

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN TIKET WISATA DESA WISATA ADILUHUR BERBASIS *ANDROID* DENGAN METODE *AGILE* (STUDI KASUS: Desa Wisata Adiluhur)

Oleh
Raihan Israq Zabran
NIM 20102135

Desa wisata memiliki nilai budaya dengan daya tarik yang tinggi. Dengan tingginya minat dan daya tarik wisatawan, tempat wisata harus menyesuaikan dengan pelayanan dan pengelolannya. Desa Wisata Adiluhur adalah salah satu desa wisata yang membutuhkan inovasi dan digitalisasi wisata untuk meningkatkan kualitas pengelolaannya, terutama dalam pengelolaan data wisatawan. Saat ini desa wisata adiluhur memiliki keterbatasan dalam akses informasi desa wisata, variasi transaksi pemesanan tiket, serta pengelolaan data pengunjung Desa Wisata Adiluhur. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi *Android* pemesanan tiket wisata di Desa Wisata Adiluhur dengan menggunakan metode *Agile* yang diharapkan dapat meningkatkan digitalisasi Desa Wisata Adiluhur dengan menyelesaikan masalah yang ada. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode *Agile*, yang memungkinkan fleksibilitas dalam mengubah alur dan fitur sesuai kebutuhan. Pada tahap desain, metode *Design Thinking* diterapkan dengan tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengujian *System Usability Scale* (SUS) pada tahap *test* menunjukkan hasil nilai 79,85 dengan kategori "Good". Tahap *development* dilanjutkan dengan membangun aplikasi *Android* berdasarkan *prototype* yang telah diuji. Setelah itu, dilakukan pengujian *blackbox testing* untuk memastikan semua fungsionalitas berjalan sesuai yang diharapkan, dengan hasil akhir menunjukkan tingkat keberhasilan 100%. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Agile* dan *Design Thinking* dapat menghasilkan aplikasi yang responsif terhadap kebutuhan pengguna dan fungsionalitas yang tinggi, mendukung upaya digitalisasi Desa Wisata Adiluhur.

Kata Kunci: Pariwisata, Desa wisata, Metode *Agile*, *Android*, *Design Thinking*