

Artikel Penelitian

Rancang Bangun Aplikasi *Tour & Travel* Raja Ampat (Pada Kingfour Indonesia) Berbasis *Android*

Rezki¹, Dewi Astria Faroek^{2*}, Nirwana Nurdjan³, Jecklin Lidia Batmonamona⁴

¹ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sorong ; email : rezki@um-sorong.ac.id

² Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sorong ; email : dewiastriafaroek@um-sorong.ac.id

³ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sorong ; email : nirwana@um-sorong.ac.id

⁴ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sorong ; email : jecklinlidia08@gmail.com

* Korespondensi: Dewi Astria Faroek

Abstract: One sector that has the potential to be a major driver of innovation in Indonesia is the Travel and Tourism Industry. Visitor numbers in 2022 reached 5,725 tourists, comprising 4,973 international tourists and 752 domestic tourists. Travel agencies are a type of travel agency contracted and managed by travel agencies as efficiently as possible. To make tourists feel happy, alternative supporting tourism facilities are used. Raja Ampat Regency is one of the archipelagos in West Papua Province. Raja Ampat has various tourist spots with underwater beauty and above-water beauty. Kingfour Tour & Travel provides tourism services to Raja Ampat that can be booked through the Kingfour social media account. In booking tourism packages, the process is still quite complicated. With this issue, the researcher aims to address the problem by designing a Raja Ampat tour & travel application. This testing was conducted through the design and implementation of software, including Android Studio for application system development, MySQL for database management, Figma for application design, and Java as the programming language. The application was successfully designed and assists tourists who wish to visit Raja Ampat.

Keywords: Tour & Travel; Raja Ampat; Tourism; Tour Packages; Kingfour

Abstrak: Salah satu sektor yang berpotensi menjadi pendorong utama inovasi di Indonesia adalah Industri Perjalanan Wisata. Kunjungan wisatawan pada tahun 2022 mencapai 5.725 wisatawan yang terdiri dari 4.973 wisatawan mancanegara dan 752 wisata domestic. Usaha Perjalanan Wisata adalah jenis biro perjalanan yang dikontrak dan ditangani oleh biro perjalanan seefisien mungkin. Untuk membuat wisatawan merasa senang, dengan menggunakan alternatif pendukung fasilitas wisata. Kabupaten raja ampat adalah salah satu kepulauan di provinsi papua barat daya. Raja ampat memiliki berbagai tempat wisata yang mempunyai keindahan bawah laut dan keindahan atas laut. Kingfour tour & travel menyediakan jasa berwisata ke raja ampat yang dapat dipesan lewat akun social media kingfour. Dalam pemesanan paket wisata masih menggunakan cara yang lumayan rumit. Dengan adanya permasalahan ini peneliti bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan merancang aplikasi tour & travel raja ampat. Pengujian ini dilakukan melalui perancangan dan implementasi perangkat lunak, termasuk android studio sebagai pengembangan system aplikasi, mysql untuk mengelola database, figma untuk merancang desain aplikasi, java sebagai Bahasa pemograman. Aplikasi ini berhasil dirancang dan membantu wisatawan yang ingin berkunjung ke raja ampat.

Kata kunci: *Tour & Travel; Raja Ampat; Pariwisata; Paket Wisata; Kingfour*

Diterima: Mei 17, 2025

Direvisi: Mei 27, 2025

Diterima: Juni 29, 2025

Diterbitkan: Juli 22, 2025

Versi sekarang: Juli 22, 2025



Hak cipta: © 2025 oleh penulis.

Diserahkan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka

berdasarkan syarat dan ketentuan

lisensi Creative Commons

Attribution (CC BY SA) (

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. Pendahuluan

Pariwisata kepulauan di Indonesia berkembang secara signifikan dalam beberapa waktu terakhir, dibuktikan dengan kemunculan destinasi-destinasi wisata di kawasan pesisir atau

pulau-pulau kecil. Fenomena ini menunjukkan bahwa wilayah kepulauan memiliki potensi besar dalam menarik wisatawan, baik domestik maupun mancanegara, yang tertarik pada keindahan alam, budaya lokal, serta pengalaman wisata bahari yang unik [1]. Sektor pariwisata memiliki potensi strategis untuk dikembangkan sebagai salah satu sumber pendapatan daerah yang signifikan. Implementasi program pengembangan serta optimalisasi sumber daya dan potensi pariwisata lokal diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pertumbuhan ekonomi daerah[2]. Kehadiran wisatawan pada suatu Destinasi Tujuan Wisata (DTW) telah terbukti mendorong peningkatan kesejahteraan dan taraf hidup masyarakat setempat [3]. Pariwisata memberikan dampak ekonomi yang substansial bagi wilayah atau negara yang menjadi tujuan kunjungan[4]. Dalam konteks ini, peran pemerintah menjadi sangat krusial dalam mendorong terbentuknya destinasi wisata baru. Terdapat empat komponen utama yang perlu dipenuhi dalam proses pengembangan suatu wilayah menjadi destinasi wisata, yaitu keberadaan daya tarik wisata, tersedianya fasilitas publik, kualitas infrastruktur yang memadai, serta aksesibilitas transportasi yang mendukung [5].

Pariwisata di Indonesia merupakan salah satu sektor yang memiliki potensi besar sebagai salah satu industri paling produktif. Salah satu destinasi wisata yang terkenal adalah Kabupaten Raja Ampat, yang terletak di provinsi Papua Barat Daya[6]. Raja Ampat terdiri dari empat kelompok pulau yang terletak di bagian barat Papua Nugini, dan saat ini menjadi daya tarik utama bagi mereka yang ingin menjelajahi keindahan bawah lautnya[7]. Pada tahun 2022, jumlah kunjungan wisatawan ke Raja Ampat mencapai 5.725 orang, terdiri dari 4.973 wisatawan asing dan 752 wisatawan domestik[8]. Jasa perjalanan wisata adalah kategori agen perjalanan yang dikelola dengan efisien oleh agen perjalanan, dengan tujuan membuat pengunjung merasa puas dengan menyediakan beragam fasilitas pendukung wisata[9]. Kingfour Tour & Travel, yang berdiri sejak tahun 2015, adalah salah satu perusahaan yang beroperasi dalam industri perjalanan wisata, fokus pada perjalanan ke destinasi Raja Ampat[10].

Kingfour Tour & Travel memiliki tujuan utama untuk membantu para wisatawan yang ingin menjelajahi Raja Ampat dengan menawarkan layanan seperti transportasi laut, pemandu wisata, dan akomodasi. Namun saat ini proses pemesanan paket wisata masih terasa cukup rumit masih serba manual. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul” Rancang Bangun Aplikasi Tour & Travel Raja Ampat (Pada Kingfour Indonesia) Berbasis Android “yang bertujuan untuk menciptakan sebuah sistem aplikasi informasi pariwisata Raja Ampat, serta memungkinkan pengguna untuk memesan paket wisata Raja Ampat dengan lebih mudah. Harapannya, dengan adanya aplikasi *Kingfour* ini, masyarakat akan lebih mudah mengakses informasi pariwisata dan mengurangi insiden penipuan, serta meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Raja Ampat.

2. Tinjauan Literatur

2.1 Flowchart

Flowchart merupakan suatu bentuk visualisasi proses atau alur kerja yang disusun secara berurutan dan sistematis dengan memanfaatkan simbol-simbol baku[11]. Tujuan utama dari penggunaan *flowchart* adalah untuk menggambarkan tahapan-tahapan proses secara jelas, mendukung analisis sistem, serta memudahkan pemahaman terhadap logika atau struktur dari suatu program atau sistem yang sedang dikembangkan[12]. Dalam penelitian yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak, *flowchart* digunakan sebagai alat bantu untuk merepresentasikan urutan proses mulai dari perumusan masalah hingga tahap implementasi dan evaluasi sistem.

2.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah gambaran grafis dari beberapa atau semua *actor*, *use case*, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu system, untuk dikembangkan dalam *Use Case* yang disajikan terdapat empat proses utama

yang dilakukan dalam sistem utama yang dilakukan dalam siste informasi Monitoring yang akan dibuat[13][14][15].

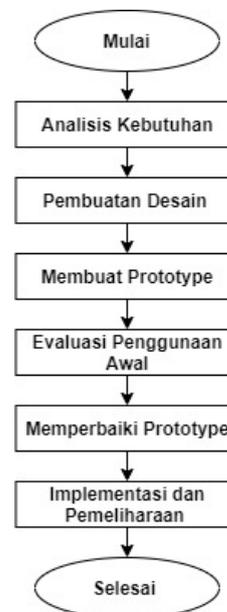
2.3 Class Diagram

Class Diagram menjelaskan hubungan antar kelas serta penjelasan secara detail dalam setiap kelas sistem[16]. *Class Diagram* merupakan sebuah gambaran yang menggambarkan sebuah struktur sistem dari segi pendefinisian kelas –kelas yang akan dibuat agar dapat melakukan sesuaidengan kebutuhan fungsinya pada sistem, guna untuk membangun sistem[17].

3. Metode

3.1 Tahapan Penelitian

Dalam berjalannya penelitian ini dilakukan beberapa tahapan alur Penelitian yaitu dengan Studi literatur, Identifikasi masalah, dan Pengumpulan data [18][19]. Tahapan alur penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian.

Alur penelitian yang ditampilkan pada Gambar 1 dimulai dari tahap analisis kebutuhan, di mana tim pengembang dan klien bekerja sama untuk mengidentifikasi dan merinci kebutuhan pengguna. Informasi ini kemudian menjadi dasar dalam menyusun desain awal yang bersifat sederhana untuk memberikan gambaran umum sistem yang akan dibangun. Tahap berikutnya adalah pembuatan prototipe, yaitu membangun bentuk awal sistem yang nantinya akan digunakan sebagai acuan pengembangan lebih lanjut, setelah prototipe selesai maka sistem diserahkan kepada klien untuk dievaluasi, sehingga mereka dapat memberikan tanggapan atau saran perbaikan. Jika terdapat umpan balik, maka prototipe akan disempurnakan hingga memenuhi harapan pengguna. Setelah prototipe akhir disetujui, proses dilanjutkan ke tahap implementasi dan pemeliharaan, di mana sistem dikembangkan secara penuh dan dilakukan

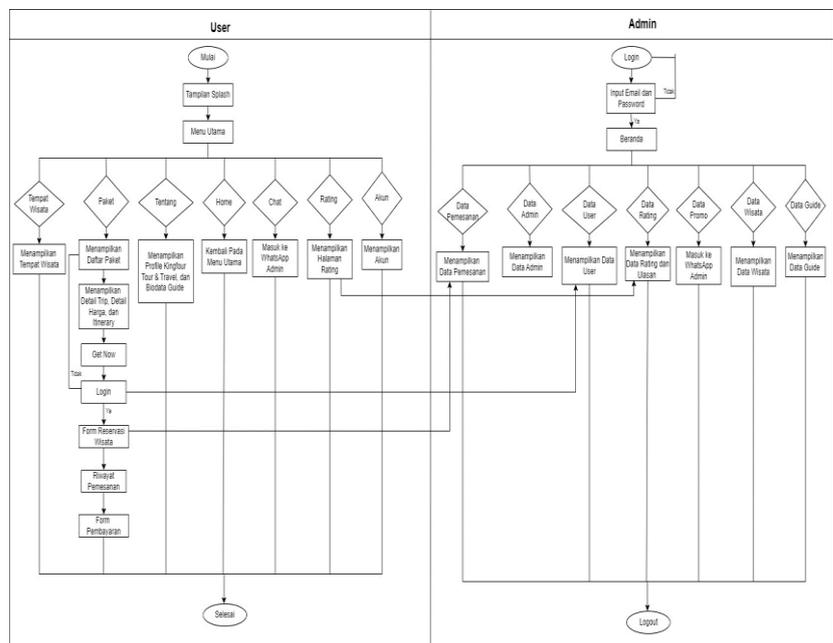
pemeliharaan berkala untuk menjamin performa sistem tetap stabil dan sesuai kebutuhan.

3.2 Design

Tahap *design* terdapat beberapa proses yang dilakukan. Perancangan *system* yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan :

a. Flowchart

Flowchart sistem adalah representasi visual dari urutan kerja atau alur kerja yang berjalan dengan lancar dalam seluruh system. Selain itu, *flowchart system* juga berfungsi untuk memastikan keluaran dari setiap prosedur yang ada dalam system.

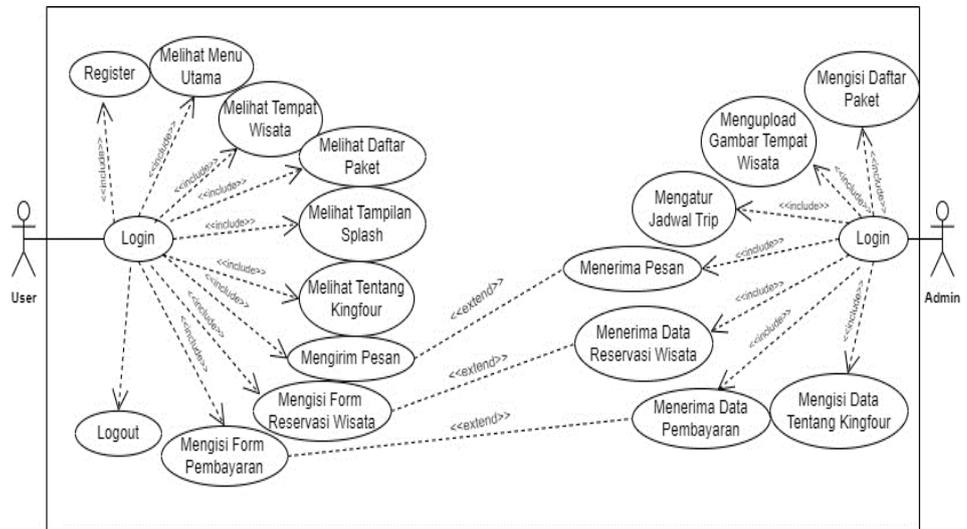


Gambar 2. *Flowchart Sistem*

Pada gambar 2 *flowchart system* menjelaskan *flowchart system user* dimulai dengan tampilan *splash screen*. Kemudian system menampilkan menu utama dan di menu utama terdapat menu tempat wisata, daftar paket, tentang, menu chat, menu rating, dan akun. Dan *flowchart system admin* dimulai dengan tampilan login admin, setelah menginput username akan masuk ke dalam beranda yang berisi data pemesanan, data admin, data user, data rating, data promo, data wisata, data guide.

b. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah ilustrasi aktivitas atau interaksi yang terutama melibatkan pihak-pihak yang terlibat (aktor) dan sistem. Secara umum, ini digunakan sebagai teknik untuk mengembangkan perangkat lunak, sehingga memahami persyaratan fungsional dari sistem yang sedang dibangun.

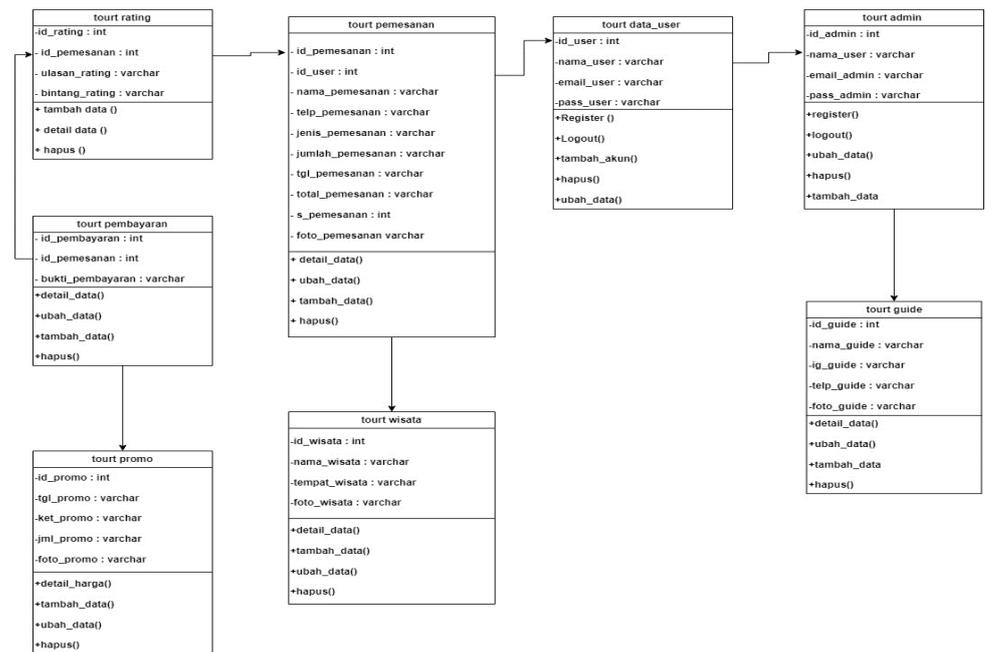


Gambar 3. Use Case Diagram

Pada gambar 3 use case diagram user merupakan pengguna yang menjalankan *system*. Pada saat *system* dijalankan user dapat melihat tampilan *splash* dan dapat mengakses menu utama, melihat tempat wisata, melihat tentang, melihat daftar paket, mengisi form reservasi wisata, mengisi form pembayaran, dan logout. Sedangkan admin yang menjalankan system dapat mengisi daftar paket, mengupload gambar tempat wisata, mengatur jadwal trip, menerima pesan user, mengisi data tentang kingfour, menerima data reservasi wisata, dan menerima data pembayaran.

c. Class Diagram

Pada tahap perancangan basis data dalam aplikasi ini menggunakan *class diagram* sebagai alat bantu dalam pengembangan basis data



Class diagram yang ditampilkan pada gambar 4 adalah setiap user memiliki kesempatan untuk melakukan lebih dari satu pemesanan, di mana setiap pemesanan terhubung dengan informasi destinasi wisata, data pembayaran, serta ulasan yang diberikan, sementara admin berperan dalam mengatur data wisata, penawaran promo, dan tour guide yang akan mendampingi selama aktivitas wisata berlangsung.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Implementasi *Interface*

Implementasi interface adalah realisasi dari desain antarmuka yang telah dijalankan dalam aplikasi ini.

a. Halaman *Splash Screen*

Halaman *Splash Screen* pada aplikasi akan menampilkan logo serta tagline yang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan *Splash Screen*

Pada gambar 5 tampilan *splash screen* merupakan layar awal muncul saat pengguna pertama kali membuka aplikasi kingfour, dan pengguna akan menunggu selama 5 detik saat tampilan pemuatan dilakukan

b. Halaman Menu Utama

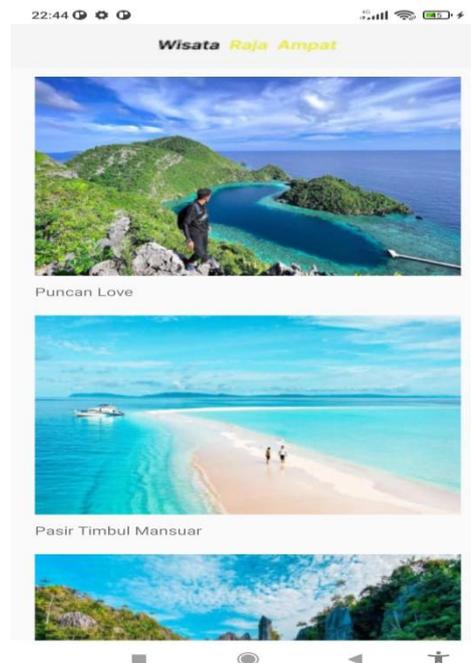
Halaman menu utama merupakan tampilan antarmuka halaman inti yang dapat digunakan pengguna untuk memilih fitur atau layanan yang ingin diakses dalam aplikasi ini. Halaman utama dapat dilihat pada gambar 6.



Pada gambar 6 setelah 5 detik di layar pembuka, pengguna akan diarahkan ke tampilan utama aplikasi. Di bagian atas, pengguna akan menemukan opsi untuk menjelajahi daftar tempat wisata, paket yang ditawarkan, dan mengetahui informasi tentang aplikasi. Ikonya mencakup beranda, riwayat pemesanan, penilaian, pesan, profil, dan penawaran promosi.

c. Halaman Daftar Tempat Wisata

Halaman Daftar tempat wisata akan muncul apabila pengguna memilih menu daftar tempat wisata ketika masuk pada menu utama. Halaman daftar tempat wisata dapat dilihat pada Gambar 7.

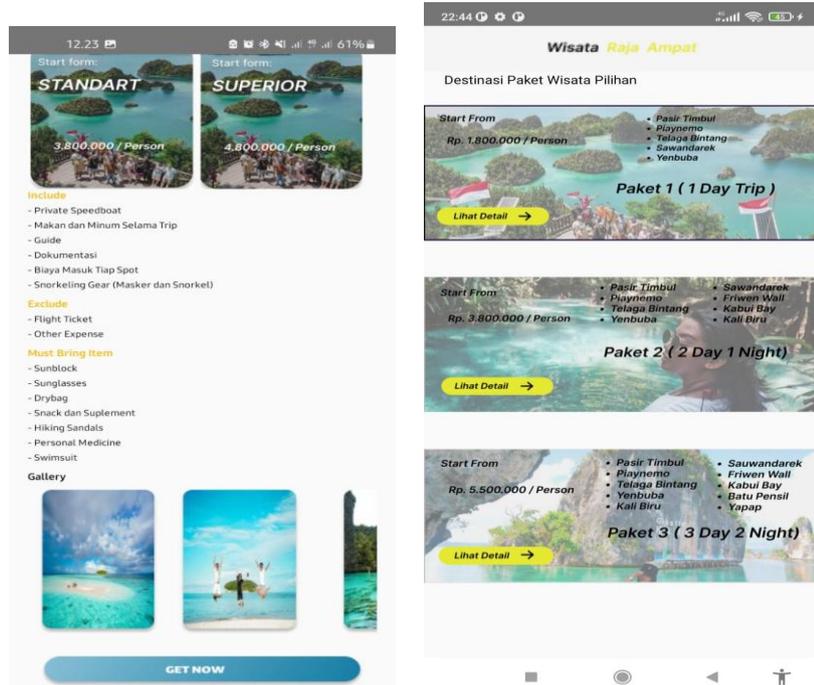


Gambar 7. Tampilan Daftar Tempat Wisata

Pada gambar 7 halaman daftar tempat wisata menampilkan sejumlah nama dan lokasi wisata di Raja Ampat. Pengguna memiliki kemampuan untuk melihat informasi mengenai tempat-tempat tersebut dan memilih destinasi yang ingin mereka kunjungi

d. Halaman Daftar Paket

Halaman daftar paket adalah halaman yang berisi paket liburan yang dapat dipilih oleh pengguna. Halaman daftar paket dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 . Tampilan Daftar Paket

Pada gambar 8 halaman daftar paket, terdapat tiga pilihan paket liburan, masing-masing untuk durasi satu hari, dua hari, dan tiga hari. Pengguna dapat mengklik opsi "Lihat Detail" untuk melihat informasi lebih lanjut, dan setelahnya, mereka dapat menekan tombol 'Get Now', yang akan membawa mereka ke formulir reservasi wisata.

e. Halaman Reservasi Wisata

Halaman reservasi wisata merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pemesanan kunjungan ke destinasi wisata berdasarkan waktu yang diinginkan. Tampilan halaman reservasi wisata dapat dilihat pada Gambar 9.

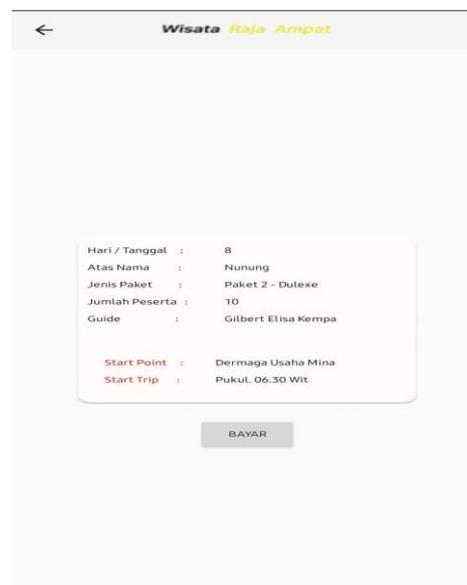


Gambar 9 Tampilan Form Reservasi Wisata

Pada gambar 9 tampilan form reservasi wisata menampilkan form reservasi wisata dimana ketika user mau melakukan pemesanan harus mengisi form reservasi wisata yang mencantumkan nama lengkap, no tlp/wa, foto ktp, jenis paket, jumlah peserta dan tanggal trip. Selanjutnya user bisa mengklik pesan sekarang dan otomatis akan masuk kedalam riwayat pemesan.

f. Halaman Detail Pemesanan

Halaman detail pemesanan dibuat untuk menyajikan informasi lengkap terkait pesanan pengguna, termasuk identitas pengguna, paket yang dipilih, tanggal kunjungan, jumlah orang, serta detail pembayaran. Selain itu, halaman ini berperan sebagai langkah verifikasi sebelum pengguna melanjutkan ke proses pembayaran atau mencetak bukti pemesanan. Tampilan halaman detail pemesanan dapat dilihat pada Gambar 10.

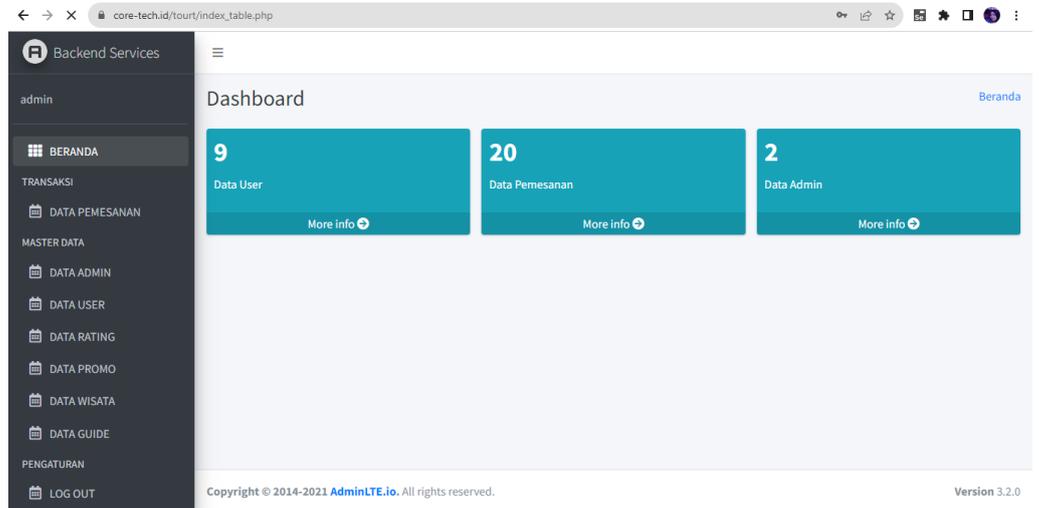


Gambar 10. Tampilan Detail Pemesanan

Pada gambar 10 tampilan detail pemesanan berisi informasi dari admin sehingga user dapat mengetahui dengan siapa mereka akan pergi berwisata, mengetahui titik kumpul dan jam berapa mereka harus berkumpul. Halaman Form Pembayaran dapat di akses setelah user berhasil melengkapi formulir reservasi wisata. User bisa mengklik riwayat pemesanan yang sudah di pesan dan selanjutnya akan melakukan pembayaran dengan cara mentransferkan dana sesuai dengan jumlah peserta dan jenis paket yang di isi oleh user, selain halaman pembayaran aplikasi ini memiliki halaman Tentang menampilkan profil didirikannya kingfour dan beberapa biodata dari guide kingfour yang terdiri dari nama guide, sosial media guide, dan no telp guide. User juga dapat melihat akun sosial media guide agar dapat melihat dokumentasi wisatawan yang telah di berkunjung ke raja ampat dan tampilan rating menampilkan ulasan dan rating yang dapat diisi oleh user yang sudah login pada aplikasi tersebut. user dapat memberikan penilaian melalui rating dan memberi komentar terhadap pelayanan kingfour.

j. Halaman Database Beranda

Tampilan database beranda berupa tampilan yang berisi dashboard dari database aplikasi kingfour. Tampilan database dapat dilihat pada Gambar 11.

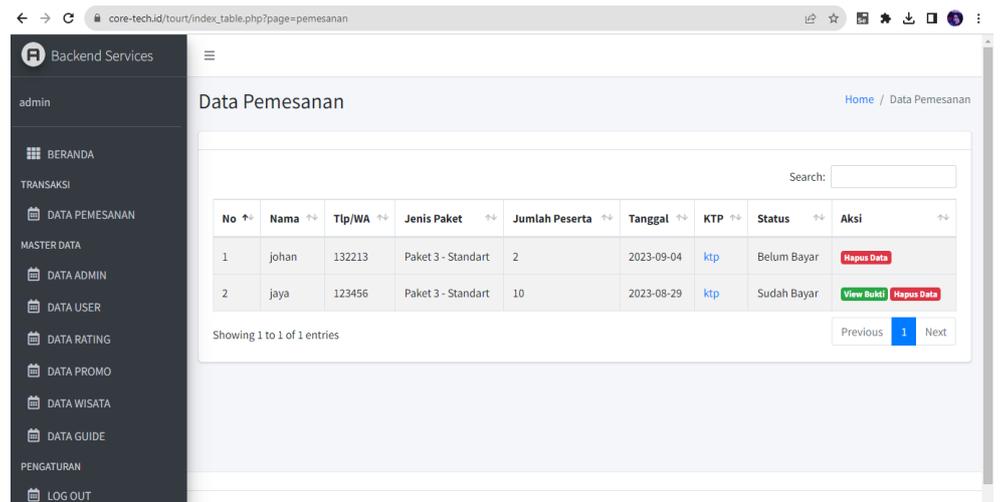


Gambar 11 Tampilan database beranda

Pada gambar 11 dapat dilihat tampilan database beranda berisi 9 data user yang telah diinputkan, 20 data pemesanan dan 2 data admin.

k. Halaman Data Pemesanan

Tampilan data pemesanan mencakup halaman database yang menyimpan informasi pemesanan dari pengguna di aplikasi KingFour. Pada halaman ini, admin memiliki kemampuan untuk memeriksa data pemesanan pengguna dan juga dapat melakukan penghapusan data tersebut. Halaman data pesanan dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Data Pemesanan

Pada gambar 12 menampilkan data pemesanan yang berisi informasi identitas , nomor telepon, paket yang dipilih, jumlah peserta dll.

4.2. Pengujian Sistem

Uji sistem dalam penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi kinerja setiap fitur perangkat lunak bawaan dengan tujuan menilai sejauh mana fitur tersebut memenuhi ekspektasi. Penelitian ini menggunakan metode Black Box sebagai pengujian sistemnya.

1. Pengujian Login

Pengujian black box pada fitur login dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem mampu mengenali input yang benar dan menolak input yang tidak sesuai. Pengujian ini melibatkan berbagai variasi kombinasi username dan password, seperti data yang valid, tidak valid, kosong, serta penggunaan karakter khusus, guna mengevaluasi respons sistem terhadap setiap kemungkinan input.

Tabel 1. Pengujian Login

No	Kondisi Pengujian	Text Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan kolom <i>login</i> , lalu mencoba mengklik tombol <i>login</i>	Email: - Password: -	Aplikasi akan menolak <i>login</i> dan tidak bisa melakukan pemesanan	Sesuai Harapan	Valid
2	Mengisi kolom email dan password dengan benar	Email: jbatmonamona@gmail.com Password: 54321	Aplikasi akan menerima <i>login</i> dan dapat melakukan pemesanan	Sesuai Harapan	Valid
3	Mengisi kolom email benar dan password salah	Email: jbatmonamona@gmail.com Password: 44352	Aplikasi menolak <i>login</i> gagal : password salah		
4	Mengisi kolom email salah dan password benar	Email: megisyauta@gmail.com Password: 54321	Aplikasi Menolak <i>login</i> gagal: email salah		

Pengujian menu login pada Tabel 1 dilakukan 4 kali, dari semua percobaan yang dilakukan menu selanjutnya dapat diakses setelah berhasil memasukkan E-mail dan password yang benar.

2. Pengujian Home

Pengujian black box pada fitur Home dilakukan untuk memverifikasi bahwa semua elemen antarmuka pada semua menu dapat dijalankan.

Tabel 2. pengujian Home

No	Kondisi Pengujian	Text Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Tampilkan fitur tempat wisata, paket, tentang, Riwayat pemesanan, rating, dan pesan	User dapat memilih mana yang mau di klik	Menampilkan data dari setiap fitur	Sesuai Harapan	Valid

Hasil pengujian menu Home dapat dilihat pada Tabel 2. Pengujian pada menu Home dilakukan dengan cara memilih fitur yang diinginkan kemudian dilakukan pengujian untuk melihat apakah menu sesuai dengan yang diinginkan.

3. Pengujian pesan

Pengujian black box pada fitur pesan dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengguna dapat mengisi data dengan benar, memilih destinasi wisata dan memilih paket wisata tanpa eror.

Tabel 3. Pengujian Pesan

No	Kondisi Pengujian	Text Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Tampilkan WhatsApp admin	User dapat mengirimkan pesan	Aplikasi menampilkan WhatsApp admin	Sesuai Harapan	Valid

Hasil pengujian menu Pemesanan menggunakan black box testing dapat dilihat pada Tabel 3. Pengujian menu Pesanan dilakukan dengan cara user mengirimkan pesan kepada admin sesuai dengan pesanan yang telah dilakukan.

4.3. Pengujian Usability Testing

Pengujian usability testing dilakukan dengan melibatkan 20 responden. Kuesioner yang diisi oleh 20 responden dianalisis menggunakan skala penilaian maksimal berkisar antara 1 sampai 5 dan hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Skor Maksimum

Jawaban	Skor	Skor Maksimum (Skor* jumlah responden)
Sangat Setuju	5	100
Setuju	4	80
Cukup Setuju	3	60
Kurang Setuju	2	40
Sangat Tidak Setuju	1	20

Hasil yang diperoleh pada Tabel 4 akan digunakan untuk dicari presentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus :

$$Y = \frac{TS}{SKOR} \times 100\%$$

Dimana:

Y = Nilai Presentase

TS = Total Skor Responden = \sum skor x responden

Skor ideal = skor x jumlah responden = $5 \times 20 = 100$

Dengan kriteria skor untuk presentase dapat dilihat pada Tabel 5. Setiap pertanyaan dijawab dengan jujur dan lengkap, kemudian hasilnya dibandingkan dengan skor maksimal untuk dijadikan patokan. Anda dapat melihat table keseluruhan pengolahan kuisisioner.

Tabel 5. Pengelolaan Skala

No Pertanyaan	Nilai Presentase	Keterangan
1	94%	Sangat Setuju
2	94%	Sangat Setuju
3	90%	Sangat Setuju
4	90%	Sangat Setuju
5	91%	Sangat Setuju
6	98%	Sangat Setuju
	94% + 94% + 90% +	
Total Presentase	90% + 91% + 98% =	
	557%	
Rata-Rata	557% / 6 = 92.83%	Sangat Setuju

Berdasarkan hasil rekapitulasi terhadap enam butir pertanyaan, diperoleh nilai persentase dari setiap jawaban yang dihitung menggunakan rumus $Y = (TS / \text{Skor Ideal}) \times 100\%$, dengan total skor responden diperoleh dari hasil perkalian jumlah responden dengan skor masing-masing butir pernyataan. Nilai yang dihasilkan adalah 94%, 94%, 90%, 90%, 91%, dan 98%, dengan total keseluruhan 557% dan rata-rata 92,83%. Seluruh hasil berada dalam kategori “Sangat Setuju” sebagaimana ditetapkan dalam kriteria interpretasi skor pada Tabel 5 yang menunjukkan bahwa responden memberikan tanggapan sangat positif terhadap instrumen yang diberikan.

5. Kesimpulan

Sektor perjalanan wisata memiliki peran strategis dalam mendorong inovasi di Indonesia, khususnya dalam upaya peningkatan jumlah kunjungan wisatawan ke destinasi-destinasi unggulan seperti Raja Ampat. Salah satu permasalahan yang dihadapi dalam pengembangan sektor ini adalah sistem pemesanan paket wisata yang masih kurang efisien, sehingga menyulitkan calon wisatawan. Untuk mengatasi persoalan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan merancang dan membangun aplikasi *Tour & Travel* Raja Ampat melalui pendekatan

rekayasa perangkat lunak. Pengembangan aplikasi melibatkan penggunaan Android Studio sebagai platform utama, MySQL untuk pengelolaan basis data, Figma untuk perancangan antarmuka pengguna, serta Java sebagai bahasa pemrograman. Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian system usability testing, system informasi wisata raja ampas yang telah diuji menggunakan responden hasilnya menyatakan lebih dari 90% Sangat Setuju terhadap aplikasi *Kingfour* dan sesuai dengan keinginan pengguna, serta tidak terdapat bug dalam system sehingga aplikasi ini mampu berjalan dengan baik dan memberikan kemudahan dalam proses pemesanan dan berpotensi meningkatkan efektivitas layanan biro perjalanan serta mendukung perkembangan pariwisata daerah.

Referensi

- [1] B. Purba, *EKONOMI PARIWISATA : KONSEP dan APLIKASI*, no. November. 2024.
- [2] M. A. M. L. M. B. Sarma., “Marine Tourism Development Strategy In Pramuka Island, Thousand Islands Regency, Dki Jakarta,” *Manag. Stud. Entrep. J.*, vol. 3, no. 5, pp. 3133–3149, 2022, [Online]. Available: <http://journal.yrpioku.com/index.php/msej>
- [3] S. A. Sufa, S. Riyadi, A. D. Baruno, N. Chrisyantyawati, and P. Priambodo, “The Governance of Island Tourism Management Strategies and Sustainable Development Plans, Sumenep, Madura,” *Int. J. Business, Law, Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 1636–1647, 2024, doi: 10.56442/ijble.v5i2.622.
- [4] C. Deda, C. Sri Prapti Jektiningsih, T. Dimara, and dan Meiyanti Widyaningrum, “Membangun Ekonomi Lokal di Indonesia Timur melalui Pariwisata di Raja Ampas,” pp. 130–146, 2023.
- [5] M. Y. Romdoni, A. Fatoni, A. Surahmat, T. Qurohman, and M. Masum, “Aplikasi Rental Mobil Travel Berbasis Online Pada Nusa Trip Travel,” *J. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 158–166, 2025, doi: 10.47080/simika.v8i1.3707.
- [6] D. Purwanto *et al.*, “Laporan Status Ekologi Kawasan Konservasi Perairan Teluk Mayalibit, Raja Ampas Tahun 2018,” 2018.
- [7] R. Wahyudi and I. Yusra, “Marketing Management Studies The Effect of Tourism Promotion, Prices and Facilities on Visitors’ Satisfaction of Sweet Water Beach Tourism Padang,” *Mark. Manag. Stud.*, vol. 1, no. 2, pp. 151–162, 2021, doi: 10.24036/jkmp.v1i1.
- [8] W. Kebun, B. Naga, and D. I. Raja, “Dharma Laksana Vol. 4, No. 2, Januari 2022 165,” vol. 4, no. 2, pp. 165–170, 2022.
- [9] S. Daya, “Potensi Budaya Sasi Dalam Konservasi Sumber Daya Maritim Di Raja Ampas,” *Academia.Edu*, [Online]. Available: https://www.academia.edu/download/63372950/Tugas_Akhir_WSBM_Wahyu_Wira_Bhaskara-converted20200520-98784-1e45acm.pdf
- [10] N. Tampubolon, M. M. Marampa, and M. Bato, “Evaluasi Penerapan Konsep Ekowisata di Kampung Wisata Arborek, Raja Ampas,” *J. Sumberd. Akuatik Indopasifik*, vol. 5, no. 3, p. 253, 2021, doi: 10.46252/jsai-fpik-unipa.2021.vol.5.no.3.163.
- [11] W. Anggoro and H. Mulyono, “Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Tour dan Travel,” *Manaj. Sist. Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 153–167, 2024.
- [12] M. Z. Abdillah and I. G. S. Pranata, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Gereja Menggunakan Uml (Unified Modelling Language),” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, pp. 2634–2641, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4831.
- [13] G. Alvan, B. Mulyawan, and M. Dolok, “PERANCANGAN SISTEM DAN DESAIN APLIKASI”.
- [14] W. Salabun, J. Watróbski, and A. Shekhovtsov, “Are MCDA methods benchmarkable? A comparative study of TOPSIS, VIKOR, COPRAS, and PROMETHEE II methods,” *Symmetry (Basel)*, vol. 12, no. 9, pp. 1–56, 2020, doi: 10.3390/SYM12091549.
- [15] D. Yakanita, H. Mahaputra, and R. L. Rahardian, “Aplikasi Pemesanan Jasa Tour Guide Dan Vacation Planner Di Bali Berbasis Mobile,” *J. Innov. Inf. Technol. Appl.*, vol. 2, no. 01, pp. 67–75, 2020, doi: 10.35970/jinita.v2i01.202.
- [16] D. R. S. Siregar, L. Koryanto, and N. Faizah, “Aplikasi Pencarian Hotel di Kota Jakarta Berbasis Android dengan Metode Location Based Service (LBS) Menggunakan Android Studio,” *Comput. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 64–72, 2023, doi: 10.58477/cj.v1i1.65.
- [17] H. Kuswanto, B. Wijonarko, and H. D. Cahyo, “Aplikasi Absensi Menggunakan Location Base Services Berbasis Mobile,” *CONTEN Comput. Netw. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 31–40, 2021, doi: 10.31294/conten.v1i1.403.
- [18] N. I. Syah and A. Hermawan, “Analisis Pengembangan Aplikasi Pemesanan Kendaraan dan Paket Wisata Provinsi Yogyakarta Menggunakan Metode Agile Development,” *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 4, pp. 1587–1595, 2024, doi: 10.57152/malcom.v4i4.1689.
- [19] F. Santoni and P. Simanjuntak, “Analisis Dan Perancangan Aplikasi Penjualan Paket Travel Berbasis Web Dengan Metode Model ViewControl,” *J. Comasie*, vol. 12, no. 01, pp. 72–81, 2025.