

## Rancang Bangun Aplikasi Pesona Garut Berbasis Mobile di PT. Stige IT

Mulyana<sup>1</sup>, Indriani<sup>2</sup>

STMIK AMIK BANDUNG <sup>1,2</sup>

mulyanateknisigarut@gmail.com <sup>1</sup>, [indri@stimik-amikbandung.ac.id](mailto:indri@stimik-amikbandung.ac.id) <sup>2</sup>

---

Diterima (20-10-2023)	Direvisi (03-10-2023)	Disetujui (10-10-2023)
--------------------------	--------------------------	---------------------------

---

**Abstrak** - Pariwisata merupakan salah satu sektor penting yang memiliki potensi besar dalam pengembangan perekonomian di Kabupaten Garut, dengan pengelolaan pariwisata yang baik diharapkan mampu memberikan keuntungan yang lebih maksimal kepada pelaku industri pariwisata. Salah satunya dengan memanfaatkan peran teknologi sebagai media promosi untuk memberikan informasi mengenai destinasi pariwisata yang ada di Garut kepada wisatawan. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Garut telah menggunakan *website*(<https://visitgarut.garutkab.go.id/>) sebagai media pengelolaan dan memperkenalkan wisata. Meskipun demikian, upaya yang lebih intensif diperlukan untuk meningkatkan minat wisatawan. Terdapat strategi tambahan yang dapat dilakukan sebagai penunjang dalam menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata yaitu dengan aplikasi berbasis *mobile* (integrasi dari *website* ke dalam aplikasi *mobile* android), fitur pada aplikasi Pesona Garut yaitu memiliki akses pada perangkat keras yaitu GPS yang dapat memberikan panduan navigasi rute lokasi. Aplikasi pesona garut dibuat menggunakan *framework flutter* dengan *database MySQL*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif melalui wawancara, observasi dan kuesioner, dan didukung dengan model pengembangan aplikasi menggunakan *scrum framework*. Aplikasi Pesona Garut ini menyediakan layanan seperti memberikan informasi mengenai destinasi pariwisata yang ada disekitar wilayah Garut seperti wisata alam, wisata buatan, budaya, akomodasi, transportasi, dan restoran berbasis *mobile*. Untuk memperluas jangkauan aplikasi ini sudah terdapat di *playstore*.

Kata Kunci : *Framework Flutter*, Pesona Garut, Pariwisata, Aplikasi Android

**Abstract** - Tourism is an important sector that has great potential in developing the economy in Garut Regency, with good tourism management it is hoped that it will be able to provide maximum profits to tourism industry players. One of them is by utilizing the role of technology as a promotional medium to provide information about tourism destinations in Garut to tourists. The Garut Regency Tourism and Culture Office has used the *website* (<https://visitgarut.garutkab.go.id/>) as a medium managing and introducing tourism. Nevertheless, more intensive efforts are needed to increase tourist interest. There are additional strategies that can be carried out to support attracting tourists to visit tourist attractions, namely with *mobile-based applications* (integration of the *website* into an Android *mobile application*), the feature of the Pesona Garut application is that it has access to hardware, namely GPS which can provide guidance. location route navigation. The Garut charm application was created using the Flutter framework with a MySQL database. The data collection technique used in this research is qualitative through interviews, observations and questionnaires, and is supported by an application development model using the Scrum framework. The Pesona Garut application provides services such as providing information about tourism destinations around the Garut area such as natural tourism, artificial tourism, culture, accommodation, transportation and mobile-based restaurants. To expand the reach of this application, it is already available in Playstore.

Keywords: *Flutter Framework*, Pesona Garut, Tourism, Android Application

### I. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting yang memiliki potensi besar dalam pengembangan perekonomian di Kabupaten Garut, dengan pengelolaan pariwisata yang baik diharapkan mampu memberikan keuntungan yang lebih maksimal kepada pelaku industri pariwisata. Salah satunya dengan memanfaatkan peran teknologi sebagai media promosi untuk memberikan informasi mengenai destinasi pariwisata yang ada di

Garut kepada wisatawan. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Garut telah menggunakan *website* (<https://visitgarut.garutkab.go.id/>) sebagai media pengelolaan dan memperkenalkan wisata. Meskipun demikian, upaya yang lebih intensif diperlukan untuk meningkatkan kesadaran pelaku industri pariwisata dan minat wisatawan. Terdapat strategi tambahan yang dapat dilakukan sebagai penunjang untuk memperluas jangkauan wisatawan untuk

berkunjung ke tempat wisata dalam aplikasi berbasis *mobile* (integrasi informasi destinasi pariwisata dari website ke dalam aplikasi *mobile* android), fitur yang tersedia dalam aplikasi Pesona Garut yaitu memiliki akses pada perangkat keras yaitu GPS yang dapat memberikan panduan navigasi rute lokasi. Aplikasi Pesona Garut dapat memberikan informasi mengenai destinasi pariwisata yang ada disekitar wilayah Garut seperti wisata alam, wisata buatan, budaya, akomodasi, transportasi, dan restoran. Promosi yang terarah akan membantu meningkatkan visibilitas Garut sebagai wilayah destinasi wisata yang menarik untuk dikunjungi. Selain itu, promosi yang tepat dapat mengatasi aksesibilitas dan kurangnya pemahaman masyarakat tentang potensi pariwisata di Garut.

## 1. Tinjauan Pustaka

### a. Pemrograman Dart

Pemrograman *dart* adalah satu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi dalam berbagai *platform*. *Dart* adalah bahasa pemrograman sumber terbuka dengan tujuan umum yang dirancang oleh google untuk membuat perangkat lunak lintas *platform* untuk perangkat seluler (android dan iOS), desktop dan *web*. *dart* menggunakan paradigma pemrograman berorientasi objek (Mulyanto et al., 2023).

### b. Flutter

*Flutter* adalah *platform* yang digunakan para developer untuk membuat aplikasi *multiplatform* hanya dengan satu basis coding. Artinya, aplikasi yang dihasilkan dapat dipakai diberbagai *platform*, baik *mobile* android, iOS, *web* maupun desktop (Yudhistira, 2021). *Flutter* sebuah kerangka kerja *open-source* yang dikembangkan oleh Google, telah menjadi pilihan yang populer dalam pengembangan aplikasi *mobile* lintas *platform*. Keunggulan utamanya adalah kemampuan untuk membuat antarmuka pengguna yang kaya, responsif, dan menarik dengan menggunakan satu kode basis (Mawarni et al., 2023).

### c. Figma

Alat *online* untuk membuat *user interface* dan *user experience* yang digunakan dalam membuat desain UI dalam berbagai proyek, termasuk situs *web* dan aplikasi seluler. Tujuan arsitektur berbasis *cloud* figma adalah menjadikannya lebih efisien dan andal (Sudjiran et al., 2023).

### d. MySQL

MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa utama untuk akses *database*, MySQL adalah salah satu jenis *server database* yang paling banyak digunakan. Karena MySQL bersifat *open source*, maka MySQL dilengkapi dengan kode sumber yang digunakan untuk membangunnya (Winanjar & Susanti, 2021).

### e. Rest-API

Untuk sistem *hypermedia* terdistribusi, pendekatan desain arsitektur yang dikenal sebagai *Representational State Transfer* (REST) digunakan. Dalam arsitektur client-server yang dikenal sebagai REST, klien mengajukan permintaan ke server, yang memprosesnya dan kemudian memberikan respons (transaksi). *Application programming interface* adalah teknologi yang memungkinkan terhubungnya berbagai sistem. API terdiri dari 2 komponen yaitu server dan klien (Wardhana et al., 2020).

### f. State Management Flutter

*State management* adalah teknik strukturisasi, pengiriman, dan sinkronisasi state aplikasi melalui komponen-komponen dari aplikasi tersebut. Dalam situasi ketika jumlah state pada aplikasi bertambah, biasanya akan semakin sulit untuk mempertahankan kerapiannya (Husain et al., 2023).

### g. Pariwisata

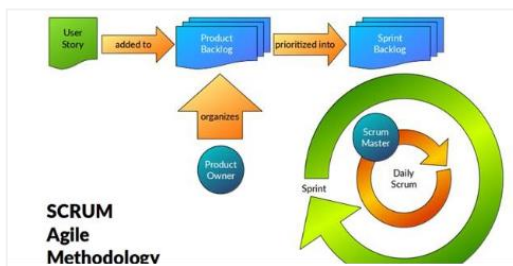
Secara epistemologi pariwisata berasal dari bahasa sansakerta yaitu *pari* yang artinya banyak, penuh dan *wista* artinya perjalanan, yang dalam bahasa inggris disebut *trave*. Jadi secara sederhana, pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain (Setiawati & Aji, 2023). Pariwisata merupakan fenomena yang saat ini sedang populer untuk dikembangkan sebagai penghasil devisa Negara dari non migas, karena industri pariwisata relatif tidak menimbulkan polusi atau pun kerusakan lingkungan (Riani, 2021).

### h. GPS

GPS menggunakan penyelarasan sinyal satelit untuk menunjukkan dengan tepat lokasi pengguna di permukaan dunia. Menggunakan Buku Layanan Berbasis Lokasi untuk Memahami GPS. Sistem navigasi yang menggunakan satelit yang dapat menyampaikan informasi *real-time* tentang waktu dan kecepatan di hampir semua lokasi di permukaan bumi, kapan saja, dan dalam kondisi cuaca apa pun dikenal sebagai GPS. Pengguna dapat melacak lokasi kendaraan, armada, atau mobil secara *real-time* dengan menggunakan *gadget* untuk menerima sinyal satelit yang kadang-kadang disebut sebagai GPS *Tracker* atau GPS *Tracking* (Madhar, 2018).

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam rancang bangun aplikasi pesona garut yaitu metode penelitian kualitatif (wawancara, observasi dan kuesioner) untuk mendukung dan menunjang data penelitian yang diterapkan kedalam sistem aplikasi. Sedangkan Teknik pengembangan perangkat lunak menggunakan model yang paling umum digunakan oleh industri *software house* yaitu *scrum framework* (Putra & Tanaem, 2022).



Sumber: (Putra & Tanaem, 2022)

Gambar 1. Scrum Framework

secara umum model perancangan *scrum framework* yaitu *user story* digunakan untuk menjelaskan yang ingin dicapai dan hasil yang diharapkan oleh pengguna, *product backlog* merupakan daftar terurut dari semua yang dibutuhkan sistem atau produk, *sprint backlog* yaitu daftar tugas yang diidentifikasi untuk diselesaikan selama *sprint*, *sprint planning* biasanya dilakukan pada awal setiap iterasi yang disebut *sprint*, *sprint* merupakan waktu pengerjaan *product backlog*, *daily scrum* yaitu aktivitas didalam *sprint* dan yang terakhir adalah *sprint review* yaitu tahap untuk *testing* aplikasi untuk menyesuaikan dengan *product backlog* (Putra & Tanaem, 2022).

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari perancangan aplikasi pesona garut menggunakan model perancangan *scrum*, maka terdapat beberapa proses yaitu sebagai berikut:

#### 1. Analisis Sistem dari User Story

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Garut telah memanfaatkan *website* sebagai *platform* untuk mempromosikan pariwisata dan budaya Garut. Namun seiring pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan aplikasi *mobile* sebagai sarana promosi pariwisata di Garut semakin populer. Analisis SWOT digunakan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman aplikasi *mobile* dalam mempromosikan pariwisata dan budaya di Garut. *Website* tersebut memiliki *database* informasi tentang pariwisata dan budaya Garut, sumber daya pemerintah, dan masyarakat lokal. juga tidak memiliki peta tujuan wisata dan tidak menyediakan rute menuju tujuan wisata menggunakan *Google Maps*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk bisnis lokal atau tempat wisata, dan dapat menjadi sumber berharga bagi pebisnis lokal.

Jika Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Garut menggunakan aplikasi *mobile*, rekomendasi perbaikan antara lain penggunaan *Google Maps* untuk informasi lokasi dan penerapan peta destinasi wisata berdasarkan nama destinasi di Garut.

#### 2. Product backlog

*Product Backlog* adalah daftar terurut dari semua hal yang telah diketahui hingga yang

harus ada di dalam produk. *Produk Backlog* merupakan sumber kebutuhan satu-satunya untuk semua perubahan yang perlu diberlakukan terhadap produk (Irawan et al., 2019).

#### a. Kebutuhan User

Kebutuhan *user* menggambarkan apa yang diharapkan oleh *user* dari sistem dalam hal fungsi.

Table 1. Kebutuhan User

No	Deskripsi
1	Admin dapat melakukan <i>login</i>
2	Admin dapat menambah data <i>banner</i>
3	Admin dapat mengubah data <i>banner</i>
4	Admin dapat menghapus data <i>banner</i>
5	Admin dapat menambah kategori destinasi
6	Admin dapat mengubah kategori destinasi
7	Admin dapat menghapus kategori destinasi
8	User dapat mencari destinasi pariwisata
9	User dapat melihat <i>banner</i>
10	User dapat melihat detail <i>banner</i>
11	User dapat melihat kategori destinasi
12	User dapat melihat detail kategori destinasi

Sumber: (Mulyana, 2023)

#### b. Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional menggambarkan apa yang sistem harus lakukan untuk memenuhi kebutuhan *user*.

Tabel 2. Kebutuhan Fungsional

No	Deskripsi
1	Sistem dapat melakukan proses validasi admin dan memberikan akses terhadap sistem
2	Sistem dapat menyimpan data <i>Banner</i> baru yang telah ditambahkan ke dalam <i>database</i>
3	Sistem dapat mengubah data <i>Banner</i> dalam <i>database</i>
4	Sistem dapat menghapus data <i>Banner</i> dalam <i>database</i>
5	Sistem dapat menyimpan data destinasi baru yang telah ditambahkan ke dalam <i>database</i>
6	Sistem dapat mengubah data kategori destinasi
7	Sistem dapat menghapus data kategori destinasi
8	Sistem dapat melakukan pencarian destinasi pariwisata
9	Sistem dapat menampilkan <i>Banner</i>
10	Sistem dapat menampilkan detail <i>Banner</i>
11	Sistem dapat menampilkan kategori destinasi
12	sistem dapat menampilkan detail kategori destinasi

Sumber: (Mulyana, 2023)

#### c. Kebutuhan non-fungsional

Pada bagian ini menjelaskan kebutuhan non-fungsional yang berkaitan dengan bagaimana sistem beroperasi seperti skalabilitas, keamanan, kinerja dan aspek lain yang berkaitan dengan fungsi utama sistem aplikasi.

Tabel 3. Kebutuhan Non-Fungsional

No	Deskripsi
1	Sistem dapat memvalidasi dengan respons waktu 3 detik pada saat proses <i>Login</i>





No	Product Backlog	Estimasi Waktu(jam)	Prioritas
1.	Use case login	2	High
2.	Use case tambah Banner	2	High
3.	Use case mengubah Banner	2	High
4.	Use case menghapus Banner	1	Medium
5.	Use case menambah kategori destinasi	2	High
6.	Use case mengubah kategori destinasi	2	High
7.	Use case menghapus kategori destinasi	1	Medium
8.	Use case pencarian destinasi pariwisata	2	High
9.	Use case menampilkan banner	2	High
10.	Use case menampilkan detail banner	2	High
11.	Use case menampilkan kategori destinasi	2	High
12.	Use case menampilkan detail kategori destinasi	2	High

Sumber: (Mulyana, 2023)

b. Kebutuhan Pembangunan Aplikasi dari Software/Hardware

Pada proses *development* aplikasi pesona garut *software* yang harus di instal pada laptop yaitu OS *windows* 10 atau *windows* 11, instal *Flutter*, android studio, text editor, figma, postman. Sedangkan untuk kebutuhan hardware yang harus disiapkan yaitu laptop dengan spesifikasi minimum yaitu RAM 8 Gb namun disarankan 16 GB untuk kinerja yang lebih baik, SSD dengan kapasitas yang cukup minimal 256GB, prosesor intel core i5 generasi ke-8 dan perangkat android untuk menjalankan aplikasi *flutter*.

c. Rest-API

Sebuah rancangan *Rest-API* akan mencakup deskripsi dan *endpoint-endpoint* yang akan tersedia, metode HTTP yang didukung, serta format data yang akan digunakan dalam *request* dan *response*.

Tabel 6 Rest-API

No	URL	Met hod	Keterangan
1	https://pesonagarut.com /api/siganteng	GET	Show all destination
2	https://pesonagarut.com/ api/destinasi	GET	Show destination

3	https://pesonagarut.com/ api/budaya	GET	Show budaya
4	https://pesonagarut.com/ api/ekraf	GET	Show ekraf

Sumber: (Mulyana, 2023)

4. *Sprint*

Di Scrum, ide diubah menjadi nilai selama *sprint*. Kompetisi *sprint* diadakan secara berkala dalam jangka waktu tertentu selama satu bulan atau kurang, selalu pada waktu dan tempat yang sama. Semua tindakan atau peristiwa, termasuk perencanaan *sprint*, *scrum* harian, tinjauan *sprint*, dan retrospektif *sprint*, diadakan selama *sprint*. Dengan memastikan inspeksi dan adaptasi kemajuan menuju tujuan produk, semua peristiwa ini digunakan dalam Scrum untuk memungkinkan transparansi, menciptakan ketertiban, dan meminimalkan persyaratan (Hardiansyah et al., 2023).

Tabel 7. *Sprint*

No	Product Backlog	Task	Progress		
			Todo	Doing	Done
1.	Login	Membuat API			✓
		Membuat form Login			✓
		Membuat fungsi Login			✓
		Membuat handlerContr oller Login			✓
2.	Menambah Banner	Membuat Wireframe Banner			✓
		Membuat tabel Banner			✓
		Membuat function tambah Banner			✓
		Membuat handle tambah Banner			✓
3.	Mengubah	Membuat form tambah Banner			✓
		Membuat tombol save Banner			✓
		Membuat Wireframe			✓

No	Product Backlog	Task	Progress	No	Product Backlog	Task	Progress
			Todo Doing Done				Todo Doing Done
	Banner	Banner		6.	Mengubah kategori destinasi	Membuat Wireframe kategori destinasi	✓
		Membuat <i>function</i> ubah Banner	✓			Membuat <i>function</i> ubah kategori destinasi	✓
		Membuat <i>handle</i> ubah Banner	✓			Membuat <i>handle</i> ubah kategori destinasi	✓
		Membuat <i>form</i> ubah Banner	✓			Membuat <i>form</i> ubah kategori destinasi	✓
		Membuat <i>button Update</i> Banner	✓			Membuat <i>button Update</i> kategori destinasi	✓
4.	Menghapus Banner	Membuat <i>function delete</i> Banner	✓			Membuat <i>button Update</i> kategori destinasi	✓
		Membuat <i>handle delete</i> Banner	✓	7.	Menghapus kategori destinasi	Membuat <i>function delete</i> kategori destinasi	✓
		Membuat <i>button delete</i> Banner	✓			Membuat <i>handle delete</i> kategori destinasi	✓
5.	Menambah kategori destinasi	Membuat <i>Wireframe</i> kategori destinasi	✓			Membuat <i>button delete</i> kategori destinasi	✓
		Membuat tabel kategori destinasi	✓	8.	Pencarian destinasi pariwisata	Membuat <i>wireframe</i> pencarian destinasi pariwisata	✓
		Membuat <i>function</i> tambah kategori destinasi	✓			Membuat model pencarian destinasi pariwisata	✓
		Membuat <i>handle</i> tambah kategori destinasi	✓			Membuat <i>service</i> pencarian destinasi pariwisata	✓
		Membuat <i>form</i> tambah kategori destinasi	✓			Membuat <i>state provider</i> pencarian	✓
		Membuat <i>button save</i> kategori destinasi	✓				

No	Product Backlog	Task	Progress	No	Product Backlog	Task	Progress
			Todo Doing Done				Todo Doing Done
		destinasi pariwisata				Banner pada carousel slider pada screen Banner	
		Menambahkan state provider pencarian destinasi pariwisata di main Dart	✓			Menampilkan respon gagal/error	✓
		Get pencarian destinasi pariwisata berdasarkan nama	✓	10.	Menampilkan detail banner	Membuat wireframe screen detail Banner	✓
		Menampilkan pencarian berhasil destinasi pariwisata	✓			Membuat screen detail Banner	✓
		Menampilkan pencarian gagal destinasi pariwisata	✓			Menambahkan parameter image dan title	✓
9.	Menampilkan banner	Membuat wireframe Banner	✓			Get parameter pada screen detail Banner	✓
		Membuat model Banner	✓			Menampilkan handle respon gagal/error	✓
		Membuat service Banner	✓	11.	Menampilkan kategori destinasi	Membuat wireframe screen kategori destinasi	✓
		Membuat state provider Banner	✓			Membuat model kategori destinasi	✓
		Import package carousel slider	✓			Membuat service kategori destinasi	✓
		Membuat screen Banner	✓			Membuat state provider kategori destinasi	✓
		Menambahkan state provider Banner di main Dart	✓			Membuat screen destinasi	✓
		Get data Rest api	✓			Menambahkan state provider destinasi di	✓

No	Product Backlog	Task	Progress
			Todo Doing Done
		main Dart	
		Get data Rest-API destinasi pada screen destinasi	✓
		Menampilkan handle respon gagal/error	✓
12.	Menampilkan detail kategori destinasi	Membuat wireframe detail kategori destinasi	✓
		Membuat screen detail kategori destinasi	✓
		Menambahkan parameter title, description, location, galleries,	✓
		Membuat tabbar	✓
		Get parameter pada screen detail kategori destinasi	✓
		Menampilkan handle respon gagal/error	✓
		Membuat wireframe screen detail kategori destinasi	✓

Sumber: (Mulyana, 2023)

### 5. Sprint Review

Sprint Review adalah sebuah aktivitas atau acara yang dilaksanakan pada akhir sprint yang tujuannya untuk meninjau hasil pekerjaan tim pengembang pada sprint yang terakhir dikerjakan (Septian et al., 2020).

#### a. User Interface

Aplikasi Pesona Garut adalah program

aplikasi berbasis *mobile* android yang menyajikan informasi destinasi pariwisata dan kebudayaan kabupaten Garut yang dengan mudah bisa diakses kapan saja dan dimana saja cukup dengan instal aplikasi di *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet. Beberapa tampilan dari aplikasi Pesona Garut, yaitu sebagai berikut:

#### 1) Icon Aplikasi Pesona Garut



Sumber: (Mulyana, 2023)

Gambar 5. Icon Aplikasi Pesona Garut Untuk menjalankan aplikasi pesona garut cukup dengan klik *icon* aplikasi pada gambar tersebut.

#### 2) Splash screen



Sumber: (Mulyana, 2023)

Gambar 6. Splash Screen

*Splash screen* akan menampilkan *image* yang diberi waktu 3 detik apabila *image* sudah tampil dan *direct* pada *homescreen*.

#### 3) Home screen



Sumber: (Mulyana, 2023)

Gambar 7. Homescreen

Bagian *homescreen* menampilkan menu utama pada aplikasi Pesona Garut yang terdapat fitur search, banner, kategori wisata dan item destinasi wisata yang dapat dipilih oleh user untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

#### 4) Search Destinasi Pariwisata



Sumber: (Mulyana, 2023)



Gambar 8. *Search* Destinasi Pariwisata  
Fitur *search* dalam aplikasi Pesona Garut yang akan memudahkan user ketika mencari destinasi pariwisata khususnya di daerah Garut



Sumber: (Mulyana, 2023)  
Gambar 9. *Banner*

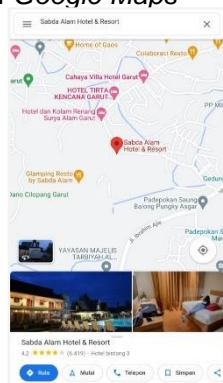
Tampilan *banner* yang berada pada menu *homescreen*, fitur *banner* yang akan memberikan informasi mengenai *event* seputar daerah garut khususnya Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Garut.

6) Detail Destinasi Pariwisata



Sumber: (Mulyana, 2023)  
Gambar 10. Detail Destinasi Pariwisata  
Ketika *User* memilih salah satu item destinasi pariwisata maka aplikasi akan merujuk pada informasi mengenai detail destinasi pariwisata yang dipilih yaitu informasi deskripsi, detail lokasi dan galeri (gambar mengenai wisata tersebut).

7) Tampilan *Google Maps*



Sumber: (Mulyana, 2023)  
Gambar 11. *Google Maps*  
Tampilan *Google Maps* akan muncul ketika *icon* lokasi pada detail destinasi pariwisata di klik dan diarahkan ke rute wisata yang dipilih.

8) Tampilan Tentang Disparbud



Sumber: (Mulyana, 2023)  
Gambar 12. Tentang Disparbud

Tampilan tentang disparbud berisi informasi mengenai Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Garut, dan beberapa konten yang sama dengan fitur yang ada di dalam aplikasi mobile Pesona Garut.

4 Testing

Tahapan pengujian menggunakan metode *blackbox testing* untuk mengetahui fungsi sistem berfungsi dengan baik, seperti fungsi menguji fungsi *login* dan *login* untuk admin dapat berfungsi atau tidak. Sedangkan pengujian untuk *user* salah satunya yaitu fungsi pencarian destinasi pariwisata berfungsi atau *crash*.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan perancangan serta pengujian aplikasi Pesona Garut yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pembuatan aplikasi Pesona Garut dengan menggunakan *framework flutter* telah selesai dibuat sesuai dengan analisis dan perancangan. Aplikasi Pesona Garut telah berhasil di *upload* pada *playstore* yang dapat di *download* oleh pengguna melalui *playstore* menggunakan perangkat android.

V. REFERENSI

Firdaus, M. A. (2017). Implementasi Kerangka Kerja Scrum Pada Manajemen Pengembangan Sistem Informasi. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 1–2.  
Hardiansyah, F., Rizal, A., & Purnamasari, I. (2023). IMPLEMENTASI METODE AGILE SCRUM DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN OLAHRAGA. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1242–1247.  
Husain, I., Purwantoro, P., & Carudin, C. (2023). ANALISIS PERFORMA STATE MANAGEMENT PROVIDER DAN GETX PADA APLIKASI FLUTTER. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1417–1422.  
Irawan, C. D., Mamahit, D. J., & Sambul, A. M. (2019). Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan untuk Profesi Petani.

- Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 53–62.
- Madhar, M. (2018). Rancang Bangun Sistem Monitoring Deteksi Dini Kebakaran Dengan Fitur Gps Berbasis Website. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(1), 367–372.
- Mawarni, D., Andrianto, R., Liana, D., Azis, A., Rusadi, D., Rahmansyah, F., & Fikriyan, F. (2023). Aplikasi Pembelian Tiket Bioskop Berbasis Flutter: Integrasi Pilihan Film, Bangku, dan Pembayaran. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, 1(3), 111–119.
- Mulyanto, J. D., Saefudin, S., & Sholahuddin, A. (2023). APLIKASI PENCARIAN DAN PENGUMUMAN BARANG HILANG “CARLIK-CARI PEMILIK” BERBASIS MOBILE. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(2), 107–116.
- Putra, D. J. K., & Tanaem, P. F. (2022). Perancangan Aplikasi Pembukuan Menggunakan Metode Agile Scrum. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3), 509–521.
- Riani, N. K. (2021). Pariwisata Adalah Pisau Bermata 2. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(5), 1469–1474.
- Septian, B., Jayadi, I. K., Holil, M., & Handriana, I. (2020). Sistem Human Capital Management Menggunakan Metode Scrum. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 11(1), 1–16.
- Setiawati, R., & Aji, P. S. T. (2023). Implementasi sapta pesona sebagai upaya dalam memberikan pelayanan prima pada wisatawan di desa wisata pentingsari. *Jurnal Administrasi Bisnis Terapan (JABT)*, 2(2), 6.
- Sudjiran, S., Saefudin, M., & Perdana, S. A. (2023). DIGITAL SYSTEM UI/UX DESIGN MANAGEMENT SUBMISSION OF AGRICULTURAL COST LOANS USING FIGMA SOFTWARE. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 7(1), 74–85.
- Tabrani, M., & Aghniya, I. R. (2019). Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(1), 41–50.
- Wardhana, W. G., Arwani, I., & Rahayudi, B. (2020). Implementasi Teknologi Restful Web Service Dalam Pengembangan Sistem Informasi Perekaman Prestasi Mahasiswa Berbasis Website (Studi Kasus: Fakultas Teknologi Pertanian Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(2), 680–689.
- Winanjar, J., & Susanti, D. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi desa Berbasis Web Menggunakan PHP Dan MySQL. *PROSIDING SNAST*, 97–105.
- Yudhistira, A. S. (2021). *Aplikasi Profil Genshin Impact dengan Mengimplementasikan Flutter*. ResearchGate.