

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Prasetyo, V. Atina, dan E. Purwanto, “Sistem Rekomendasi Pariwisata Dengan Metode Content Based Recommendation Berbasis Website (Studi Kasus: Dinas Pariwisata Dan Budaya Surakarta),” *DutaCom*, vol. 14, no. 1, hlm. 51–58, Feb 2021, doi: 10.47701/dutacom.v14i1.2017.
- [2] R. Ronaldo dan A. Ardoni, “Pembuatan Aplikasi Mobile ‘Wonderful of Minangkabau’ sebagai Gudang Informasi Pariwisata di Sumatera Barat Melalui Website Kodular,” *Info Bibl. J. Perpust. Dan Ilmu Inf.*, vol. 2, no. 1, hlm. 88–93, Des 2020, doi: 10.24036/ib.v2i1.90.
- [3] E. Perwirawati, B. Sihombing, dan P. R. T. Simamora, “Perencanaan Komunikasi Pariwisata dalam Pemberdayaan Masyarakat Desa Hilisataro Nandisa Menuju Desa Wisata Berbasis Sustainable Tourism Development,” *J. Darma Agung*, vol. 30, no. 2, hlm. 321, Agu 2022, doi: 10.46930/ojsuda.v30i2.1677.
- [4] M. Y. Sakti, “Implementasi Javelin Board dan Lean Startup pada Strategi Pengembangan Produk Startup Digital Berbasis Aplikasi dan Website Bidang Pariwisata”.
- [5] S. Irawan, *Statistik Pariwisata Jawa Tengah dalam Angka*. 2022.
- [6] Y. Setiyono, *Data Dan Informasi Kabupaten Banyumas*. 2022.
- [7] D. P. Jati dan B. Sunarko, “Potensi Pariwisata Banyumas dalam Mengembangkan Wisata,” 2021.
- [8] A. Rakhmah, I. Puspitasari, dan G. A. Purwandari, “Penggunaan Bahasa Inggris oleh Instruktur Mancakrida di Palawi Risorsis,” 2022.
- [9] E. D. Apriliani, A. S. Ardinezwari, M. Mardhatillah, dan A. Yusuf, “Pengaruh Produk Wisata terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan pada Wonderland Adventure Waterpark Karawang,” 2022.
- [10] S. M. Fauzi dan M. I. Wahyuddin, “Penerapan Rapid Application Development (RAD) Dalam Pengembangan Aplikasi Penjualan Ikan Cupang Hias Berbasis Web,” *J. MEDIA Inform. BUDIDARMA*, vol. 6, no. 2, hlm. 751, Apr 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3555.
- [11] M. P. Puteri dan H. Effendi, “Implementasi Metode RAD Pada Website Service Guide ‘Tour Waterfall South Sumatera,’” *J. Sisfokom Sist. Inf. Dan Komput.*, vol. 7, no. 2, hlm. 130–136, 2018, doi: 10.32736/sisfokom.v7i2.570.
- [12] M. M. Rad, “Sistem Informasi Jasa Pelayanan Mobil Pariwisata Menggunakan Metode Rad,” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 8, no. 1, hlm. 183–192, 2021, doi: 10.35968/jsi.v8i1.615.
- [13] R. Fauzul Fitria, R. Purwaningsih, dan A. Arvianto, “Pengembangan Aplikasi Perhitungan Indeks Komposit Sustainable Torism dengan Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD),” *Ind. Eng. Online J.*, 2022.
- [14] Y. D. Wijaya dan M. W. Astuti, “Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. Dan Komun.*, hlm. 274, 2019.
- [15] A. Nanang Sutisna, C. Taofik, A. Mulyawan, S. LIKMI Bandung, dan S. Mardira Indonesia, “Aplikasi Android Menggunakan Location Based Service (Lbs) Untuk Navigasi Tujuan Wisata Di Kabupaten Garut,” *J. Comput. Bisnis*, vol. 14, no. 1, hlm. 30–39, 2020.

- [16] M. Munasiroh dan A. Rohman, “Sistem Informasi Pemesanan Paket Kunjungan Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Di Desa Wisata Lerep,” ... *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, hlm. 60–69, 2022.
- [17] D. O. H. E. N. S. Achmad Yusuf Al Ma’ruf, “Analisis Dan Perancangan Aplikasi E-Ticketing Wisata Indonesia (Tiwi) Berbasis Android Dengan Metode Waterfall,” *Prosoding Semin. SITASI*, no. November, hlm. 94–100, 2021.
- [18] R. Dewi dan A. M. Dewi, “Perancangan Sistem Paket Wisata”.
- [19] R. A. Polakitan, R. Sengkey, dan A. M. Sambul, “Aplikasi QR Code Identifikasi Pengunjung di Lokasi Wisata Kota Tomohon,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, hlm. 145–150, 2019.
- [20] F. Fitriyana dan A. Sucipto, “Sistem Informasi Penjualan oleh Sales Marketing pada PT Erlangga Mahameru,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, hlm. 105–110, Jun 2020, doi: 10.33365/jtsi.v1i1.239.
- [21] N. P., “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pendeteksi Gejala Awal Penyakit Mulut dan Kuku (PMK) pada Sapi Berbasis Android Menggunakan Model Mobile-D,” other, Sistem Informasi, 2023. doi: 10/7/daftar%20pustaka.pdf.
- [22] D. A. Pratama dan R. T. Shita, “IoT Emergency untuk Lansia dengan Memanfaatkan Sensor Sentuh pada Mikrokontroler NodeMCU ESP8266 Berbasis Android,” 2022.
- [23] D. Sakethi, A. R. Irawati, dan K. Putra, “Pengembangan SIMIPA Berbasis Android Menggunakan Metode Scrum pada Modul Mahasiswa,” vol. 2, no. 1, 2021.
- [24] A. Husain, “Game Puzzle Edukatif Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Android,” vol. 1, 2022.
- [25] E. Aswiranda, “Aplikasi Edukasi Konversi Suhu Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin Berbasis Android,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, hlm. 1689–1699, 2019.
- [26] F. Dzulqarnain dan Tukino, “Computer Based Information System Journal RANCANG BANGUN APLIKASI BELAJAR ARAB UNTUK ANDROID MENGGUNAKAN JETPACK COMPOSE DAN KOTLIN,” *Comput. Based Inf. Syst. J.*, vol. 01, hlm. 25–35, 2023.
- [27] A. Kumala dan S. Winardi, “Aplikasi Pencatatan Perbaikan Kendaraan Bermotor Berbasis Android,” vol. 4, 2020.
- [28] A. Febriandirza, “Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin,” *Pseudocode*, vol. 7, no. 2, hlm. 123–133, Sep 2020, doi: 10.33369/pseudocode.7.2.123-133.
- [29] Nurman Hidayat dan Kusuma Hati, “Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE),” *J. Sist. Inf.*, vol. 10, no. 1, hlm. 8–17, Feb 2021, doi: 10.51998/jsi.v10i1.352.
- [30] Naufal Rasyid dan Aaqila Dhiyaanisafa Goenawan, “Sistem Pencatatan Keuangan Aplikasi Android Dengan Menggunakan Design Pattern Model-View-View-Model (MVVM), Room Database, SharedPreferences dan API,” *J. Tek. MESIN Ind. ELEKTRO DAN Inform.*, vol. 1, no. 2, hlm. 52–63, Jun 2022, doi: 10.55606/jtmei.v1i2.783.

- [31] T. D. Wismarini dan A. Prihandono, “Rancang Bangun Aplikasi Android Terintegrasi Web Service dengan Volley untuk Layanan Publik,” *Dinamik*, vol. 25, no. 1, hlm. 10–19, Jun 2020, doi: 10.35315/dinamik.v25i1.7515.
- [32] S. R. Henim dan R. P. Sari, “Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire,” *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. 1, hlm. 69–78, Mei 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.
- [33] D. Oleh, “EVALUASI USER EXPERIENCE PADA DOMPET DIGITAL OVO MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) SKRIPSI,” 2021.
- [34] T. A. Kurniawan, “Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik,” *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, hlm. 77–86, Mar 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.