/40; 40%).

#### REFERENSI

- [1] Octaviano, D., & Ery Kurniawati, Y. (2022). Pengembangan Aplikasi Open Trip Berbasis Web Studi Kasus Perusahaan Uneetha Tour and Travel. *Mahasiswa Institut Teknologi Dan Bisnis*, 8(2).
- [2] Ananto Prastyo, Mursalim, & Achsin Samas. (2024). Rancang Bangun Sistem Aplikasi Travel Berbasis Web Pada Nomads Trans. *Universitas Selamat Sri*, 3(1), 24.



- 
- [3] Kristiana, I. Y., & Kurniawan, C. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Travel Booking Berbasis Android Pada Transwisata Travelindo Tour And Travel Malang. *Informatika*, 3.
- [4] Delina, E., Zulkifli, A., Sabna, E., Mardeni, & Yulisman. (2024). APLIKASI PEMESANAN PAKET UMROH BERBASIS MOBILE PADA ANNAJWA ISLAMIC TOUR & TRAVEL RIAU DI PEKANBARU. *Sistem Informasi & Teknik Informatika*, 10(1), 21–37.
- [5] Arief Herdiansah & Desi. (2022). PEMANFAATAN FLUTTER PADA PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE EBISNIS PENYEDIAAN BAHAN BAKU BISNIS KATERING. *Jurnal Teknoinfo* 16.
- [6] Nuari, N. (n.d.). *PERANCANGAN APLIKASI LAYANAN MOBILE INFORMASI ADMINISTRASI AKADEMIK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSERVICE (STUDI KASUS REG.B UNIVERSITAS TANJUNGPURA)*.
- [7] Septian Putra, G., & Suwandi, H. (2024). PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI JASA TOUR TRAVEL PADA CV. MUTIARA JAYA BERBASIS WEB. *Jurnal Informatika*, 3(1).
- [8] Syaiful Anwar, F. E. (2018, Februari). PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN BAHASA SUNDA UNTUK ANAK-ANAK METODE ADDIE. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, 6.
- [9] Ammirato, S., Felicetti, A.M., Linzalone, R. and Carlucci, D. (2022), "Digital business models in cultural tourism", *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*, Vol. 28 No. 8, pp. 1940-1961. <https://doi.org/10.1108/IJEER-01-2021-0070>
- [10] E. A. W. Sanad, "Pemanfaatan Realtime Database di Platform Firebase Pada Aplikasi E-Tourism Kabupaten Nabire,," 2019.
- [11] M. H. Abdurrohman, D. Setiawan, and L. Trisnawati, "Model Rancangan Aplikasi Promosi Usaha Rempah Menggunakan Design Thinking," vol. 5, no. 1, pp. 29–36, 2021.
- [12] A. S. Diding Kusnady, S.Pd, MM, "Sistem Informasi Biaya Pendidikan ( BPP ) pada Politeknik Ganesha Medan Berbasis Web. *Jurnal Insitusi Politeknik Ganesha Medan*," 2018, [Online]. Available: *Jurnal Insitusi Politeknik Ganesha Medan*, 1(1), 9?13
- [13] Awaluddin, R. ., & Maulana, Y. . (2020). Strategi Meningkatkan Daya Saing Ekonomi Produk Umkm Dan Wisata Berbasis Digital Business Di Desa Cihirup, Kecamatan Ciawigebang, Kabupaten Kuningan. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 1(1), 38-47. <https://doi.org/10.46306/jabb.v1i1.5>
- [14] A. L. Kalua, "Penerapan Extreme Programming Pada Sistem Informasi Keuangan Sekolah Berbasis Website," *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 69–76, 2022, doi: 10.58602/jima-ilkom.v1i2.10.
- [15] S. D. Riskiono, T. Susanto, and K. Kristianto, "Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality," *CESS (Journal Comput. Eng. Syst. Sci.)*, vol. 5, no. 2, p. 199, 2020, doi: 10.24114/cess.v5i2.18053.
- [16] M. Anisa and N. Rofiq, "OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science PERANCANGAN GAME EDUKASI PETUALANGAN ANAK PRAMUKA DENGAN MENGGUNAAN SCIRRA CONSTRUCT 3", [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [17] D. A. Fauzy, I. Iskandar, J. Rahmadhan, and R. Priambodo, "Aplikasi Bengkel Motor Dengan Sistem Pakar Menggunakan Metode Forward Chaining," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 1, pp. 89–96, 2020, doi: 10.32736/sisfokom.v9i1.783.
- [19] S. Boukhary and E. Colmenares, "A Clean Approach to Flutter Development through the Flutter Clean Architecture Package," *2019 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence (CSCI)*, Las Vegas, NV, USA, 2019, pp. 1115-1120, doi: 10.1109/CSCI49370.2019.00211.
- [20] Santoso, S., Surjawan, D.J. and Handoyo, E.D. 2020. Pengembangan Sistem Informasi Tukar Barang Untuk Pemanfaatan Barang Tidak Terpakai dengan Flutter Framework. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. 6, 3 (Dec. 2020). DOI:<https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i3.3071>.
-