

# PERANCANGAN APLIKASI DESTINASI WISATA GLODOK PANCORAN BERBASIS WEB

Angelica Christina<sup>1)</sup>, Tony<sup>2)</sup>, Teny Handhayani<sup>3)</sup>

<sup>1), 2), 3)</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara  
Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta, 11440, Indonesia  
email : angelica.825210005@stu.untar.ac.id<sup>1)</sup>, tony@fti.untar.ac.id<sup>2)</sup>, tenyh@fti.untar.ac.id<sup>3)</sup>

## ABSTRACT

*The study focuses on the development of a web-based application designed to promote the Glodok Pancoran tourist destination in Jakarta, Indonesia. The primary aim is to enhance visitor experiences by providing comprehensive information on local culture, cuisine, and transportation options. The research employs a systematic design process involving use case, activity, sequence, and class diagrams for process planning, alongside conceptual and logical database design. The application highlights a user-friendly interface with sections dedicated to heritage destinations, culinary experiences, religious sites, virtual tours, transportation, news, and reviews. The application utilizes Next.js for the front end and Golang with MySQL for the back end, adhering to the Agile methodology. Research methods included surveys and interviews with village representatives, which highlighted a significant interest in Chinese culture and cuisine and identified a need for improved information on transportation and local attractions. The project successfully increases awareness and accessibility of Glodok Pancoran, positioning it as a prominent tourist destination.*

## Key words

*Agile methodology, Glodok Pancoran, Next.js, tourism, web-based application*

## 1. Pendahuluan

Pada era digital sekarang, semuanya sudah terhubung oleh teknologi. Mulai dari objek wisata, hotel, restoran, dan lain-lain sudah beradaptasi dengan model pemasaran baru yang didukung teknologi. Mengingat sektor pariwisata terbukti menjadi sektor yang berkembang pesat, maka pemerintah perlu memperbaiki infrastruktur yang terkait dengan destinasi wisata agar wisatawan tertarik ke destinasi wisata tersebut [1]. Destinasi wisata akan sangat membantu dalam memberikan pengalaman wisata yang lebih baik bagi wisatawan. Oleh karena itu, industri pariwisata dapat memanfaatkan *website* untuk mempromosikan destinasi, serta mengubah pandangan wisatawan dan membuat para wisatawan merasa yakin untuk mengunjungi destinasi wisata tersebut.

Pada tahun 1700-an, VOC (*East Indies Companies*) Belanda membangun kawasan Glodok di Jakarta Barat [2]. Kawasan Glodok ini dulunya merupakan pusat perdagangan aktif, tetapi sekarang menjadi pusat

perbelanjaan camilan khas Tionghoa, obat tradisional, dan elektronik murah. Selain itu, Glodok Pancoran juga terkenal sebagai pusat hiburan yang menarik dengan berbagai destinasi wisata seperti Petak Enam, Pancoran Point, serta tempat ibadah. Selain tempat wisata, kuliner di Glodok Pancoran juga menjadi daya tarik tersendiri dengan berbagai pilihan seperti Djauw Coffee dan Es Tak Kie. Namun, masih banyak kuliner lokal yang belum dikenal luas oleh masyarakat. Masalah utama yang sering dihadapi pengunjung adalah kebingungan dalam menentukan destinasi wisata yang dapat dikunjungi serta transportasi umum yang dapat digunakan menuju Glodok Pancoran. Glodok Pancoran ditunjukkan pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Glodok Pancoran

Selain itu, terdapat beberapa penelitian terkait yang menyerupai dengan aplikasi destinasi wisata di Glodok Pancoran. Yosephine *et al.* [3], melakukan sebuah penelitian dengan membuat program aplikasi untuk Kabupaten Boyolali dengan menggunakan Google Maps. Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan serta mempromosikan objek wisata yang ada di Kabupaten Boyolali. Dalam pembuatan aplikasi ini, menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Sedangkan pada Aplikasi Destinasi Wisata di Glodok Pancoran Berbasis Web mempromosikan objek wisata dan juga memberikan semua informasi mengenai transportasi umum yang dapat diakses oleh masyarakat luas. Selain itu, pembuatan Aplikasi Destinasi Wisata di Glodok Pancoran Berbasis Web akan menggunakan *framework* Next.js dan *database* MySQL.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sibagariang *et al.* [4], melakukan penelitian dengan membuat sebuah *website* sebagai media promosi wisata di Pulau Mubut. Penelitian ini menyajikan informasi potensi wisata yang dimiliki Pulau Mubut. Penyajian informasi wisata yang diberikan hanya berupa *event*, berita, kuliner, video wisata, peta wisata, dan tentang kami. Pada *website* ini, tidak diberikan detail objek wisata yang ada di Pulau Mubut, sehingga memungkinkan kurangnya informasi detail dari lokasi tersebut. Sedangkan, pada Aplikasi Destinasi Wisata di Glodok Pancoran Berbasis Web akan memberikan semua informasi detail dari lokasi tersebut, sehingga memudahkan masyarakat untuk mengenal suatu tempat.

Selain itu, Wasino *et al.* [5], melakukan penelitian dengan membuat sebuah program berupa web untuk mendukung pemasaran destinasi wisata yang ada di Jawa. Penelitian ini berisi mengenai informasi-informasi destinasi wisata seperti berita, jadwal kegiatan pariwisata, dan lain-lain. Pembuatan web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan JavaScript. Sedangkan pada Aplikasi Destinasi Wisata di Glodok Pancoran Berbasis Web membuat informasi destinasi wisata yang ada di Glodok dengan menyajikan destinasi, berita, dan transportasi yang bisa diakses. Selain itu, terdapat juga fitur untuk menjelajahi suatu tempat. Pembuatan Aplikasi Destinasi Wisata di Glodok Pancoran Berbasis Web akan menggunakan *framework* Next.js dan *database* MySQL.

Dengan adanya *website* ini, diharapkan masyarakat semakin mengenal dan tertarik untuk mengunjungi Glodok Pancoran, serta menikmati kekayaan budaya dan kuliner yang ditawarkan. Diharapkan situs web ini akan memberikan informasi lengkap dan terpercaya tentang Glodok Pancoran kepada wisatawan yang bingung tentang tempat makan dan transportasi umum. *Website* ini dirancang menggunakan *framework* Next.js untuk membuat tampilan yang responsif, serta menggunakan bahasa pemrograman Golang yang dikenal efisien dalam mengelola data dalam *backend*. Selain itu, proses pembuatan query dalam *database* menggunakan MySQL. Dengan menggunakan bahasa pemrograman Golang, Next.js, dan MySQL diharapkan *website* ini dapat memberikan wawasan serta hasil yang positif bagi masyarakat luas.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1. Web

Istilah web sangat erat kaitannya dengan era jaringan internet, di mana halaman web memerlukan jaringan internet sebagai media untuk penyampaian informasi [6]. Sebuah situs web biasanya memiliki *Uniform Resource Locator* (URL), yang memungkinkan pengguna menggunakan *browser* web untuk mengaksesnya [7]. Dengan menggunakan web, tentunya pengguna dapat mengakses sebuah *website* dan mendapatkan informasi dengan *handphone*, tablet komputer, laptop, dan lain-lain.

### 2.2. Wisata

Menurut Bab I Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata, wisata merupakan suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh individu atau sekelompok orang yang mengunjungi suatu tempat tertentu dengan tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau untuk mengetahui lebih jauh tentang daya tarik wisata di tempat tersebut dalam jangka waktu yang singkat [8]. Sarana wisata merupakan kunci penting dalam pembentukan produk wisata yang berperan penting untuk membuat perjalanan wisatawan lebih mudah dan menyenangkan. Kegiatan wisata ini bersifat sementara dan memiliki tujuan untuk mencari kesenangan. Menurut Darsana *et al.*, jenis wisata terdiri dari 9 yaitu wisata warisan, religi, pedesaan, pertanian, sukarela, kesehatan, kreatif, makanan, dan bisnis [9].

### 2.3. Glodok Pancoran

Glodok Pancoran merupakan salah satu wilayah yang terletak di Kecamatan Taman Sari, Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia. Kawasan ini merupakan salah satu yang mayoritas penduduknya berisi etnis Tionghoa. Glodok Pancoran mempunyai luas sebesar 0,38 km<sup>2</sup> yang merupakan kawasan pusat perdagangan, perkantoran, serta hiburan [10]. Kawasan Glodok Pancoran merupakan kawasan perdagangan yang muncul pada masa penjajahan Belanda, dan para pedagang dari Tiongkok menetap di kawasan tersebut sehingga menjadikannya sebagai Pecinan terbesar di Jakarta [11]. Kawasan ini kaya akan pecinan dan perdagangan sehingga sekarang dijadikan sebagai tujuan wisata serta perdagangan.

Glodok Pancoran menawarkan berbagai destinasi menarik, mulai dari warisan budaya, kuliner, hingga religi. Destinasi warisan mencakup Gedung Chandra, Pancoran Chinatown Point, Pantjoran Tea House, dan Petak Enam. Kuliner di kawasan ini meliputi pilihan makanan halal dan non-halal, seperti Djauw Coffee, Kuotie Shantung 86, Ellie Donat, dan Sedap Wangi. Untuk wisata religi, terdapat Masjid Arohiem, Vihara Sila Amerta, Vihara Dharma Jaya, serta Gereja Santa Maria de Fatima Toasebio. Glodok Pancoran menggabungkan sejarah, budaya, dan modernitas, menjadikannya kawasan dinamis di Jakarta.

### 2.4. Unified Modeling Language (UML)

*Unified Modelling Language* (UML) merupakan metode untuk menggambar dan mendokumentasikan bagaimana perangkat lunak bekerja dalam suatu sistem [12]. Selain itu, *Unified Modelling Language* mencakup

teknik notasi grafis untuk membuat model abstrak dari sistem tertentu. UML dapat digunakan dalam semua proses siklus hidup perangkat lunak melalui berbagai implementasi teknologi [13]. Terdapat beberapa diagram dalam *Unified Modelling Language*, seperti *use case diagram*, *use case scenario*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

### 2.5. Software Development Life Cycle (SDLC)

SDLC (*Software Development Life Cycle*) adalah pendekatan sistematis untuk pengembangan perangkat lunak [14]. SDLC adalah proses memahami bagaimana sistem informasi (SI) dapat dirancang, dibangun, dan diterapkan kepada pengguna untuk mendukung kebutuhan bisnis [15].

## 3. Metode Penelitian

Aplikasi destinasi wisata Glodok Pancoran berbasis web dibuat menggunakan Metode Agile. Metode Agile merupakan pendekatan yang bersifat iteratif dan bertahap, memungkinkan proyek untuk menyesuaikan diri dengan perubahan serta kompleksitas yang muncul seiring waktu [16]. Secara umum, keuntungan dari metode Agile adalah keterlibatan langsung pengguna dalam pengembangan sistem, sehingga sistem dapat fokus pada fitur yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna dan lebih terstruktur dengan baik [17]. Pada **Gambar 2** menunjukkan penggunaan metode Agile.



**Gambar 2.** Metode Agile [18]

Menurut Maesaroh *et al.* [19], metode Agile terdapat 6 tahap, yaitu:

#### 1. Requirements

*Requirements* merupakan fase di mana tim dan *user* bekerja sama untuk mengidentifikasi kebutuhan. Pada tahap ini, proses pengumpulan data dilakukan melalui *platform* Google Form dan wawancara dengan beberapa perwakilan Kelurahan Glodok.

#### 2. Design

Dalam tahap ini, dimulai dengan adanya perancangan proses yaitu *Unified Modelling Language* (UML) yang terdiri dari *use case*, *use case scenario*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*. Setelah tahap perancangan proses sudah selesai selanjutnya membuat perancangan basis data yang terdiri dari *table specification*, *logical database design*, dan

*conceptual database design*. Setelah menentukan basis datanya, tahap selanjutnya adalah perancangan antar muka sistem (UI) dengan menggunakan aplikasi Figma.

#### 3. Development

Tahap *development* adalah proses pembuatan sistem berdasarkan desain yang dirancang, termasuk penulisan dan pengujian kode. Sebelum menulis kode, pengembang perlu menginstal perangkat lunak seperti Visual Studio Code, serta paket seperti React, Yarn, dan Material UI (MUI) untuk pembuatan *frontend*. Selain itu, fase ini mencakup pembuatan *backend* yang menghubungkan data dari *database* ke *frontend* melalui titik akhir HTTP. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Go/Golang dan MySQL untuk *database*.

#### 4. Testing

Tahap testing dilakukan dengan menggunakan teknik pengujian *black box*, yaitu pengujian perangkat lunak yang fokus pada fungsi tanpa melihat kode internal. Penguji hanya memperhatikan *input* dan *output* sistem untuk memastikan perangkat lunak berfungsi sesuai spesifikasi.

#### 5. Deployment

Setelah pengujian selesai, *website* destinasi wisata Glodok Pancoran siap diperkenalkan kepada masyarakat dan admin Kelurahan Glodok. Melalui *deployment* yang terencana, *website* ini akan memberikan manfaat optimal dan berkembang sesuai kebutuhan pengguna.

#### 6. Review

Pada tahap ini, setelah *website* digunakan oleh masyarakat, admin menerima umpan balik yang digunakan untuk pemeliharaan dan peningkatan sistem. Proses *review* mendalam akan memastikan *website* destinasi wisata Glodok Pancoran memberikan manfaat maksimal dan berkembang sesuai kebutuhan pengguna.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1. Requirements

Tahap ini diawali dengan pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner yang berlangsung selama satu minggu, dari tanggal 24 Juli 2024 hingga 31 Juli 2024. Untuk menjangkau responden, Google Form juga disebarluaskan menggunakan poster secara daring melalui akun Instagram @angelicachrisss dan WhatsApp. Selama periode tersebut, sebanyak 83 responden telah mengisi kuesioner mengenai Glodok Pancoran. Dari survei terhadap 83 responden, mayoritas mengetahui dan tertarik dengan budaya serta kuliner Tionghoa di Glodok Pancoran, meskipun sebagian merasa kesulitan mencari informasi mengenai transportasi dan akses kuliner di daerah tersebut. Pembuatan aplikasi wisata mengenai warisan budaya dan kuliner Tionghoa di Glodok Pancoran dianggap sangat membantu oleh sebagian besar responden, dengan kebutuhan informasi meliputi kuliner, sejarah, transportasi, serta fitur tambahan seperti *virtual tour* dan ulasan.

Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan melalui proses wawancara yang dilakukan pada hari Kamis, 1 Agustus 2024 pukul 07.50 hingga pukul 08.35 WIB di Kelurahan Glodok yang berlokasi di Jalan Keadilan I

No.1, RT.4/RW.4, Glodok, Kec. Taman Sari, Kota Jakarta Barat. Wawancara dilakukan bersama 4 orang perwakilan kelurahan Glodok, yaitu Bapak Harry (Lurah), Bapak Romani (Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil), Bapak Egi (Pelayanan Terpadu Satu Pintu), dan Bapak Rama (Staff Kelurahan) yang dapat dilihat pada **Gambar 3**.

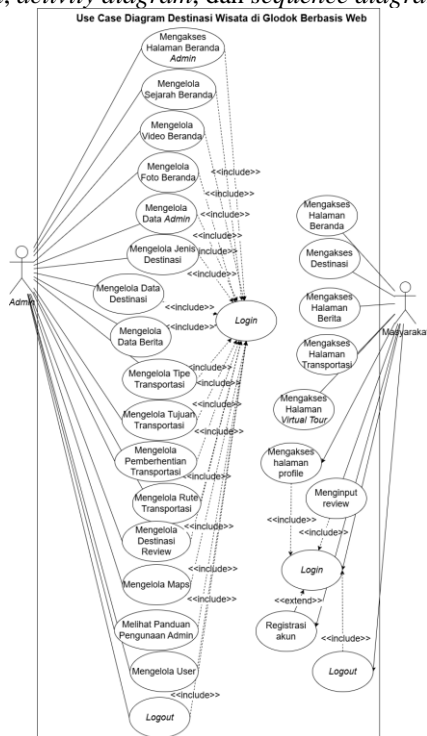


**Gambar 3.** Foto Bersama dengan Perwakilan Kelurahan Glodok

Berdasarkan hasil wawancara, bahwa pelestarian warisan budaya Tionghoa di Glodok Pancoran sangat penting untuk meningkatkan pariwisata dan melestarikan keunikan kawasan Pecinan di Jakarta. Selain itu, dengan pembuatan aplikasi destinasi wisata yang informatif dan menarik diharapkan dapat memperkenalkan Glodok Pancoran secara mendalam, mendidik masyarakat, dan memudahkan wisatawan dengan menampilkan akses transportasi, *spot* menarik, serta informasi kuliner yang relevan.

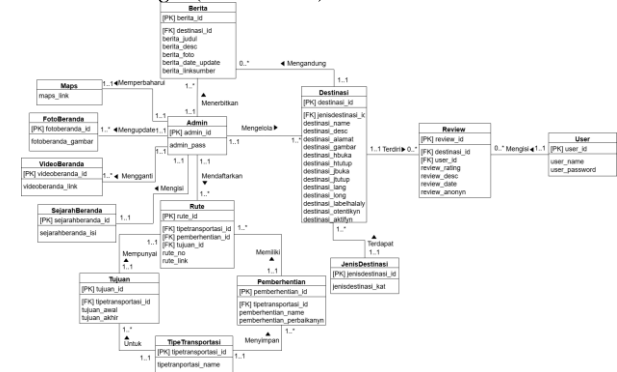
4.2. Design

Perancangan Aplikasi Destinasi Wisata di Glodok Pancoran Berbasis Web terdapat perancangan proses, perancangan basis data, dan perancangan antar muka. Perancangan proses terdapat beberapa diagram seperti *use case diagram* (**Gambar 4**), *use case scenario*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.



**Gambar 4.** Use Case Diagram

Setelah melakukan perancangan proses, penulis membuat perancangan basis data seperti *table specification*, *conceptual database design* dan *logical database design* (**Gambar 5**).

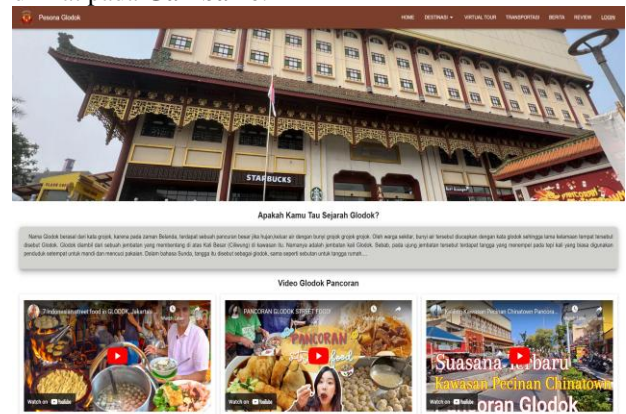


**Gambar 5.** Logical Database Design

Setelah kedua perancangan sudah selesai dibuat, penulis membuat perancangan antarmuka pengguna. Berikut merupakan beberapa tampilan UI aplikasi destinasi wisata di Glodok Pancoran:

1. Beranda

Halaman beranda akan menyajikan informasi-informasi mengenai sejarah, foto, dan beberapa video mengenai Glodok Pancoran. Tampilan beranda dapat dilihat pada **Gambar 6**.



**Gambar 6.** Tampilan Beranda

2. Destinasi

Pada destinasi, masyarakat luas dapat melihat seluruh daftar destinasi Glodok Pancoran berdasarkan kategori yang dipilih. Masyarakat luas dapat melihat foto, nama destinasi, alamat, hari operasional dan terdapat informasi selanjutnya dengan menekan lihat detail. Pada detail objek wisata yang telah dipilih akan menampilkan data wisata suatu objek dengan jelas. Tampilan destinasi dapat dilihat pada **Gambar 7** dan tampilan detail destinasi dapat dilihat pada **Gambar 8**.

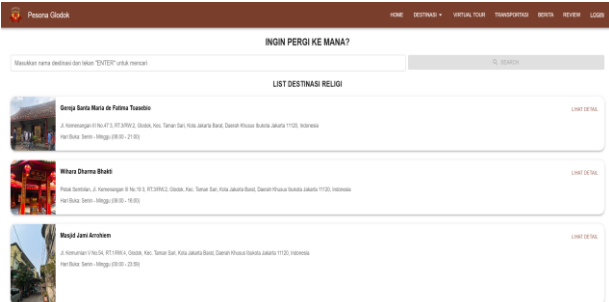
3. Virtual Tour

*Virtual tour* akan memberikan pengalaman masyarakat dalam menjelajahi Glodok Pancoran secara daring. Tampilan *virtual tour* dapat dilihat pada **Gambar 9**.

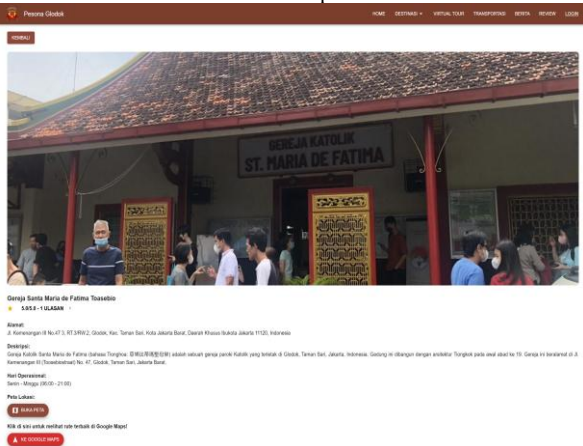
4. Transportasi

Transportasi akan menyajikan data-data transportasi yang dapat diakses oleh masyarakat luas untuk menuju

Glodok Pancoran. Informasi ini terdiri dari jenis/tipe transportasi, rute, dan tempat pemberhentian halte/stasiun. Tampilan transportasi dapat dilihat pada **Gambar 10**.



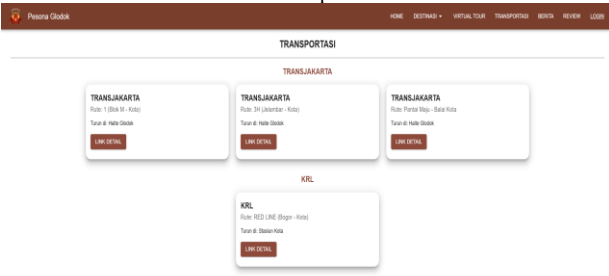
Gambar 7. Tampilan Destinasi



Gambar 8. Tampilan Detail Destinasi



Gambar 9. Tampilan Virtual Tour

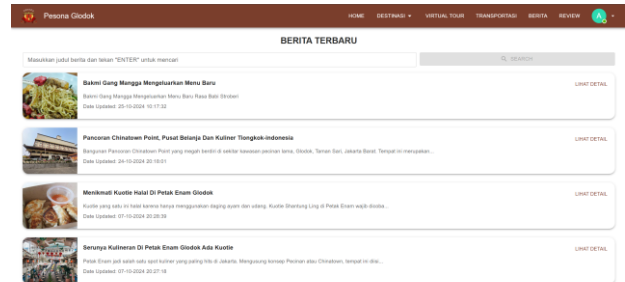


Gambar 10. Tampilan Transportasi

## 5. Berita

Berita akan menyajikan berita seputar Glodok Pancoran dari destinasi yang ada. Masyarakat luas dapat

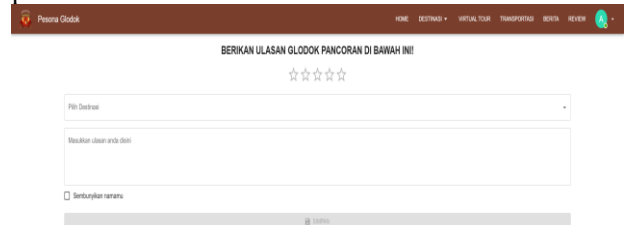
melihat judul berita, tanggal *update* berita dan terdapat informasi selanjutnya dengan menekan lihat detail. Pada detail berita yang telah dipilih akan menampilkan data secara lebih jelas. Tampilan berita dapat dilihat pada **Gambar 11**.



Gambar 11. Tampilan Berita

## 6. Review

Pada halaman *review*, masyarakat luas dapat mengisi pendapatnya mengenai Glodok Pancoran. Masyarakat luas dapat mengisi berupa bintang, destinasi yang ingin di *review*, dan isi *review*. Tampilan berita dapat dilihat pada **Gambar 12**.



Gambar 12. Tampilan Review

## 4.3. Development

Tahap *development* merupakan tahap di mana untuk menghasilkan sebuah sistem dengan menerapkan *design* yang sudah dirancang sebelumnya. Dalam proses ini terdiri dari perancangan kode, penulisan kode, dan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Sebelum melakukan penulisan kode, sebagai *developer* harus melakukan beberapa instalasi *software* yang dibutuhkan, agar program tersebut dapat dijalankan. Beberapa contoh *software* antara lain seperti Visual Studio Code. Selain itu, sebagai *developer* harus melakukan instalasi terhadap beberapa package seperti react, yarn, dan material UI (MUI). Beberapa *software* serta *package* tersebut digunakan untuk pembuatan *front end* agar pengguna dapat melihat tampilan yang sudah dibuat oleh *developer*.

Selain itu untuk mendukung pembuatan *front end*, diperlukan untuk melakukan tahap pembangunan dan pembuatan untuk sisi *back end*-nya. Proses ini dilakukan untuk menghubungkan data yang terdapat di *database* agar dapat terhubung dengan *front end*. Untuk menghubungkan data, diperlukan *endpoint* yang dibuat oleh *back end* dengan menggunakan metode HTTP. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan *database* menggunakan MySQL. Berikut merupakan metode HTTP yang digunakan dalam Pembuatan

Aplikasi Destinasi Wisata di Glodok Pancoran berbasis Web:

1. GET: Metode GET digunakan untuk mengambil informasi dari *server* untuk ditampilkan kepada pengguna. Metode ini tidak mempengaruhi efek lain pada data.
2. POST: Metode POST mengirimkan data ke *server* untuk diproses, seperti saat mengirim formulir atau informasi baru. Ini memungkinkan pengguna untuk mengirimkan data yang akan disimpan di *server*.
3. PUT: Metode PUT digunakan untuk mengirimkan data ke *server* dengan tujuan untuk memperbarui informasi yang sudah ada. Metode ini sering digunakan saat ingin mengganti atau memperbaiki data yang sebelumnya.
4. DELETE: Metode DELETE digunakan untuk menghapus informasi dari server, sehingga data tersebut tidak lagi tersedia.

#### 4.4. Testing

Jika aplikasi telah dikembangkan, maka selanjutnya aplikasi akan diuji sesuai dengan kebutuhan menggunakan metode *black box testing*. *Black box testing* merupakan cara menguji perangkat lunak dengan fokus pada fungsinya tanpa melihat bagian dalam atau kodenya [20]. *Black box testing* dapat diibaratkan seperti melihat sebuah kotak hitam, di mana hanya dapat melihat bagian luar tanpa mengetahui apa yang ada di dalamnya atau bagaimana sistem di baliknya bekerja [21]. Teknik ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat bekerja sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan. *Black box testing* telah diadakan di Kelurahan Glodok bersama dengan Bapak Harry dan Bapak Agung.

Selain pengujian menggunakan *black box*, aplikasi juga diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS). *System Usability Scale* (SUS) diciptakan oleh John Brooke dari Digital Equipment Corporation dan kini menjadi salah satu cara yang paling umum dan efektif untuk mengevaluasi *usability* [22]. SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan yang berfokus pada seberapa mudah suatu perangkat lunak digunakan dan seberapa cepat pengguna dapat mempelajarinya. Dengan pendekatan yang sederhana dan efektif ini, SUS memungkinkan pengembang untuk mendapatkan wawasan yang berharga mengenai pengalaman pengguna, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kepuasan pengguna terhadap produk yang ditawarkan. Skor SUS yang diperoleh dari aplikasi Glodok Pancoran yaitu 90.57 yang dapat disimpulkan bahwa *user experience* atau kemudahan penggunaan sistem yang diuji cenderung sangat baik.

#### 4.5. Deployment

Setelah tahap pengujian aplikasi destinasi wisata di Glodok Pancoran berbasis web sudah selesai, maka aplikasi dapat diperkenalkan secara resmi untuk masyarakat luas dan admin yaitu Kelurahan Glodok. Pada tahap ini, masyarakat luas dan admin sudah dapat menggunakan aplikasi yang sudah dibuat. Dengan melakukan *deployment* secara terencana, aplikasi

destinasi wisata di Glodok Pancoran akan dapat memberikan manfaat maksimal kepada pengguna serta berkembang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

#### 4.6. Review

Pada tahap ini, ketika aplikasi sudah diperkenalkan serta digunakan oleh masyarakat luas dan admin tentunya mendapatkan sebuah umpan balik. Dari umpan balik yang didapat, akan dilakukan pemeliharaan dan perbaikan untuk memastikan aplikasi tetap berfungsi dengan baik dan berkembang, terutama jika ada proses atau sistem yang kurang efektif. Dengan melaksanakan proses *review* secara mendalam, aplikasi destinasi wisata di Glodok Pancoran akan dapat memberikan manfaat maksimal kepada pengguna serta berkembang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

### 5. Kesimpulan

Pembuatan aplikasi destinasi wisata Glodok Pancoran berbasis web berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan akses informasi dan pengalaman pengunjung melalui teknologi. Dengan menggunakan metodologi agile, aplikasi ini dirancang dan dikembangkan untuk menyediakan informasi komprehensif mengenai rute, peta, foto, video, dan sejarah tempat tersebut, serta mempromosikan warisan budaya dan kuliner lokal. Pengujian yang dilakukan dengan metode *black box* dan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa program aplikasi dapat digunakan oleh pengguna. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan fitur baru berdasarkan umpan balik pengguna untuk terus meningkatkan kegunaan dan daya tarik aplikasi.

### REFERENSI

- [1] E. Maazouzi and A. , *The Impact of Official Tourism Websites on the Destination Image: The case of Morocco*, 2020.
- [2] D. Owen, V. Anastasia, A. A. H. Wijaya, K. Paulus and C. Setiawan, "Penataan Infrastruktur Mobilitas Pejalan Kaki Dan Pesepeda Pada Kawasan Komersial Blok M," *Architecture Innovation*, vol. 3, no. 1, pp. 21-43, 2019.
- [3] S. Yosephine, J. T. Beng and W. , "Program Aplikasi Peta Wisata Kabupaten Boyolali Dengan Menggunakan Google Maps," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, vol. 6, no. 1, pp. 104-104, 2018.
- [4] S. Sibagariang, Y. Rokhayati, A. Dzikri, S. Handayani, M. Santiputri, A. Riyadi, N. Z. Janah and M. S. Nizan, "Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Wisata Pulau Mubut," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Negeri Batam*, vol. 3, no. 2, pp. 133-145, 2021.
- [5] W. D. E. Herwindiati, I. R. Setyawan and H. Maupa, "Desain Situs Web yang Responsif berdasarkan Strategi Agile sebagai Pendukung Pemasaran Destinasi Wisata," *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 10, no. 1, pp. 526-540, 2023.
- [6] D. R. Anamisa and F. A. Mufarroha, *Dasar Pemrograman WEB Teori dan Implementasi: HTML, CSS, Javascript*,

- Bootstrap, CodeIgniter, Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022.
- [7] H. Kurniawan, F. Syafa'at, E. Budihartono, T. A. Lorosae, D. Apriana, M. C. I. Adhicandra, H. N. Syaddad and M. Ikhsan, *Belajar Web Programming: Referensi Pengenalan Dasar Tahapan Belajar Pemrograman Web Untuk Pemula*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [8] Undang-Undang Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Kepariwisataaan," [Online]. Available: <https://jdih.kemenkeu.go.id/fullText>. [Accessed 31 Oktober 2024].
- [9] I. M. Darsana, A. Pandowo, E. Salijah, R. Hurdawaty, W. N. R. Wardhani, R. Sulistiyowati, M. Puspitasari, M. Heykal and M. H. A. Khoir, *Pemasaran dalam Industri Pariwisata*, CV. Intelektual Manifes Media, 2023.
- [10] S. and B. A. Sukada, "Revitalisasi Glodok Sebagai Tempat Bersosialisasi Komunitas Masyarakat Tionghoa," *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, vol. 2, no. 2, pp. 2177-2186, 2020.
- [11] C. and A. L. Mustaram, "Membangun Rasa Toleransi Pada Kawasan Glodok Melalui Ground Zero Orion Plaza," *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, vol. 4, no. 2, pp. 2545-2556, 2022.
- [12] A. Y. Rukmana, R. Rahman, H. Afriyadi, D. Moeis, Z. Setiawan, N. Subchan, L. Magdalena, M. Singadji, A. E. Rayeb and A. T. A. Prawira, *Pengantar Sistem Informasi: Panduan Praktis Pengenalan Sistem Informasi & Penerapannya*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [13] I. R. F. Sari and A. Utami, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Menggunakan PHP*, Penerbit Andi, 2021.
- [14] A. A. Permana, D. Agustriawan, M. E. Johan, M. I. Fianty, S. A. Sanjaya, R. Sutomo, W. Istiono, S. Pomalingo, J. Wiratama and E. Fernando, *Memahami Software Development Life Cycle*, Eureka Media Aksara, 2023.
- [15] A. M. Dawis, Y. W. S. Putra, F. D. Hamidin, S. N. Yutia, M. N. R. Feta, D. W. Rahma and F. Natsir, *Rekayasa Perangkat Lunak Panduan Praktis Untuk Pengembangan Aplikasi Berkualitas*, Penerbit Widina, 2023.
- [16] A. I. Yunus, Y. Ulfiyati, E. Mulyati, S. E. Priana, H. S. D. Roring, I. W. R. Junaed, A. Yuliana, W. P. Zayu, Z. Ghozali and R. Stighfarrinata, *Manajemen Proye*, CV. Gita Lentera, 2024.
- [17] E. F. Harahap, S. Adisuwiryono and R. Fitriana, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Wawasan Ilmu, 2024.
- [18] H. H. Solihin, F. N. Hasan, R. I. A. Puspowati, I. L. Kharisma, A. Himawan, R. S. Perdana, D. I. D. Indra, G. P. Insany, K. W. Noviyanti and C. Rivatunisa, *Konsep Sistem Informasi di Era Digital*, Kaizen Media Publishing, 2024.
- [19] S. Maesaroh, D. Iskandar, M. M. Sari, E. A. Martono, N. T. S. Saptadi, F. Alfiah, M. Rohman, A. M. Nurdin, N. Azizah, A. Setiadi, R. Wirawan, O. Soleh, E. N. F. Dewi and S. , *Rekayasa Perangkat Lunak*, Sada Kurnia Pustaka, 2024.
- [20] J. Sinuraya, M. S. Wahyuni, H. A. Adwin, H. and K. Sari, *Analisis Perancangan Sistem*, MEGA PRESS NUSANTARA, 2024.
- [21] A. Cahyani, W. I. Rahayu and R. N. S. Fatonah, *Panduan Pembuatan dan Penggunaan Aplikasi Implementasi Metode Servaqual Untuk Mengetahui Kepuasan Pelanggan Berdasarkan Hasil Penanganan Menggunakan Metode Wighted Product Pada PT. CDA, Kreatif*, 2020.
- [22] R. F. A. Aziza, A. Nurmasani and M. Azizah, *Teori dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking*, Penerbit Andi, 2024.
- Angelica Christina**, saat ini sebagai mahasiswa program studi Sistem Informasi Universitas Tarumanagara angkatan 2021.
- Tony**, memperoleh gelar S.Kom. dari Universitas Tarumanagara, Indonesia pada tahun 2005. Gelar M.Kom. dari Universitas Indonesia tahun 2010 dan gelar Ph.D. dari Curtin University of Technology, Australia pada tahun 2021. Saat ini sebagai staf pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.
- Teny Handhayani**, memperoleh gelar S.Kom. dari Institut Pertanian Bogor pada tahun 2008. Gelar M.Kom. dari Universitas Indonesia tahun 2013 dan gelar Ph.D. dari University of York, United Kingdom pada tahun 2021. Saat ini sebagai staf pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.