

Aplikasi Quiz Pengenalan Informasi Terkait Wisata Pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi

Lucy Simorangkir¹, Dwi Nandra. N²

¹²Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nurdin Hamzah, Jambi, Indonesia

Email: lucysimorangkir@unh.ac.id, 2dwinandra7q@gmail.com

Article Information

Article history

Received 09 September 2025

Revised 11 October 2025

Accepted 13 October 2025

Available 29 November 2025

Keywords

Quiz Application

Unity

Jambi Tourism

Interactive Education

Culture and Tourism

Abstract

The Jambi Provincial Culture and Tourism Office, located in Kotabaru District, Jambi City, is the government agency responsible for regulating and implementing governmental matters related to culture and tourism in Jambi Province. The promotion of regional natural tourism still faces several challenges. This binds the ability to obtain accurate information about tourist profiles and preferences for local tourism destinations. To minimize these obstacles in nature tourism promotion, a Unity application tool related to tourism and culinary needs was developed. This information application is expected to address the challenges faced by the Jambi Provincial Culture and Tourism Office. It allows tourists from various regions to more easily search for tourist attractions and culinary delights, providing deeper insight into the descriptions provided in the application. Furthermore, its integration with the C# programming language provides greater flexibility in modifying and developing analyses tailored to specific needs. The expected results of this application are that it will benefit the Jambi Provincial Culture and Tourism Office.

Keywords: Quiz Application, Unity, Jambi Tourism, Interactive Education, Culture and Tourism

Corresponding Author:

Lucy Simorangkir,
Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Nurdin Hamzah, Jambi
lucysimorangkir@unh.ac.id

Abstrak

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi merupakan instansi pemerintah yang mengatur dan menjalankan keperluan pemerintahan tentang kebudayaan dan kepariwisataan Provinsi Jambi yang terletak di Kecamatan Kotabaru Kota Jambi. Dalam promosi wisata alam daerah masih menghadapi beberapa kendala. Hal ini menghambat kemampuan untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang profil wisata dan preferensi mereka terhadap destinasi pariwisata lokal. Untuk meminimalisir kendala dalam promosi wisata alam, maka perlu dibangun suatu alat bantu aplikasi unity terkait wisata dan kuliner. Aplikasi informasi ini diharapkan dapat mengatasi masalah dalam promosi wisata dan kuliner di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi. Hal ini memungkinkan para wisatawan dari berbagai daerah lebih mudah dalam pencarian wisata dan kuliner sehingga memberikan wawasan lebih dalam terkait deskripsi yang diberikan pada aplikasi tersebut. Selain itu, integrasinya dengan bahasa pemrograman C# memberikan fleksibilitas lebih dalam memodifikasi dan mengembangkan analisis yang sesuai dengan kebutuhan spesifik. Hasil yang diharapkan dengan adanya aplikasi ini agar bermanfaat bagi Pihak Dinas kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi.

Kata Kunci: Aplikasi Quiz, Unity, Wisata Jambi, Edukasi Interaktif, Budaya dan Pariwisata

Copyright©2025 Lucy Simorangkir and Dwi Nandra. N
This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Pariwisata dan kebudayaan merupakan dua aspek yang saling berkaitan erat dan memiliki peranan penting dalam pembangunan ekonomi, sosial, dan identitas suatu daerah. Sektor pariwisata tidak hanya menjadi sarana rekreasi, tetapi juga berfungsi sebagai media pelestarian dan promosi kekayaan budaya lokal. Melalui kegiatan pariwisata, nilai-nilai tradisi, kesenian, adat istiadat, serta kearifan lokal dapat diperkenalkan kepada masyarakat luas, baik di tingkat nasional maupun internasional. Di sisi lain, keberhasilan pengembangan pariwisata yang berkelanjutan sangat bergantung pada upaya pelestarian budaya masyarakat setempat. Oleh karena itu, kajian ilmiah di bidang kebudayaan dan pariwisata menjadi penting untuk memahami dinamika interaksi antara manusia, lingkungan, dan budaya dalam menciptakan destinasi wisata yang berdaya saing sekaligus berwawasan pelestarian.

Pendidikan dan edukasi sebagai salah satu bagian yang tak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain Pendidikan dan edukasi juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien [1]. Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju dan berkembang pada era digital memberikan banyak kemudahan pada kehidupan sehari-hari. Sistem konvensional yang sebelumnya digunakan telah berubah menjadi sistem komputerisasi, beberapa layanan informasi telah menggunakan sistem komputerisasi dengan cara online, maupun offline yang dapat di download. Contoh dari perkembangan teknologi informasi adalah dari segi informasi wisata dan kuliner yang sebelumnya bisa diketahui melalui surat kabar, majalah, brosur dan sebagainya.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi merupakan Lembaga pemerintah yang bertanggung jawab atas pengelolaan, pengembangan, dan promosi sektor pariwisata di wilayah Jambi. Lembaga ini memiliki peran penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi melalui sektor pariwisata dengan cara menarik wisatawan lokal dan mancanegara, serta mengoptimalkan potensi wisata yang ada. Selama ini lembaga Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi masih sedikit menarik wisatawan lokal dikarenakan tempat pencarian seputar wisata di wilayah tersebut kurang efektif. Hal ini membuat para wisatawan kurang mengetahui tentang informasi-informasi terkait wisata lokal di wilayah tersebut.

Untuk meminimalis kekurangan dalam pengoptimalisasian potensi wisata kepada wisatawan, maka perlu dibangun suatu alat berupa aplikasi yang dapat membantu wisatawan khususnya masyarakat lokal dalam pencarian terkait wisata dan kuliner di wilayah tersebut. Alat bantu yang akan dipakai dalam pengenalan informasi wisata dan kuliner adalah Aplikasi Quiz. Secara garis besar Aplikasi Quiz ini merupakan aplikasi offline berbasis android yang lebih fleksibel digunakan dan dibawa. Aplikasi ini berisi informasi-informasi terkait wisata dan kuliner didalamnya, sehingga dapat lebih mudah dalam proses pencariannya. Perangkat yang digunakan dalam membantu pengolahan data tersebut adalah Unity.

Unity merupakan Game Engine yang dikembangkan oleh Unity Technologies. Unity merupakan alat bantu pengembangan Game dengan kemampuan rendering yang terintegrasi didalamnya. Kelebihan dari perangkat Unity ini adalah bukan hanya bisa mengembangkan game, tetapi juga dapat mengembangkan aplikasi ke berbagai perangkat seperti Android, iOS, PC,

WEB. Penggunaan Unity pada aplikasi yang akan dibangun dapat menjadi sumber informasi yang lebih luas dan efektif serta dapat mengemat waktu dan tenaga dalam pencarian. Dengan Aplikasi Quiz Menggunakan Unity ini diharapkan dapat mengoptimalkan para wisatawan untuk mencari wisata dengan lebih cepat dan dapat meningkatkan potensi wisata yang ada.

2. Kajian Terdahulu

Pada penelitian sebelumnya menurut Desiyanna Lasut, Susanto Haryanto bahwa pada jaman sekarang ini teknologi telah digunakan bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan jasmani maupun komunikasi saja tapi teknologi juga digunakan untuk mencari dan mengetahui tempat wisata terpopuler dan yang menarik. Adapun yang menjadi daya tarik bagi manusia yaitu: adanya keinginan untuk mencari tempat wisata yang sangat sesuai dengan keinginan masing-masing setiap manusia tersebut, namun padatnya manusia dengan aktivitas akan penggunaan teknologi maka membuat mereka cenderung memilih untuk hidup praktis [2].

Menurut Rakhmawati, RL & Utami, WS bahwa aplikasi Sistem Informasi Pariwisata dengan metode Teknologi Location Based Service (LBS) berbasis android untuk mendukung wisata di Nanggulan Kabupaten Kulon Progo. Dikarenakan pada saat ini daerah Nanggulan Kabupaten Kulon Progo sedang semarak membangun obyek wisata dengan alam yang mendukung untuk menarik pengunjung. Dengan rancangan tersebut penulis berharap agar dapat mempermudah para wisata bisa menemukan informasi tempat wisata dan sesuai rute tanpa harus tersesat saat perjalanan menuju ke tempat wisata [3].

2.1. Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pengguna melakukan tugas-tugas tertentu pada perangkat elektronik [4].

Aplikasi adalah perangkat lunak atau program komputer yang dirancang untuk melakukan fungsi atau tugas tertentu sesuai kebutuhan penggunaan. Aplikasi dapat berjalan pada berbagai platform, seperti komputer, perangkat mobile, atau web, dan sering kali dibuat untuk mempermudah pekerjaan sehari-hari, baik dalam hal produktivitas, hiburan, maupun layanan spesifik. Setiap aplikasi biasanya dikembangkan dengan antarmuka yang user-friendly agar mudah digunakan oleh berbagai kalangan pengguna [5].

Aplikasi berbasis mobile dalam pemerintahan, atau sering disebut m-Government, telah berhasil meningkatkan interaksi masyarakat dan pemerintah [6]. Aplikasi mobile dinilai sebagai salah satu komponen penting dalam mewujudkan transformasi digital pemerintahan.

Sehingga dari berbagai pengertian atau definisi para ahli dapat disimpulkan bahwa Aplikasi telah menjadi bagian dari integral dalam kehidupan moderen, memainkan peran penting dalam berbagai aspek mulai dari pekerjaan, hiburan, hingga layanan publik. Aplikasi tidak hanya membantu mengomtomatisasikan dan meningkatkan efisiensi dalam banyak hal. Dalam konteks pemerintahan, aplikasi berbasis web atau mobile telah memberikan aksesibilitas yang lebih baik bagi masyarakat untuk mendapatkan layanan administratif, seperti pembuatan dokumen kependudukan, tanpa harus datang langsung ke kantor instansi terkait.

2.2. Aplikasi Quiz

Aplikasi quiz merupakan salah satu bentuk teknologi pembelajaran interaktif yang populer saat ini, terutama di bidang pendidikan dan pelatihan. Aplikasi quiz mampu memfasilitasi pembelajaran secara mandiri, dimana pengguna dapat memahami informasi sambil menguji pemahaman mereka melalui pertanyaan yang interaktif [7].

Aplikasi quiz dalam pengenalan destinasi wisata mampu meningkatkan daya tarik pengguna untuk belajar lebih jauh tentang tempat yang diperkenalkan [8]. Aplikasi quiz dengan materi pengenalan dapat membantu pengguna memahami topik secara bertahap dan lebih efektif dibandingkan metode tradisional, karena antarmuka interaktif dan umpan balik instan dari aplikasi [9]. Pendekatan ini tidak hanya efektif untuk anak-anak, tetapi juga memberikan dampak positif pada orang dewasa dalam mempelajari informasi baru dengan cara yang lebih santai dan terstruktur.

Sehingga dari berbagai pengertian atau definisi para ahli dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Quiz ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam belajar melalui fitur-fitur menarik seperti pertanyaan pilihan ganda, waktu pengujian terbatas, dan pemberian skor langsung setelah kuis selesai. Aplikasi quiz juga dapat menyediakan materi secara bertahap sesuai tingkat pemahaman pengguna, aplikasi quiz berperan dalam melatih keterampilan berpikir kritis dan memori, serta membantu pengguna memahami konsep dengan lebih mendalam melalui pengulangan dan penilaian otomatis.

2.3. Unity

Unity adalah salah satu game engine yang paling populer dalam pengembangan aplikasi mobile, baik untuk tujuan hiburan, pendidikan, maupun penyebaran informasi. Unity memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan pengguna karena mendukung pengembangan aplikasi yang intuitif dan visual yang menarik, yang mampu meningkatkan pengalaman pengguna dalam memperoleh informasi secara efektif dan efisien [10].

Unity dinilai sangat cocok untuk pembuatan aplikasi informasi mobile karena kemudahan penggunaan dan fleksibilitasnya [9]. Antarmuka Unity yang intuitif memudahkan pengembang pemula untuk membuat aplikasi informasi yang kompleks dalam waktu yang relatif singkat.

Sehingga dari berbagai pengertian atau definisi para ahli dapat disimpulkan bahwa Unity memiliki dampak positif pada keterlibatan pengguna dalam aplikasi informasi berbasis mobile melalui elemen-elemen visual yang lebih dinamis dibandingkan dengan aplikasi konvensional. Unity juga mendukung pembuatan aplikasi yang lebih responsif dan user-friendly, sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan pengguna.

2.4. Wisata

Wisata merupakan salah satu fenomena sosial, budaya, dan ekonomi yang kompleks, melibatkan perpindahan manusia dari lingkungan rutinnya menuju tempat lain untuk tujuan sementara seperti rekreasi, bisnis, pendidikan, atau kepentingan pribadi lainnya. Menurut United Nations World Tourism Organization (UNWTO), wisata (tourism) adalah aktivitas orang yang melakukan perjalanan dan tinggal di luar lingkungan biasanya tidak lebih dari satu tahun secara berturut-turut untuk tujuan rekreasi, bisnis, atau lainnya, dan bukan untuk memperoleh

penghasilan dari tempat yang dikunjungi [11]. Definisi ini menegaskan tiga unsur pokok dalam kegiatan wisata, yaitu adanya perpindahan, sifat sementara, dan tujuan non-remuneratif.

Menurut, Yoeti (2021) menegaskan bahwa wisata adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan secara sukarela, bersifat sementara, dan bukan untuk bekerja di tempat yang dikunjungi, melainkan untuk menikmati perjalanan tersebut atau mendapatkan pengalaman baru [12]. Pandangan ini memperkuat unsur motivasi individu dalam aktivitas wisata, terutama dalam konteks psikologis dan kultural.

Sedangkan Spillane (2020) menyatakan bahwa wisata merupakan aktivitas perjalanan yang dilakukan sementara waktu dari tempat tinggal ke tempat lain, yang bertujuan untuk memperoleh kenikmatan, kepuasan, serta pembelajaran dari lingkungan baru yang dikunjungi [13]. Definisi ini menekankan aspek pengalaman subjektif wisatawan sebagai bagian dari nilai utama kegiatan wisata.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli dan lembaga internasional, dapat disimpulkan bahwa wisata adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang keluar dari lingkungan biasanya secara sukarela dan bersifat sementara, dengan tujuan non-komersial seperti rekreasi, pendidikan, bisnis, maupun pengembangan diri, serta memberikan dampak sosial, budaya, dan ekonomi bagi daerah tujuan maupun asal wisatawan.

2.5. Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak seperti smartphone dan tablet. Sebagai platform open-source, Android memungkinkan pengembang untuk menciptakan berbagai aplikasi yang dapat digunakan pada berbagai perangkat [14].

Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai perangkat bergerak [15].

Android merupakan suatu Operating System atau OS yang sampai saat ini masih dalam tahap perkembangan, OS ini seperti OS lainnya seperti, Symbian, IOS di I-Phone, dan lain sebagainya [16].

Sehingga dari berbagai pengertian atau definisi para ahli dapat disimpulkan bahwa Android sebagai sistem operasi sebuah perangkat mobile, menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi.

3. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan aplikasi quis interaktif guna memperkenalkan informasi wisata di dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Waterfall, yang terdiri dari tahapan analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan yang dibutuhkan oleh pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi.

Berikut ini Gambar 1 menunjukkan tahapan penelitian mengikuti alur metode Waterfall.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Sistem Aplikasi

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Kebutuhan Masukan (Input)

Kebutuhan pada tahapan input berupa data-data dari beberapa tempat wisata dan kuliner yang ada di Provinsi Jambi yang bersumber dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi.

4.2. Kebutuhan Proses

Pada tahapan proses, data informasi terkait wisata dan kuliner yang ada akan dipergunakan sebagai acuan pada Unity, selanjutnya Unity akan menjadi alat untuk menghasilkan dari informasi yang didapat.

4.3. Kebutuhan Keluaran (Output)

Hasil output dari aplikasi pengenalan informasi wisata dan kuliner menggunakan Unity ini adalah berupa gambar, informasi deskripsi, dan lokasi dari wisata dan kuliner. Dengan hasil dari aplikasi ini, nantinya dapat membantu masyarakat untuk mencari informasi terkait wisata dan kuliner yang ada di Provinsi Jambi.

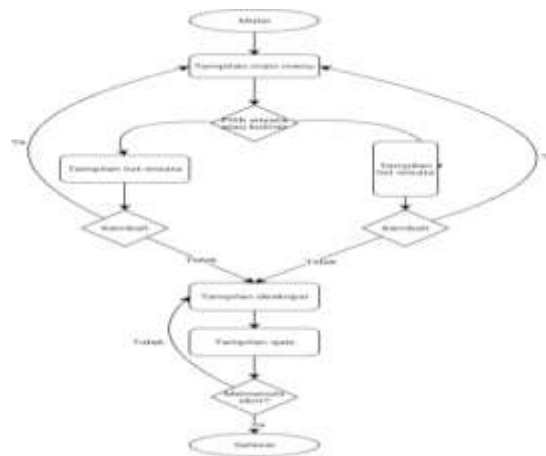
4.4. Kebutuhan Antarmuka

Kebutuhan antarmuka terdiri dari: antarmuka splash screen, antarmuka menu utama, antarmuka input, antarmuka proses, dan antarmuka output.

4.5. Flowchart

Flowchart merupakan bagan alur yang membentuk suatu sistem menggunakan simbol-simbol yang ditetapkan. Flowchart sangat berguna untuk mengetahui alur dari suatu aplikasi, dan memudahkan untuk dibaca. Alur dari flowchart ini menampilkan Menu Utama

untuk memilih Tampilan Wisata dan Tampilan Kuliner. Jika kita memilih menu tersebut maka aplikasi program akan menampilkan Deskripsi dan Quiz serta Skor Quiz tersebut dari menu yang kita pilih. Tampilan flowchart dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



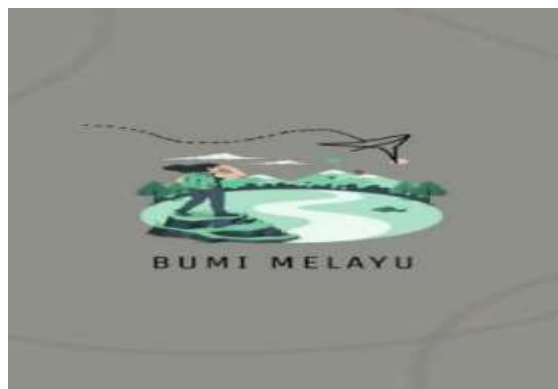
Gambar 2. Flowchart

4.6. Implementasi

Implementasi ini dibangun berbasis Unity yang interaktif dan visual dinamis.

1. Tampilan Splash Screen

Tampilan output splash screen merupakan sebuah loading screen yang akan tampil ketika aplikasi pertama kali dibuka. Tampilan splash screen dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Tampilan Splash Screen

2. Tampilan Menu Utama

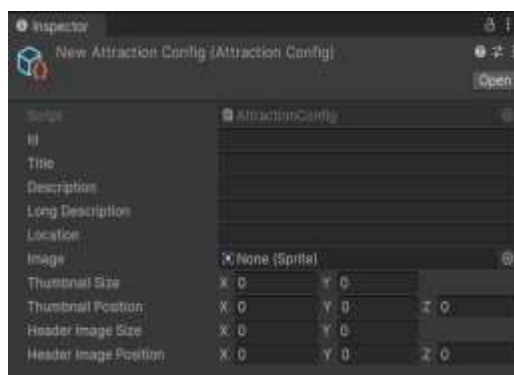
Tampilan menu utama ini akan ditampilkan ketika splash screen setelah dimuat. Pada menu ini terdapat 2 pilihan yaitu Wisata dan Kuliner. Masing-masing pilihan akan menampilkan menu yang terdiri dari nama wisata atau kuliner, deskripsi dari wisata atau kuliner dan lokasi wisata atau kuliner khas Provinsi Jambi. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Input Data Ke Aplikasi Melalui Unity

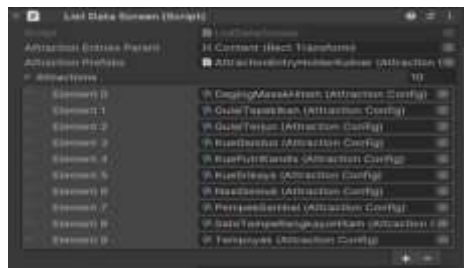
Tampilan input pada Unity menggunakan sebuah script yang dibuat sebagai penampung data dan akan ditampilkan pada menu project untuk pembuatan data yang bernama *AttractionConfig*. *AttractionConfig* ini berguna untuk penampung data yaitu id, title, deskripsi, lokasi, image, dan ukuran gambar untuk dimasukkan kedalam list. Data inilah yang akan disajikan pada halaman output visualisasi. Tampilan input data ke aplikasi melalui unity dapat dilihat pada gambar 5 berikut.



Gambar 5. Tampilan Input Data Ke Aplikasi Melalui Unity

4. Tampilan Input Data Wisata dan Kuliner Melalui Unity

Input dari pengelompokkan data ini sangat diperlukan untuk mencegah dari data yang berpecah. *Attraction Config* yang telah dibuat akan dimasukkan kedalam sebuah script khusus untuk menampung data-data yang telah dibuat. Script ini akan menampung dari hasil inputan data yang telah dibuat sebelumnya dan akan menjadi suatu informasi pada aplikasi. Tampilan input data wisata dan kuliner melalui unity dapat dilihat pada gambar 6 berikut.



Gambar 6. Tampilan Input Data Wisata dan Kuliner Melalui Unity

5. Tampilan Quiz Wisata

Tampilan quiz wisata ini terdapat pada halaman deskripsi ketika user menekan menu dari masing-masing menu pilihan yang ada. Halaman quiz ini menampilkan beberapa pertanyaan secara acak yang harus dijawab oleh user. Tampilan quiz wisata dapat dilihat pada gambar 7 berikut.



Gambar 7. Tampilan Quiz Wisata

6. Tampilan Quiz Kuliner

Tampilan quiz kuliner ini terdapat pada halaman deskripsi ketika user menekan menu dari masing-masing menu pilihan yang ada. Halaman quiz ini juga menampilkan beberapa pertanyaan secara acak yang harus dijawab oleh user. Tampilan quiz kuliner dapat dilihat pada gambar 8 berikut.



Gambar 8. Tampilan Quiz Kuliner

7. Tampilan Output Visualisasi Data Wisata

Tampilan output visualisasi data wisata ini adalah hasil ketika user menekan tombol wisata pada main menu yang isinya berupa data-data yang berhasil dikelola dan dikelompokkan dan ditampilkan berdasarkan menu pilihan wisata. Tampilan output visualisasi data wisata dapat dilihat pada gambar 9 berikut.



Gambar 9. Tampilan Output Visualisasi Data Wisata

8. Tampilan Output Visualisasi Data Kuliner

Tampilan output visualisasi data kuliner ini adalah hasil ketika user menekan tombol kuliner pada main menu yang isinya berupa data-data yang berhasil dikelola dan dikelompokkan dan ditampilkan berdasarkan menu pilihan kuliner. Tampilan output visualisasi data kuliner dapat dilihat pada gambar 10 berikut.



Gambar 10. Tampilan Output Visualisasi Data Kuliner

9. Tampilan Output Skor Quiz

Tampilan skor quiz ini akan tampil ketika user sudah menjawab semua pertanyaan yang telah diberikan pada sesi quiz ini. Total pertanyaan yang ditampilkan adalah sepuluh pertanyaan yang diberikan secara acak. Tampilan output skor quiz dapat dilihat pada gambar 11 berikut.



Gambar 11. Tampilan Output Skor Quiz

5. Kesimpulan

Penggunaan aplikasi quiz berbasis Unity yang interaktif dan visual dinamis mampu meningkatkan daya tarik wisatawan terhadap destinasi wisata di Jambi. Aplikasi quiz ini efektif dalam menyebarkan informasi kebudayaan dan pariwisata lokal karena dapat menampilkan data dan fakta secara interaktif, meningkatkan pemahaman pengguna melalui metode quiz. Disarankan agar aplikasi dilengkapi dengan fitur yang lebih kompleks selain wisata dan kuliner, penambahan fitur baru seperti penyediaan tentang adat dan tradisi pada aplikasi tersebut mampu menarik perhatian para wisatawan lokal maupun internasional

6. Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga dapat menyelesaikan tugas laporan penelitian ini dengan judul: “Aplikasi Quiz Pengenalan Informasi Terkait Wisata Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Provinsi Jambi”, dapat diselesaikan dengan baik.

Penelitian ini merupakan salah satu bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi. Penelitian merupakan kegiatan dalam upaya menghasilkan suatu pengetahuan yang empirik, teori, konsep, metodologi, model, atau informasi baru yang dapat memperkaya pengetahuan dan teknologi. Penelitian yang dilakukan meliputi penelitian dalam rangka kegiatan belajar-mengajar dan dalam usaha pengembangan dan penerapan ilmu. Untuk penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

Disadari dalam penulisan laporan penelitian dosen ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu diharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun guna memperbaiki penelitian ini semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan mahasiswa pada khususnya.

7. Pernyataan Penulis

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menyatakan bahwa data dan makalah bebas dari plagiarisme serta penulis bertanggung jawab secara penuh atas keaslian artikel.

Daftar Pustaka

- [1] A. Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, vol. 8, no. 2, Dec. 2010, doi: <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- [2] Lasut, D & Haryanto, S, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Tempat Wisata di Jawa Barat Berbasis Multimedia", *Jurnal Sisfokom*, vol. 5, no. 1, Maret 2016, DOI: <https://doi.org/10.53842/juki.v5i2.391>, https://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/sisfokom/article/view/25?utm_source=chatgpt.com.
- [3] Rakhmawati, RL & Utami, WS, "Aplikasi Berbasis Android Wisata Kuliner Dan Rekreasi Kecamatan Nanggulan", *Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 5, no. 2, November 2023, DOI: <https://doi.org/10.53842/juki.v5i2.391>, https://ioinformatic.org/index.php/JUKI/article/view/391?utm_source=chatgpt.com.
- [4] H. M. Jogyanto, "Analisis dan Desain Sistem Informasi", Yogyakarta: Andi Publisher, 2019.
- [5] Prasetyo, B., & Rahman, A, "Peran Aplikasi Mobile dalam Meningkatkan Pelayanan Publik pada Era Digitalisasi Pemerintahan." *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 12(1), 20-35, 2019.
- [6] A. Ardiansyah and F. Putri, "Aplikasi Kuis sebagai Media Pembelajaran Berbasis Mobile", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 45-53, 2020.
- [7] Suryani, T., & Rahayu, A, "Pemanfaatan Aplikasi Kuis dalam Pengenalan Destinasi Wisata", *Jurnal Pariwisata dan Teknologi Informasi*, 8(4), 120-134, 2021.
- [8] Afista Galih Pradana, "Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android", *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, vol. 2, no. 1, pp. 49–53, 2024, Accessed: Feb. 24, 2025. [Online]. Available: <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1062/925>.
- [9] D. Pratama and S. Widjaja, "Peran Game Engine Unity dalam Peningkatan Keterlibatan Pengguna Aplikasi Informasi Mobile", *Jurnal Multimedia dan Teknologi Informasi*, vol. 9, no. 3, pp. 72-85, 2021.
- [10] Hidayat, M., & Kurniawan, F, "Aplikasi Kuis sebagai Alat Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Topik", *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 65-78, 2022.
- [11] UNWTO, *Glossary of Tourism Terms*. Madrid: United Nations World Tourism Organization, 2023. [Online]. Available: <https://www.unwto.org/glossary-tourism-terms>
- [12] O. A. Yoeti, *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2021.
- [13] Spillane, *Ekonomi Pariwisata: Sejarah dan Prospeknya*. Yogyakarta: Kanisius, 2020.
- [14] J. Suwarno dan A. L. Fuadi, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Flora dan Fauna Indonesia Berbasis Android dengan Metode Library Research", *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, vol. 5, no. 2, hlm. 1, 2022. [Online]. Tersedia: <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jtim/article/download/320/267/1076>.
- [15] Nur Azis, Gali Pribadi, and M. S. Nurcahya, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android", *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 4, no. 3, pp. 1–5, 2020, Available: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/815>.

- [16] R. L. Ditha, S. T. Faulina, dan Wisnumurti, "Perancangan Aplikasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Android", Jurnal Informatika dan Komputer, vol. 14, no. 2, hlm. 25-35, Desember 2023. [Online].