

PEMANFAATAN WISBOY: APLIKASI ANDROID WISATA BERSEJARAH DI KABUPATEN BOYOLALI

Azzah Rotun Nisa, Bintang Pinarang Gusti, Destyana Tripamungkas

Afiliasi: SMA N 1 Wonosegoro

ABSTRAK

Kabupaten Boyolali atau biasa disebut dengan julukan kota susu atau kota sapi dengan motto Boyolali tersenyum (tertib, elok, rapi, sehat, nyaman untuk masyarakat) yang mempunyai luas wilayah 1.015,10 Km² dengan populasi penduduk 930.531 Jiwa serta Kepadatan 916,69 Jiwa/Km² terbagi dalam 19 kecamatan dan 263 desa dan 7 kelurahan di kabupaten Boyolali. Kabupaten Boyolali termasuk kawasan Solo Raya (Karesidenan Surakarta) yang berbatasan dengan beberapa kabupaten, diantaranya Kabupaten Semarang dan Kabupaten Kabupaten Grobogan di sebelah utara, Kabupaten Sragen, Kabupaten Karanganyar, Kabupaten Sukoharjo dan Kota Surakarta (Solo) di sebelah timur, Kabupaten Klaten dan Daerah Istimewa Yogyakarta di sebelah selatan, serta Kabupaten Magelang di sebelah barat. Pusat pemerintahan terletak di Kecamatan Boyolali. Disamping itu ada beberapa kecamatan lainnya seperti Sambu, Ampel, Banyudono, Sawit, Simo, Karanggede, Andong, Musuk, Cepogo dan Selo. Aplikasi Android yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline ini kami kembangkan sebagai sarana edukasi dan pariwisata untuk memperkenalkan sejarah dan budaya yang ada di kabupaten boyolali. Karena di kabupaten Boyolali ini terdapat banyak sekali sumber sejarah yang dapat di eksplorasi untuk menjaga kelestarian sosial budaya yang ada di daerah masyarakat. Selain itu, dengan aplikasi ini kita dapat menarik para wisatawan luar untuk mengunjungi daerah-daerah yang bersejarah tersebut. Dengan aplikasi ini juga dapat menambah lapangan pekerjaan bagi para penduduk lokal yang berada di daerah Boyolali agar para masyarakat setempat juga merasakan manfaat dari aplikasi WISBOY (Wisata Sejarah Boyolali).

Kata Kunci: WISBOY; Android; Wisata; Boyolali.

PENDAHULUAN

Sejarah merupakan peristiwa kejadian atau apa yang telah terjadi di masa lampau. Setiap peristiwa hanya sekali terjadi dan tidak akan pernah terulang kembali (Irwanto & Alian, 2014). Setiap Peristiwa meninggalkan bekas yang kemudian di gunakan sebagai “Saksi” atau “Bukti” bahwa kejadian itu sungguh – sungguh terjadi. Sejarah sangat berperan dalam berbagai hal seperti pada diri sendiri, benda dan sebagainya. Setiap sesuatu yang berada saat ini mempunyai cerita atau asal usul dimasa Lampau, seperti sejarah tentang wilayah-wilayah di Boyolali yang berada di daerah yang terkecil. Sejarah kota/perdesaan saat ini memang sangat jarang diketahui oleh masyarakat, di setiap daerah dan masyarakat yang menempati daerah tersebut, hal ini disebabkan masyarakat sekitar tidak terlalu mepedulikan sejarah tempat yang mereka tempati. Kabupaten Boyolali atau biasa disebut dengan julukan kota susu atau kota sapi dengan motto Boyolali tersenyum (tertib, elok, rapi,

sehat, nyaman untuk masyarakat) yang mempunyai luas wilayah 1.015,10 Km² dengan populasi penduduk 930.531 Jiwa serta Kepadatan 916,69 Jiwa/Km² terbagi dalam 19 kecamatan dan 263 desa dan 7 kelurahan di kabupaten Boyolali.

Kabupaten Boyolali termasuk kawasan Solo Raya (Karesidenan Surakarta) yang berbatasan dengan beberapa kabupaten, diantaranya Kabupaten Semarang dan Kabupaten Kabupaten Grobogan di sebelah utara, Kabupaten Sragen, Kabupaten Karanganyar, Kabupaten Sukoharjo dan Kota Surakarta (Solo) di sebelah timur, Kabupaten Klaten dan Daerah Istimewa Yogyakarta di sebelah selatan, serta Kabupaten Magelang di sebelah barat. Pusat pemerintahan terletak di Kecamatan Boyolali. Disamping itu ada beberapa kecamatan lainnya seperti Sambi, Ampel, Banyudono, Sawit, Simo, Karanggede, Andong, Musuk, Cepogo dan Selo (Semin et al., 2014). Wilayah geografis Kabupaten Boyolali meliputi lereng timur Gunung Merapi (dan Merbabu). Di kawasan purbakala sangat penting sebagai kawasan yang menyimpan data-data peninggalan purbakala dengan rentang waktu yang cukup lama. Di sisi lain, kepedulian terhadap kawasan ini belum pada kawasan lereng selatan dan barat yang secara akademis telah menyumbangkan informasi dan pengetahuan masa lalu masyarakat Indonesia, terutama dari periode klasik (abad kedelapan - XM), periode Islam (awal abad ke-20). abad XVI M), sampai masa kolonial (sekitar abad XVII - awal abad XX M) (Riyanto, 2011).

Ada banyak daerah-daerah yang sedang mengembangkan objek wisata yang potensial untuk dijadikan tempat wisata. Salah satunya adalah daerah Boyolali yang memiliki destinasi wisata wajib dikunjungi salah satunya adalah Embung Manajar (Pradipta, 2021). Pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang objek kajiannya adalah materi mengenai peristiwa masa lampau dengan segala aktivitasnya. Temporal kajiannya yang masa lalu seakan menjadi permasalahan dalam praktik pembelajarannya (Sulistyo, 2019). Adapun selain wisata-wisata yang terdapat di Boyolali terdapat beberapa tradisi upacara adat yaitu penghormatan nenek moyang atau leluhur, tahun baru jawa dan rasa syukur hasil panen (Putri et al., 2017).

Pada penelitian (Hanum & Saifudin, 2019) yang menrangkan bahwa Pariwisata merupakan sektor yang sangat penting bagi perkembangan suatu daerah dan pariwisata merupakan salah satu sarana promosi untuk memperkenalkan keindahan alam dan keunikan budaya yang ada di daerah tersebut. Termasuk untuk Kabupaten Banyuwangi yang merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Timur. Kabupaten ini memiliki banyak objek atau destinasi wisata yang menjadi andalan dan perkembangan sektor pariwisata harus dibarengi dengan perkembangan teknologi informasi. *Smartphone* merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi dan salah satu basis teknologi *smartphone* yang paling populer berbasis sistem operasinya adalah Android. Penggunaan *smartphone* android dalam perkembangan dunia pariwisata di era teknologi informasi penting bagi masyarakat dan wisatawan untuk memiliki pengetahuan tentang objek atau destinasi wisata yang akan dibidik. Menunjang kebutuhan sistem informasi pariwisata di Kabupaten Banyuwangi maka dibuatlah aplikasi berbasis android. Sebuah aplikasi di *smartphone* android yang sesuai dengan kebutuhan traveller yang dilengkapi dengan fitur-fitur menarik. Aplikasi ini berisi informasi tentang objek wisata yang dilengkapi dengan media visual seperti gambar, video

dan fasilitas *Google Maps* untuk memudahkan dalam mencari lokasi wisata yang akan dituju oleh masyarakat dan wisatawan.

Peneliti (Florendo et al., 2021) memiliki ide untuk membuat aplikasi wisata mobile yang akan mendukung Dinas Pariwisata Provinsi di Ilagan Capitol Isabela dalam menyebarkan informasi tentang tempat-tempat wisata provinsi dan memungkinkan wisatawan untuk menemukan tempat-tempat wisata yang berbeda di provinsi menggunakan ponsel mereka. Aplikasi ini menggunakan Antarmuka Program Aplikasi Peta Google (API) untuk menyediakan layanan berbasis lokasi kepada pengguna. Selanjutnya, data untuk aplikasi seluler diambil dari server melalui layanan web. Aplikasi ini mencakup informasi tentang profil kotamadya, acara, dan atraksi wisata, baik buatan manusia maupun alam. Program ini dibuat dengan menggunakan pendekatan Rapid Application Development (RAD). Staf dari Kantor Pariwisata Provinsi Isabela dan orang-orang terpilih dari beberapa kotamadya Isabela mengevaluasi aplikasi tersebut. Hasil keseluruhan dari evaluasi sistem menggunakan kriteria Standar Kualitas Perangkat Lunak ISO 9241-11:2018 cakupan konteks, kegunaan, dan portabilitas. Sistem ini secara statistik sangat berharga, dan data yang disediakan oleh aplikasi dapat dipercaya, sah, akurat, benar, dan tidak memihak sumber informasi, dan program ini ditujukan untuk memenuhi pengguna dalam hal portabilitas aplikasi. Temuan mengungkapkan bahwa aplikasi adalah alat yang berguna untuk menyebarkan informasi dan membimbing wisatawan ke provinsi tersebut.

Selain itu dalam penelitian (Halili et al., 2017) juga melihat pada tujuan dalam pembuatan aplikasi *Android* berbasis *Geotag*, dan setelah dilakukan implementasi juga uji coba sistem, maka dapat disimpulkan bahwa, aplikasi ini dapat memfasilitasi para wisatawan untuk mencari spot area wisata secara *realtime* sesuai dengan kondisi yang diinginkan, aplikasi ini juga dapat memberikan informasi kepada para wisatawan secara detil hingga kepada masing-masing tempat yang ada. Selain dapat memberikan informasi dan rekomendasi berdasarkan detil tempat, aplikasi ini juga dapat menjadi rujukan untuk merencanakan perjalanan wisata dengan memperkirakan beberapa kondisi seperti jarak, harga dan juga ulasan dari orang lain. Aplikasi ini juga dapat memberikan rekomendasi kepada orang selain *user*, untuk tempat-tempat tertentu sesuai dengan kriteria dari user.

Pada *android*, Sistem Informasi Geografis, *RESTful*, *Web* Salah satu teknologi pemetaan yang banyak digunakan saat ini adalah Sistem Informasi Geografis. Sistem Informasi Geografis teknologi pemetaan berupa sistem informasi berbasis komputer, yang dirancang untuk bekerja menggunakan data yang memiliki informasi spasial atau referensi spasial. Teknologi pemetaan banyak digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Dalam penelitian ini, teknologi Sistem Informasi Geografis digunakan untuk mendukung salah satu proses bisnis pada Dinas Pariwisata Kota Bandar Lampung. Sistem ini dibangun untuk membantu instansi terkait dalam pencatatan lokasi wisata. Sistem terdiri dari sistem berbasis web dan aplikasi berbasis *Android* yang terhubung menggunakan *RESTful Web Service*. Sistem diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan bantuan *CodeIgniter* untuk sistem berbasis web, dan bahasa pemrograman Java untuk aplikasi berbasis *Android*. Metode pengujian yang digunakan adalah fungsional sistem

Black-Box. Hasil data pengujian black box menunjukkan bahwa sistem berjalan sebagaimana mestinya, sistem mudah dipahami oleh pengguna, dan dapat memenuhi kebutuhan fungsional sistem yang dibutuhkan oleh Dinas Pariwisata Kota Bandar Lampung (Tinambunan & Sintaro, 2021).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, melalui aplikasi WISBOY peneliti ingin mengenalkan tempat-tempat bersejarah yang berada di Kabupaten Boyolali dalam bentuk aplikasi yang peneliti ulas secara lengkap. Aplikasi ini dilengkapi dengan gambar objek bersejarah yang kami ulas serta penjelasan video yang mudah diakses oleh masyarakat. Produk ini dikembangkan sebagai sarana edukasi dan pariwisata untuk memperkenalkan sejarah dan budaya yang ada di kabupaten Boyolali. Karena di kabupaten Boyolali ini terdapat banyak sekali sumber sejarah yang dapat di eksplorasi untuk menjaga kelestarian sosial budaya yang ada di daerah masyarakat. Selain itu, dengan aplikasi ini kita dapat menarik para wisatawan luar untuk mengunjungi daerah-daerah yang bersejarah tersebut. Dengan aplikasi ini juga dapat menambah lapangan pekerjaan bagi para penduduk lokal yang berada di daerah Boyolali agar para masyarakat setempat juga merasakan manfaat dari aplikasi WISBOY (Wisata Sejarah Boyolali).

Masyarakat bisa menjaga kelestarian yang bersejarah untuk menciptakan negara yang maju, beretika, dan berbudaya luhur. Dengan ini dapat membantu orang untuk berperan aktif dalam menjaga kelestarian kebudayaan untuk kepentingan edukasi dan pariwisata. Melalui pengetahuan sejarah, warga bahkan dapat mengubah sistem kepercayaan lama yang dianut sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Pada aplikasi WISBOY yang dibuat berupa sarana informasi wisata dan sejarah di Boyolali sehingga Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian sebuah kajian pustaka sebagai kajian pendukung dalam mengembangkan aplikasi WISBOY. Seluruh jenis penelitian memerlukan studi pustaka khususnya jenis penelitian historis yang semua data-data sebagian besar diperoleh melalui kajian pustaka (Fauziddin, 2017). Namun kajian pustaka tentu saja tidak hanya sekedar urusan membacakan mencatat literatur atau buku-buku sebagaimana yang sering dipahami banyak orang. Apa yang disebut dengan riset perpustakaan atau sering juga disebut studi pustaka, adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2004), dalam mengimplementasikan aplikasi yang dibuat peneliti memerlukan analisa untuk kebutuhan dalam perancangannya yaitu:

- a. Analisa kebutuhan
- b. Desain
- c. Testing
- d. Implementasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong adanya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi yang dapat diterapkan dalam

Jurnal Inovasi Daerah

Penerbit: Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah (BP3D) Kabupaten Boyolali
Website: <https://jurnal.inovdaboy.id/jid/index> Vol. 1 No. 1 (2022): Inovasi Daerah, Hal. 36 – 45

berwisata. Pariwisata yang merupakan sektor yang vital bagi perkembangan suatu daerah, pariwisata merupakan salah satu sarana promosi untuk memperkenalkan keindahan alam maupun keunikan budaya di daerah tersebut, dengan diperhatikan keberadaan pariwisata tentu saja banyak para wisatawan yang tertarik untuk mengunjunginya, dengan adanya wisatawan yang datang maka pendapatan daerah tersebut pasti akan meningkat (Supardi, 2014).

Aplikasi ini diciptakan untuk memberitahu masyarakat dalam mengungkap potensi wisata dan sejarah yang ada di Boyolali. Dengan banyaknya informasi yang didapat dari aplikasi tersebut kemungkinan untuk menambah lapangan pekerjaan juga meningkat. Maksud dari aplikasi ini peneliti menciptakan aplikasi ini untuk memberi referensi kepada masyarakat tentang tempat bersejarah di kabupaten Boyolali yang dapat dijadikan sarana pariwisata.

Berdasarkan tujuan yang dicapai dalam penelitian ini, manfaat yang diharapkan antara lain:

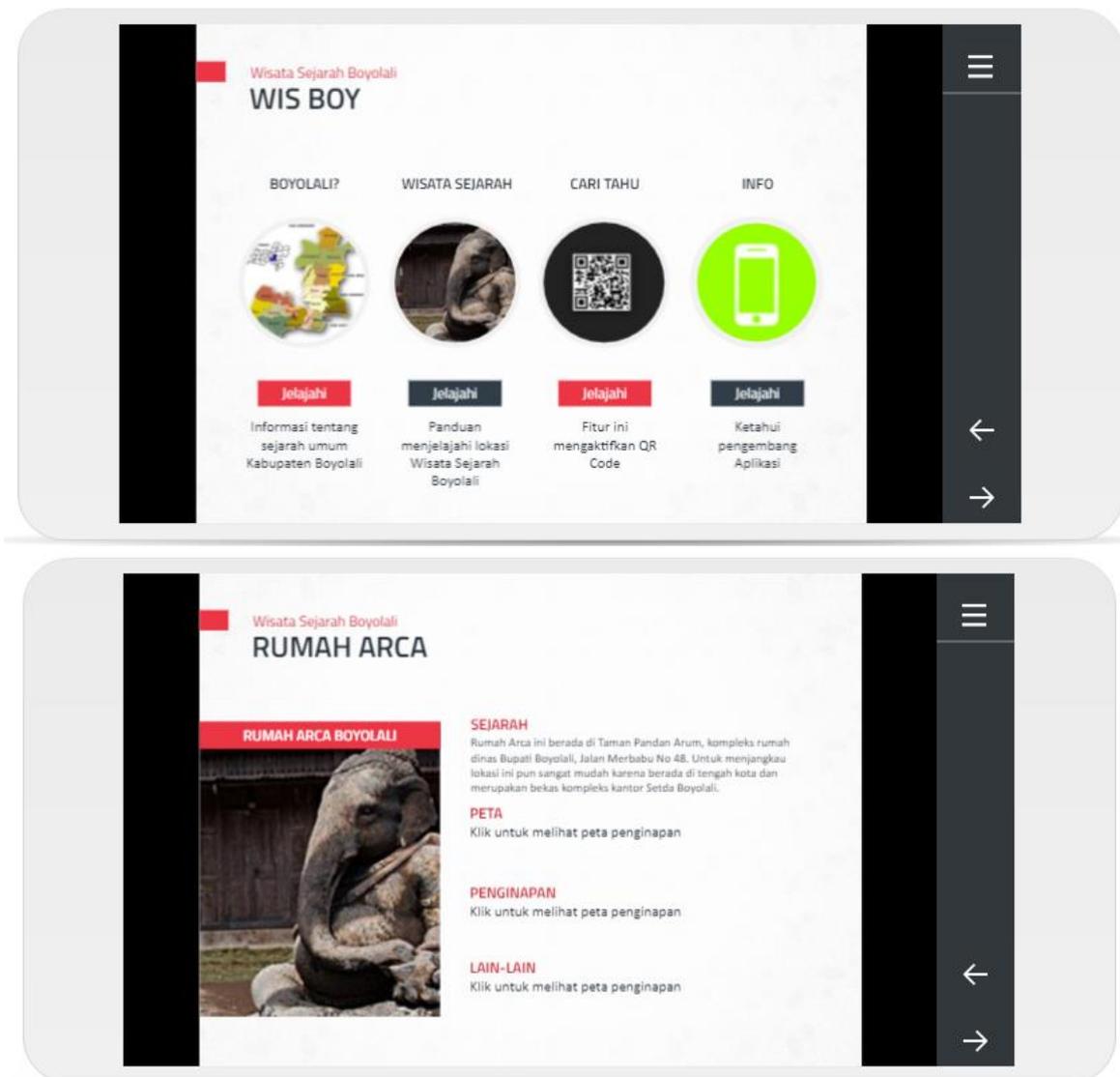
1. Dapat dimanfaatkan sebagai dasar referensi pengetahuan muatan lokal dalam upaya pelestarian cagar budaya agar tetap terjaga kelestariannya.
2. Menjadi pedoman dan rujukan wisatawan dalam kunjungan ke tempat bersejarah.
3. Menumbuhkan rasa ingin tahu masyarakat dengan wisata bersejarah di Boyolali.
4. Menambah pengetahuan yang luas tentang asal usul sejarah daerah di Boyolali
5. Menumbuhkan rasa kecintaan masyarakat terhadap potensi di Boyolali.
6. Aplikasi yang dibangun diharapkan menjadi salah satu media yang dapat mengenalkan serta melestarikan tempat bersejarah di Boyolali.

SPEKIFIKASI TEKNIS



Jurnal Inovasi Daerah

Penerbit: Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah (BP3D) Kabupaten Boyolali
Website: <https://jurnal.inovdaboy.id/jid/index> Vol. 1 No. 1 (2022): Inovasi Daerah, Hal. 36 – 45



Gambar 1. Spesifikasi Teknis Aplikasi WISBOY

Pada gambar 1. Menunjukkan gambaran mengenai spesifikasi teknis dari aplikasi WISBOY sehingga dari gambaran ini dapat menyederhanakan kebutuhan aplikasi wisata Boyolali.

Jurnal Inovasi Daerah

Penerbit: Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah (BP3D) Kabupaten Boyolali
Website: <https://jurnal.inovdaboy.id/jid/index> Vol. 1 No. 1 (2022): Inovasi Daerah, Hal. 36 – 45

KEUNGGULAN DAN PERBEDAAN DIBANDINGKAN DENGAN PENEMUAN YANG TERDAHULU

No	Produk	Perbedaan dan Keunggulan
1.	Aplikasi yang sudah ada	Hanya berisi artikel yang kurang lengkap dan tidak disertai video penjelasan
2.	WISBOY (Wisata Sejarah Boyolali)	<ol style="list-style-type: none">Memberikan informasi yang relevan tentang tempat bersejarah yang di boyolaliAplikasi ini dilengkapi dengan gambar dan video yang mudah dipahami masyarakat umumUkuran aplikasi yang kami rancang relative kecil sehingga tidak memakan ruang penyimpananDapat memberikan peluang usaha bagi masyarakat disekitar objek bersejarah

ASPEK INOVASI

1. Keunikan produk inovasi

- Memiliki gambar dan video penjelasan yang menarik
- Ulasan tempat bersejarah yang lengkap dan mendetail
- Tampilan desktop yang unik
- Akan ada beberapa pertanyaan di setiap penjelasan tempat bersejarah

2. Status kesiapan produk inovasi

- Masih dalam proses pengembangan
- Aplikasi ini memiliki ulasan gambar dan video penjelasan yang lebih unggul dari yang lain

Uji Produk

Produk kami ini telah di uji oleh beberapa responden dan respon mereka sangat bagus menurut mereka aplikasi kami ini sangat bagus dan menarik dikarenakan memiliki penjelasan yang lengkap dan berisi gambar serta video penjelasan.

PENERAPAN PADA MASYARAKAT ATAU DUNIA INDUSTRI/INSTANSI

Penerapan aplikasi ini pada masyarakat akan dikembangkan sebagai sarana pendidikan bagi siswa atau masyarakat umum. Kami akan meningkatkan system website untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses aplikasi tersebut.

Jurnal Inovasi Daerah

Penerbit: Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah (BP3D) Kabupaten Boyolali
 Website: <https://jurnal.inovdaboy.id/jid/index> Vol. 1 No. 1 (2022): Inovasi Daerah, Hal. 36 – 45

PROSPEK PENGEMBANGAN

Proses pengembangan produk ini kami sempurnakan agar lebih mudah digunakan dan di jamah oleh masyarakat.

FORMULIR PERTANYAAN (KUESIONER) TEMUAN KRENOVA

NO	UNSUR	JAWABAN SINGKAT
A.	ORISINALITAS DAN KEPIONIRAN	
	a. Kebaharuan Temuan	
	• Apakah temuan ini murni merupakan karya <i>sendiri</i> /kelompok ?	Ya/Tidak
	• Apakah memiliki kemiripan dengan temuan lain/produk yang sudah ada?	Ya, terdapat kemiripan pada fungsi dasar
	b. Kesesuaian dengan Kebutuhan	
	• Apakah permasalahan/problematika yang melatar belakangi munculnya ide/karya?	Adanya tuntutan mengenai protokol kesehatan pada masa Pandemi Covid 19
B.	PENERAPAN	
	a. Keterujian	
	• Sudahkah dilakukan pengujian (laboratorium/eksperimen,dsb)	Sudah/belum
	• Dimana, oleh siapa?	-
	• Apabila berupa pengembangan dijelaskan perbandingan dengan temuan yang sudah ada sebelumnya	Pengembangan dari masker yang sudah ada
	b. Penerapan	
	• Sudahkah diterapkan?	Sudah
	• Dimana/oleh siapa?	Lingkungan keluarga
	• Seberapa segmen, skala, jangkauan penerapan?	Kabupaten atau kotamadya
	c. Pengoperasian dan Perawatan	
	• Membutuhkan pelatihan/panduan?	Ya/tidak
	d. Dampak	
	• Akibat positif bagi lingkungan / masyarakat?	Terjaminnya kesehatan dan keamanan selama pandemi
	• Akibat negatif yang mungkin timbul ?	-
C.	MANFAAT	
	a. Penggunaan Bahan Baku Lokal	
	• Berapa persen penggunaan bahan baku lokal ?	90 %
	b. Nilai Tambah Ekonomi	
	• Berapa nilai tambah/keuntungan ekonomis bagi :	
	Produsen ?	Rp.....(% dari modal)
	Pegguna ?	Rp.....(% dari harga produk sejenis)
	Atau jika produk non ekonomis, jelaskan !	Peningkatan brand name
	c. Peningkatan proses / kapasitas / produktivitas ?	

Jurnal Inovasi Daerah

Penerbit: Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah (BP3D) Kabupaten Boyolali
Website: <https://jurnal.inovdaboy.id/jid/index> Vol. 1 No. 1 (2022): Inovasi Daerah, Hal. 36 – 45

NO	UNSUR	JAWABAN SINGKAT
	<ul style="list-style-type: none">• <i>Seberapa besar produktivitas yang dihasilkan ?</i>	-
	d. Penyerapan Tenaga Kerja	
	<ul style="list-style-type: none">• <i>Berapa banyak tenaga kerja yang diserap dalam penciptaan / penerapan produk (lapangan kerja) ?</i>	5 orang
	<ul style="list-style-type: none">• <i>Atau berapa banyak masyarakat yang telah bisa memanfaatkan temuan ini ?</i>	Semua korban pandemi
D	KEBERLANJUTAN	
	a. Berorientasi Kebutuhan Masa Depan	
	<ul style="list-style-type: none">• <i>Kapan kebutuhan ini dibutuhkan ?</i>	<i>Selama pandemi berlangsung</i>
	b. Prospek Pengembangan / Penerapan	
	<ul style="list-style-type: none">• <i>Oleh siapa ?</i>	<i>Pelaku bisnis atau instansi</i>
	<ul style="list-style-type: none">• <i>Bagaimana caranya?</i>	<i>Adopsi</i>
	c. Produksi Masal	
	<ul style="list-style-type: none">• <i>Mungkinkah produksi ini diproduksi / diterapkan secara massal?</i>	<i>Mungkin</i>
	d. Kelimpahan Bahan Baku	
	<ul style="list-style-type: none">• <i>Dimana bahan baku pembuatan temuan ini bisa diperoleh (diakses) ?</i>	<i>Pasar</i>

KESIMPULAN

Aplikasi Android yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline ini kami kembangkan sebagai sarana edukasi dan pariwisata untuk memperkenalkan sejarah dan budaya yang ada di kabupaten boyolali. Karena di kabupaten Boyolali ini terdapat banyak sekali sumber sejarah yang dapat di eksplorasi untuk menjaga kelestarian sosial budaya yang ada di daerah masyarakat. Selain itu, dengan aplikasi ini kita dapat menarik para wisatawan luar untuk mengunjungi daerah-daerah yang bersejarah tersebut. Dengan aplikasi ini juga dapat menambah lapangan pekerjaan bagi para penduduk lokal yang berada di daerah Boyolali agar para masyarakat setempat juga merasakan manfaat dari aplikasi WISBOY (Wisata Sejarah Boyolali).

REFERENSI

- Fauziddin, M. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Cerita di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 42–51.
- Florendo, J., Concepcion, V., & Feliciano, C. G. (2021). Isabela Travel App: An Android Based Tour Guide Application for the Province of Isabela. *Linker: The Journal of Computing and Technology*, 2(1), Article 1. <http://tjct.isujournals.ph/index.php/tjct/article/view/17>
- Halili, M., Choiron, A., & Tiara Shanty, R. N. (2017). Aplikasi Rekomendasi Spot Area Wisata Berbasis Android dengan Teknik Geotag. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang*

Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2(1).
<https://doi.org/10.25139/inform.v2i1.400>

- Hanum, W. S., & Saifudin, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata di Kabupaten Banyuwangi Mobile Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 2(2), 59–65. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v2i2.2798>
- Irwanto, D., & Alian, S. (2014). *Metodologi dan historiografi sejarah*.
- Pradipta, M. P. Y. P. (2021). Analisis Daya Tarik Wisata Embung Manajar Di Kabupaten Boyolali Jawa Tengah. *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 2(2), 134–145. <https://doi.org/10.53565/sabbhatayatra.v2i2.357>
- Putri, I. R., Faida, L. R. W., Fandeli, C., & Purwanto, R. H. (2017). Tradisi Masyarakat Selo Dan Pariwisata Di Taman Nasional Gunung Merbabu, Boyolali Jawa Tengah. *SASDAYA: Gadjah Mada Journal of Humanities*, 1(2), 199–218. <https://doi.org/10.22146/sasdayajournal.27782>
- Riyanto, S. (2011). Eksplorasi Data Arkeologi Di Kawasan Lereng Timur Gunung Merapi Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. *Berkala Arkeologi*, 31(2), 166–185. <https://doi.org/10.30883/jba.v31i2.400>
- Semin, S., Fathallah, A., Cahyono, B., Ariana, I., & Sutikno, S. (2014). Kajian pemanfaatan kotoran sapi sebagai bahan bakar biogas murah dan terbarukan untuk rumah tangga di boyolali. *SITEKIN: Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 11(2), 212–220.
- Sulistyo, W. D. (2019). Study on Historical Sites: Pemanfaatan Situs Sejarah Masa Kolonial di Kota Batu sebagai sumber pembelajaran berbasis outdoor Learning. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2), 124–135. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v1i2.1910>
- Supardi, I. Y. (2014). *Semua Bisa Menjadi Programmer Android Case Study*. Elex Media Komputindo.
- Tinambunan, M., & Sintaro, S. (2021). Aplikasi Restfull Pada Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 312–323. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1230>
- Zed, M. (2004). *Metode peneletian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.