

SI KUNTI: APLIKASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PARIWISATABUDAYA PADA KOMPLEKS PETIRTAAN CABEAN KUNTI KABUPATEN BOYOLALI

**Az-zahratul Mi'roj, Endang Aprianti, Jiyan Ockta Ramadhani, Nevara Meisya
Ezzel, Slamet Widodo**

Afiliasi: SMA Negeri 1 Ampel, Jalan Pantaran Kilometer 1, Ampel, Boyolali Kode
Pos 57352 Email: smanampel1@gmail.com Website: sman1ampel.sch.id
Telp. 08112957737

ABSTRAK

Di Kabupaten Boyolali terdapat cagar budaya salah satunya Kompleks Petirtaan Cabean Kunti yang berada di Kecamatan Cepogo Kabupaten Boyolali. Keberadaan situs cagar budaya ini kurang dikenali masyarakat luas. Hal ini dikarenakan kurangnya informasi mengenai Situs Petirtaan Cabean Kunti. Dari permasalahan tersebut peneliti membuat sebuah aplikasi yang bernama Si Kunti yang dapat digunakan untuk mengakses informasi lengkap mengenai situs Kompleks Petirtaan Cabean Kunti. Maksud dan tujuan dari aplikasi Si Kunti yaitu agar masyarakat mendapatkan informasi tentang cagar budaya khususnya petirtaan yang ada di Kabupaten Boyolali. Aplikasi ini mempunyai keunggulan di antaranya pengguna dapat dengan mudah mengakses wisata budaya yang akan dikunjungi, objek wisata budaya dapat dijangkau oleh seluruh wisatawan, keterangan jelas dalam fitur aplikasi, biaya dalam pembuatannya murah, tidak ada iklan pada aplikasi Si Kunti, bisa diterima oleh seluruh wisatawan karena menggunakan multibahasa dan wisatawan dalam mengakses hanya perlu menggunakan jaringan data tanpa harus mengeluarkan biaya. Keunikan dalam aplikasi Si Kunti, belum ada yang membuat aplikasi Si Kunti yang menjelaskan detail tentang Kompleks Petirtaan Cabean Kunti Kabupaten Boyolali pada Play Store, aplikasi Si Kunti secara keseluruhan sudah siap digunakan dengan cara mendownload di aplikasi Play Store yang memuat sejarah, filosofi, fasilitas yang ada, lokasi, akses jalan, dan sisi lain mengenai Kompleks Petirtaan Cabean Kunti Kabupaten Boyolali.

Kata Kunci: Aplikasi; Si Kunti; Media; Pengenalan Pariwisata;

PENDAHULUAN

Seluruh negara di dunia dibekali dengan warisan budaya yang kaya, sehingga memunculkan eksplorasi dari para peneliti melalui berbagai metode untuk mendokumentasikan, mengelola, dan melanjutkan warisan budaya yang ada (Tobiasz et al., 2019). Warisan budaya merupakan warisan nilai-nilai sosial, tradisi, dan kepercayaan yang dimiliki sekelompok orang yang diwariskan dari generasi sebelumnya. Oleh karena

itu hal tersebut dapat membantu orang untuk memahami sejarah dengan lebih baik, mengenai dari mana asal dan mengapa mereka melakukan tindakan dalam cara hidup mereka. Guna melestarikan budaya, dibutuhkan ekstraksi informasi tekstual dari bermacam-macam sumber data yang kemudian dapat mengubah informasi tersebut menjadi representasi terstruktur. Informasi ini kemudian disimpan secara digital guna generasi selanjutnya (Buranasing & Phoomvuthisarn, 2019). Namun, guna mengatasi minat penggunaan yang bersifat heterogen, jenis informasi yang dimasukkan harus relevan (Mauro, 2019).

Di Kabupaten Boyolali terdapat cagar budaya salah satunya Kompleks Petirtaan Cabean Kunti Kecamatan Cepogo Kabupaten Boyolali. Petirtaan tersebut memiliki keunikan yaitu terdapat tujuh sendang dalam satu kawasan, dibangun pada masa Kerajaan Mataram Kuno, terutama pada periode abad ke-9 hingga abad ke-10 masehi. Berdasarkan wawancara dengan Kepala Desa Cabean Kunti bahwa Kompleks Petirtaan Cabean Kunti belum dikenal banyak masyarakat khususnya di Kabupaten Boyolali dan berdasarkan data buku pengunjung di Kompleks Petirtaan Cabean Kunti hanya sedikit tamu yang berkunjung, padahal ditempat tersebut tidak dikenai biaya. Sedikitnya tamu yang berkunjung ke Kompleks Petirtaan Cabean Kunti bisa saja disebabkan karena kurangnya informasi atau pengetahuan masyarakat akan situs cagar budaya Kompleks Petirtaan Cabean Kunti. Hal ini yang menyebabkan Kawasan Petirtaan Cabean Kunti sulit dikenal masyarakat sekitar, beserta foto-foto Sendang Pitu, Tradisi Anggoro Kasih, Tarian Bagus Lembu yang akan semakin membuat wisatawan ingin berkunjung di Kompleks Petirtaan Cabean Kunti.

Disintermediasi industri perjalanan pada zaman modern memiliki inovasi yang paling kuat dengan tingkat kesuksesan yang tinggi melalui bantuan inovasi Blockchain. Struktur pasar yang berubah semenjak kemunculan rencana perjalanan online. Hal ini membuat adanya peningkatan sistem industri perjalanan yang bergantung pada inovasi Blockchain. Keberadaan inovasi blockchain sangat tepat karena dapat membatasi dan melarang perantara baru di pintu masuk perjalanan (Rahardja et al., 2021).

Pencarian informasi merupakan aspek penting dalam proses *decision making* perjalanan. Karena produk wisata tidak berwujud, bersifat kompleks, dan dapat membangkitkan tanggapan emosional. Di sisi lain, pencarian informasi merupakan peluang dari pengalaman yang berbeda saat seseorang dihadapkan pada tujuan yang sulit. Teknologi informasi saat ini memiliki kemampuan untuk menghubungkan wisatawan pada produk yang tepat, sekaligus membuat proses pencarian menjadi lebih relevan secara pribadi, inspiratif, dan menyenangkan (Xiang & Fesenmaier, 2020). Pada penelitian (Wulur et al., 2015) menyebutkan diperlukan media yang memuat sekumpulan informasi wisata alam disuatu daerah dimana media tersebut dapat menginformasikan kepada wisatawan dengan cara yang menarik. Dilihat pada penelitian sebelumnya (Sunaryo et al., 2013) juga meneliti tentang aplikasi wisata yang merancang aplikasi wisata Surabaya dimana terdapat banyak lokasi-lokasi bersejarah di Surabaya yang merupakan peninggalan pertempuran Surabaya pada tahun 1945 yang mengatakan aplikasi wisata berbasis android dapat membantu para wisatawan dalam menemukan

lokasi serta informasi dari objek bersejarah di kota Surabaya, maka di buatlah sebuah aplikasi wisata sejarah pada *mobile device* berbasis. Aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang objek bersejarah tersebut.

Inovasi telah menjadi istilah yang banyak digunakan, tetapi masih sulit dipahami. Guna mewujudkan inovasi yang bermanfaat, kita harus memahami inovasi dari tiga hal yang berbeda, yaitu inovasi merupakan hasil, inovasi merupakan proses, dan inovasi adalah pola pikir. *Pertama*, inovasi sebagai hasil adalah berhubungan dengan keluaran apa yang diinginkan, misalnya inovasi produk, inovasi proses inovasi pemasaran, inovasi model bisnis, inovasi rantai pasok, dan inovasi organisasi. *Kedua*, inovasi sebagai proses adalah bagaimana cara inovasi tersebut diatur guna mendapatkan hasil yang diharapkan. Hal ini berhubungan dengan proses inovasi secara menyeluruh dan proses pengembangan produk baru. *Ketiga*, inovasi sebagai pola pikir maksudnya adalah berupa pembahasan internalisasi oleh individu anggota organisasi, di mana inovasi digunakan dan mendarah dagung dengan penciptaan budaya organisasi yang memberikan dukungan sehingga memungkinkan inovasi melakukan perkembangan. Hal ini berhubungan dengan pendefinisian elemen, pertimbangan, dan bahasa sehari-hari yang diperlukan sehingga keputusan yang baik dapat dibuat, dan memungkinkan inovasi memiliki kecenderungan yang besar untuk berhasil (Kahn, 2018).

Pada beberapa daerah juga sudah mulai berinovasi membuat aplikasi wisata seperti di Jawa Barat peneliti (Yuliana & Lisdianto, 2017) menjelaskan didapatkan data kelayakan materi dengan rata-rata persentase 92 % termasuk dalam kategori sangat layak dari sisi desain, fitur dan kepuasan pengguna. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi virtual tour sebagai media promosi objek wisata di Stone Garden Cipatat Kabupaten Bandung Barat, dapat membantu pemasaran pariwisata yang inovatif dan komunikatif dengan jangkauan luas. Hal ini dijelaskan pentingnya media promosi melalui media-media seperti aplikasi wisata disuatu daerah.

Permasalahan dan melihat peneliti-peneliti terdahulu di atas peneliti membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengakses sejarah maupun informasi mengenai Situs Petirtaan Cabean Kunti. Aplikasi ini dinamakan Si Kunti. Nama Si Kunti diambil dari nama belakang desasetempat yakni Caben Kunti. Dimana “Si Kunti” ini menjelaskan keseluruhan sendangpitu beserta filosofi, sejarah, fasilitas yang ada, denah lokasi, akses jalan, dan sisi lain. Melalui informasi yang didapatkan bahwa di Kelurahan Cabean Kunti terdapat Kompleks Pertirtaan Cabean Kunti yang didalamnya terdapat tujuh sendang (dalam satu kawasan) serta relief-relief dari sendang tersebut dan kawasan tersebut merupakan cagar budaya yang sudah disahkan oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah. Hal ini menarik bagi peneliti karena Sendang Pitu ini berpotensi untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata budaya yang memiliki makna yang sangat unik, menarik, estetik, tetapi pada saat mengunjungi lokasi Kompleks Pertirtaan Cabean Kunti tidak seperti yang dibayangkan. Pengunjung yang datang hanya mengambil air untuk kebutuhan sehari-hari, tidak tertarik dengan sejarah Sendang Pitu. Cerita, budaya, sejarah dari Sendang Pitu tidak banyak orang tahu, karena di Sendang Pitu tidak ada papan yang menjelaskan setiap sendang.

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. 46 – 58

Maka peneliti ingin mengangkat Sendang Pitu sebagai objek wisata budaya melalui aplikasi mobile "Si Kunti". Berdasarkan hal tersebut peneliti memilih judul: "*Si Kunti : Aplikasi Sebagai Media Pengenalan Pariwisata Budaya Pada Kompleks Petirtaan Cabean Kunti Kabupaten Boyolali*"

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *research and development* (R&D). Metode R&D merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk pada bidang keahlian tertentu, yang disertai dengan produk sampingan dan memiliki tingkat efektifitas produk tersebut. Langkah-langkah yang dilakukan pada metode ini adalah: a) studi pendahuluan, b) pengembangan model, dan c) pengujian (Saputro, 2017). Pada penelitian ini, data didapatkan dari sumber primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan pada aplikasi ini agar masyarakat mendapatkan informasi tentang cagar budaya khususnya petirtaan yang ada di Kabupaten Boyolali. Aplikasi ini digunakan sebagai media informasi mengenai situs cagar budaya Kompleks Petirtaan Cabean Kunti yang ada di wilayah Kabupaten Boyolali.

SPESIFIKASI TEKNIS (GAMBAR DAN OPERASIONAL ALAT)

Pembuatan isi aplikasi melalui JustApp

1. Masuk ke dalam link web aplikasi JustApp.
2. Di minta untuk registasi akun dan menunggu kode dikirim melalui email.

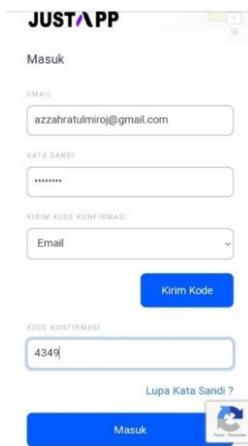


Jurnal Inovasi Daerah

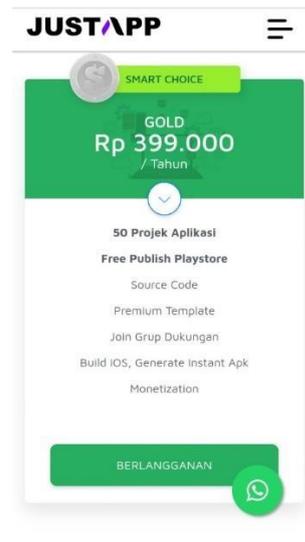
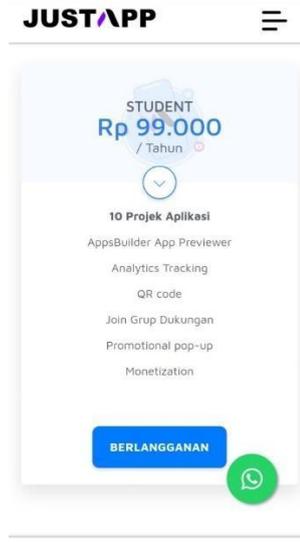
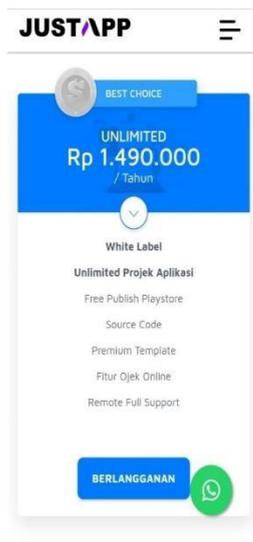
Penerbit: Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah (BP3D) Kabupaten Boyolali
Website: <https://jurnal.inovdaboy.id/jid/index> Vol. 1 No. 1 (2022): Inovasi Daerah, Hal. 46 – 58



3. Buka email untuk melihat kode yang telah dikirimkan.



4. Jika kode sudah dikirimkan, masukkan ke registrasi akun yang disediakan dan masuk.



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. 46 – 58

5. Setelah masuk, halaman tertuju pada pilihan langganan dan memilih salah satu yang ingin dipilih.
6. Klik pilihan serta pilih metode pembayaran untuk menyelesaikan pembayarannya.



KEUNGGULAN

Aplikasi Si Kunti merupakan penemuan baru dibidang cagar budaya berbasis mobile. Aplikasi ini mempunyai keunggulan:

1. Pengguna dapat dengan mudah mengakses wisata budaya yang akan dikunjungi.
2. Objek wisata budaya dapat dijangkau oleh seluruh wisatawan.
3. Keterangan jelas dalam fitur aplikasi.
4. Biaya dalam pembuatannya murah.
5. Tidak ada iklan pada aplikasi Si Kunti.
6. Bisa diterima oleh seluruh wisatawan karena menggunakan multibahasa.
7. Wisatawan dalam mengakses hanya perlu menggunakan jaringan data tanpa harus mengeluarkan biaya.

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. 46 – 58

ASPEK INOVASI

7. Keunikan Produk Inovasi

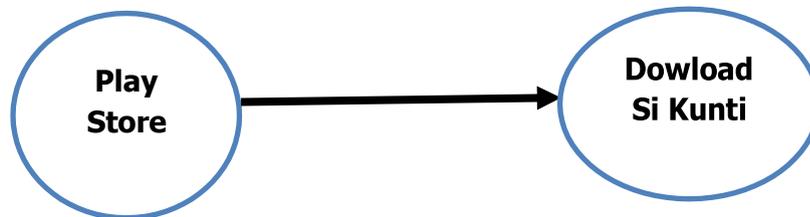
Belum ada yang membuat aplikasi Si Kunti yang menjelaskan detail tentang Kompleks Pertirtaan Cabean Kunti Kabupaten Boyolali pada Play Store.

8. Status Kesiapan Produk Inovasi

Produk yang telah disiapkan yaitu aplikasi Si Kunti. Secara keseluruhan sudah siapdigunakan dengan cara mendownload di aplikasi Play Store yang memuat sejarah,filosofi, fasilitas yang ada, lokasi, akses jalan, dan sisi lain mengenai Kompleks Petirtaan Cabean Kunti Kabupaten Boyolali.

9. Spesifikasi teknis produk

Diagram Penggunaan Aplikasi Si Kunti



Cara mengakses aplikasi Si Kunti :

1. Buka aplikasi Play Store.
2. Lalu ketik “Si Kunti” pada kolom pencarian.
3. Kemudian install aplikasi “Tamari”.
4. Buka aplikasi “Si Kunti”, saat di halaman muka terdapat beberapa penjelasan mengenai Si Kunti.

MENU APLIKASI SI KUNTI

MENU APLIKASI	SUB MENU
BERANDA	
FILOSOFI	7 sendang pitu & deskripsi/filosofi
LOKASI	
AKSES JALAN	
FASILITAS	
SISI LAIN	
PROSEDUR MASUK	

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. 46 – 58

GAMBAR MENU PADA APLIKASI SI KUNTI

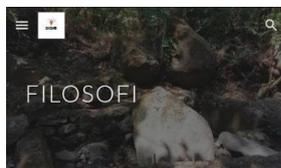


BERANDA

Si Kunti

Hai sobat! kenalin aku Si Kunti. I kalian sudah tahu belum tentang aplikasi si kunti? aplikasi ini membantu kalian untuk lebih mudah dalam mengenali situs patirtaan cabean kunti.

Patirtaan Cabean Kunti adalah penyebutan untuk tujuh sendang yang berada di desa Cabean Kunti, Cepogo, Boyolali. Tujuh sendang ini adalah sendang Jangkang, sendang Sidotopo, sendang Lerop, sendang Kunti Lanang, sendang Kunti Wadon, sendang Penguripan, dan sendang Sembada. Semua sendang ini lokasinya berada di pinggir sungai Kunti. Itulah mengapa disebut Patirtaan Cabean Kunti, karena letaknya berada di desa Cabean Kunti, Kecamatan Cepogo, Kabupaten Boyolali. Situs ini merupakan Patirtaan agama Budha yang dibangun pada masa kerajaan mataram kuno, terutama pada periode...



FILOSOFI

Apakah kalian tahu arti dari filosofi? Filosofi adalah pengetahuan dengan menggunakan akal budi tentang hakikat realitanya yang ada, penyebab terjadinya sesuatu, asal-usul peristiwa, serta hikmahnya. Selain itu, Filosofi juga memercikan creano kreatif yang dapat dijadikan landasan dari suatu sikap dan keyakinan. Nah, cekarang sudah tahu kan arti dari filosofi? Yakk! dan Si Kunti mempelajari filosofi dari sendang-sendang yang ada di Komplek Patirtaan Cabean Kunti.



7 SENDANG DAN DESKREPSI/FILOSOFI

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. 46 – 58



Salah satu situs penting di Jawa Tengah adalah Kawasan Pariwisata Cabaan Kunti. Secara administrasi situs cagar budaya pariwisata cabaan kunti berada di Desa Cabaan Kunti, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah, dan secara geografis terletak ditengah timur gunung merapi yang mencakup 3 kecamatan yakni kecamatan kemalang (Kabupaten Klaten), kecamatan musuk, dan kecamatan cepogo (Boyolali). Kawasan pariwisata cabaan kunti terletak di desa cabaan, kecamatan cepogo. ketujuh pariwisata tersebut terletak di 3 dukuh yaitu dukuh cabaan, dukuh kunti, dukuh balong, desa cabaan kunti, kecamatan cepogo. letak geografis kawasan pariwisata cabaan kunti adalah 7°30'11.50"LS 110°32'20.14"BT. Lokasi tempat wisata yang strategis akan menambah nilai wisatawan yang akan berkunjung, karena tempat wisata mudah dikunjungi akan mempermudah kegiatan

LOKASI



Kemudahan wisatawan dalam menjangkau lokasi merupakan salah satu faktor penarik wisatawan untuk datang berkunjung salah satunya didukung dengan akses jalan yang memadai. Kondisi lapangan mempengaruhi akses jalan cukup bagus, jalan sudah dirapal dan dapat dilalui mobil, namun akses jalan utama di kawasan sedang pita tersebut masih ada yang perlu diperbaiki seperti jalan menuju Sumpang Simbaga atau Sumpang Meka yang saat ini masih harus melewati kebun / ladang orang dan sempit. kedepannya agar di bangun akses jalan yang lebih baik sehingga pengunjung lebih nyaman untuk mengeksplorasi kebudayaan yang ada di Komplek Pariwisata Cabaan Kunti.

AKSES JALAN



Fasilitas adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan dan melancarkan pelaksanaan suatu usaha dan merupakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam melakukan atau memperluas suatu kegiatan. Bisa dibayangkan jika tidak ada fasilitas penunjang maka terdapat wisatawan tidak merasa nyaman, dan juga dengan adanya fasilitas penunjang ini maka wisatawanpun juga akan merasa terlindungi.

FASILITAS



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. 46 – 58



Selain dilihat dari keindahan dan sejarahnya yang menarik Komplek Patirraan Cabean Kunti memiliki sisi lain yang menjadikan daya tarik wisata semakin berwarna.

1. TRADISI ANGGORO KACIH

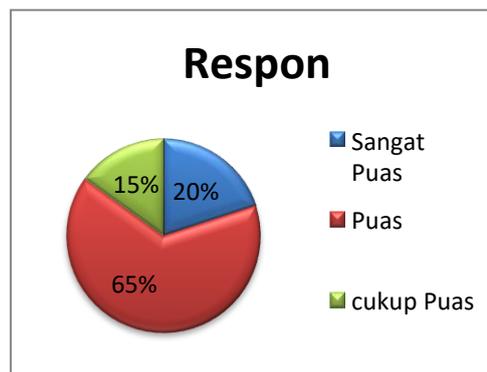
Dalam pasaran Jawa, Anggoro Kacih memiliki arti Selasa Kliwon. Nama tersebut juga menjadi patokan warga desa bahwa setiap Selasa Kliwon rutin berdoa bersama dengan membawa bekat dan rejeki yang diterima berbentuk makanan atau barang lainnya. Masyarakat Jawa mengenal adanya weton Anggoro Kacih, itu adalah julahe dari weton Selasa Kliwon. Persewaan yang biasa diberikan akan apa yang

SISI LAIN



PROSEDUR MASUK

10. Uji Produk



Aplikasi ini sudah diujikan kepada 30 responden dan sudah bisa diakses dengan baik. Pada diagram diatas respon baik diberikan oleh pengguna aplikasi. Bagi pelajar aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media edukasi dan pembelajaran mengenai situs cagar budaya Kompleks Petirraan Cabean Kunti Kabupaten 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. 46 – 58

PENERAPAN PADA MASYARAKAT/DUNIA INDUTRI/INSTANSI

Aplikasi Si Kunti dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang wisata budaya Kompleks Petirtaan Cabean Kunti mengenai filosofi/sejarah Petirtaan Cabean Kunti yang dibangun pada masa klasik Jawa tengah yaitu sekitar abad IX-X Masehi

Dilihat secara finansial aplikasi ini dapat memberikan rancangan keuntungan bagi warga sekitar Cabean Kunti, jika banyak wisatawan yang tertarik mengunjungi secara langsung Kompleks Petirtaan Cabean Kunti maka dapat meningkatkan perekonomian masyarakat setempat dengan mengadakan adanya food court dan menjual belikan air yang berada di Sendang Pitu, serta menambah fasilitas toilet, lahan parkir, agar meberikan manfaat bagi warga sekitar di kawasan petirtaan.

PROSPEK PENGEMBANGAN

Aplikasi Si Kunti dapat dikembangkan untuk kedepannya, seperti penambahan informasi lebih mendalam dan detail mengenai Petirtaan Cabean kunti. Dengan adanya menu forum diskusi dan kesan pengunjung pada aplikasi Si Kunti dapat memberikan informasi kepada peneliti tentang update isi dari aplikasi Si Kunti bila informasi kurang lengkap atau perlu tambahan menu. Rencana kedepan Aplikasi Si Kunti akan menampilkan seluruh cagar budaya yang ada di Kabupaten Boyolali, tentunya dengan memerlukan tenaga, biaya dan waktu serta perizinan dari Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah.

PERHITUNGAN BIAYA PRODUKSI TEMUAN/INOVASI

No.	Bahan	Biaya
1.	Berlangganan justApp selama 1 Tahun	Rp. 399.000,00
2.	Pendaftaran google developer (selamanya)	Rp. 375.000,00
Jumlah		Rp. 774.000,00

Dari perhitungan biaya diatas, bahwa aplikasi Si Kunti hanya membutuhkan biaya sebesar Rp. 774.000,00 dalam satu tahun. Satu tahun yang akan datang hanya sebesar Rp. 399.000 untuk biaya berlangganan JustApp saja. Dibandingkan dengan membuat situs Web, aplikasi Si Kunti lebih murah.

KESIMPULAN

Aplikasi yang Bernama Si Kunti yang dapat digunakan untuk mengakses informasi lengkap mengenai situs Kompleks Petirtaan Cabean Kunti. Maksud dan tujuan dari aplikasi Si Kunti yaitu agar masyarakat mendapatkan informasi tentang cagar budaya khususnya petirtaan yang ada di Kabupaten Boyolali. Aplikasi ini mempunyai keunggulan diantaranya pengguna dapat dengan mudah mengakses wisata budaya yang akan dikunjungi, objek wisata budaya dapat dijangkau oleh seluruh wisatawan, keterangan jelas dalam fitur aplikasi, biaya dalam pembuatannya murah, tidak ada iklan pada aplikasi Si Kunti, bisa diterima oleh seluruh wisatawan karena menggunakan multibahasa dan wisatawan dalam mengakses hanya perlu menggunakan jaringan data tanpa harus mengeluarkan biaya. Keunikan dalam aplikasi Si Kunti, belum ada yang membuat aplikasi Si Kunti yang menjelaskan detail tentang Kompleks Petirtaan Cabean Kunti Kabupaten Boyolali pada Play Store, aplikasi Si Kunti secara keseluruhan sudah siap digunakan dengan cara mendownload di aplikasi Play Store yang memuat sejarah, filosofi, fasilitas yang ada, lokasi, akses jalan, dan sisi lain mengenai Kompleks Petirtaan Cabean Kunti Kabupaten Boyolali.

REFERENSI

- Buranasing, W., & Phoomvuthisarn, S. (2019). Information Extraction for Cultural Heritage Knowledge Acquisition Using Word Vector Representation. In L. Barolli, N. Javaid, M. Ikeda, & M. Takizawa (Eds.), *Complex, Intelligent, and Software Intensive Systems* (pp. 419–430). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-93659-8_37
- Kahn, K. B. (2018). Understanding innovation. *Business Horizons*, 61(3), 453–460. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2018.01.011>
- Mauro, N. (2019). Supporting the Exploration of Cultural Heritage Information via Search Behavior Analysis. *Adjunct Publication of the 27th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization*, 371–376. <https://doi.org/10.1145/3314183.3323862>
- Rahardja, U., Aini, Q., & Maulana, S. (2021). Blockchain innovation: Current and future viewpoints for the travel industry. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(1), 8–17.
- Saputro, B. (2017). *MANAJEMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT) BAGI PENYUSUN TESIS DAN DISERTASI*. Aswaja Pressindo.
- Sunaryo, S., Handojo, A., & Andjarwirawan, J. (2013). PEMBUATAN APLIKASI WISATA SEJARAH PERTEMPURAN SURABAYA 1945 BERBASIS ANDROID. *Jurnal Infra*, 1(2), 140–145.
- Tobiasz, A., Markiewicz, J., Łapiński, S., Nickel, J., Kot, P., & Muradov, M. (2019). Review of Methods for Documentation, Management, and Sustainability of Cultural Heritage. Case Study: Museum of King Jan III's Palace at Wilanów. *Sustainability*, 11(24), 7046. <https://doi.org/10.3390/su11247046>
- Wulur, H. W., Sentinuwo, S., & Sugiarto, B. (2015). Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.35793/jti.6.1.2015.9953>
- Xiang, Z., & Fesenmaier, D. R. (2020). Travel Information Search. In Z. Xiang, M. Fuchs, U.

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. 46 – 58

Gretzel, & W. Höpken (Eds.), *Handbook of e-Tourism* (pp. 1–20). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-05324-6_55-1

Yuliana, A., & Lisdianto, E. (2017). *Aplikasi Virtual tour Sebagai Media Promosi Objek Wisata di Stone Garden Kab. Bandung Barat | KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*. <http://jurnal.kopertipindonesia.or.id/index.php/kopertip/article/view/6>