

# PERANCANGAN APLIKASI TRAVEL GUIDE OBJEK WISATA ALAM KABUPATEN LUMAJANG

**Dian Natalia Anggraeni<sup>1</sup>, Listia Natadjaja<sup>2</sup>, Hen Dian Yudani<sup>3</sup>**

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Jl.Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email: diankoala92@gmail.com

## Abstrak

Lumajang memiliki banyak objek wisata yang mampu meningkatkan pendapatan daerah Kabupaten Lumajang, selain itu sudah banyak wisatawan asing yang berkunjung, namun hanya mengetahui sedikit objek wisata. Perancangan ini dibuat untuk mengenalkan objek wisata alam yang ada di Kabupaten Lumajang kepada wisatawan mancanegara dan domestik melalui sebuah aplikasi. Aplikasi ini memberikan informasi serta didukung oleh fotografi panorama dan *map direction* yang selain memberikan informasi, juga mempermudah wisatawan yang ingin berkunjung dan mendalami objek wisata alam yang ada di Kabupaten Lumajang. Melalui perancangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kunjungan wisatawan dan mendongkrak pendapatan daerah Kabupaten Lumajang.

**Kata kunci:** Aplikasi, Travel Guide, Wisata Alam, Lumajang.

## Abstract

**Title:** *Travel Guide Application Design of Nature Attraction in Lumajang*

*Lumajang have many tourism object that can increase district revenue of Lumajang. Beside of that, there are lot of tourist visiting Lumajang, but they just know a little about Lumajang tourism. The purpose of this project is to introduce nature tourism of Lumajang to foreign and domestic tourist through an application. This application provide information supported by panorama photography and map direction, so it not just give an information, but also facilitate the tourist who want to explore nature tourism of Lumajang. Our expectation through this project is help Lumajang to increase district revenue of Lumajang*

**Keywords:** *Applications, Travel Guide, Nature, Lumajang*

## Pendahuluan

Kabupaten Lumajang “secara geografis terletak 112°53' - 113°23' Bujur Timur dan 7°54' - 8°23' Lintang Selatan” (Simahamara, 2011, para.1). “Batas-batas wilayah Kabupaten Lumajang adalah sebagai berikut: Kabupaten Probolinggo di Utara, Kabupaten Jember di Timur dan Kabupaten Malang di Barat. Luas wilayah keseluruhan Kabupaten Lumajang adalah 1790,90 km<sup>2</sup>” (Geografis, 2012, p.1). Kabupaten Lumajang sendiri terdiri dari 21 kecamatan yang di bagi lagi menjadi 197 desa dan 7 kelurahan. Bandem (2014) menyatakan Kabupaten Lumajang terletak di sebelah timur Gunung Semeru yang merupakan daerah lahar dan banjir yang

diakibatkan oleh letusan Gunung Semeru, karena letusan tersebut Kabupaten Lumajang memiliki tanah yang subur. Kabupaten Lumajang yang memiliki tanah subur membuat tumbuhan di kawasan Kabupaten Lumajang lebih rindang dibandingkan dengan kota Malang.

Kabupaten Lumajang memiliki objek wisata alam pantai, gunung, lereng, goa dan bukit. Lokasi wisata pantai antara lain: Pantai Watu Pecak, Pantai Bambang, Watu Godeg, Pantai Tlepek. Lokasi wisata danau (Ranu) antara lain: Ranu Klakah, Ranu Bedali, Ranu Pakis, Ranu Kumbolo. Lokasi wisata lainnya yaitu Goa Tetes Pronojiwo, Hutan Bambu, Situs Biting, Situs Watu Lumpang, Gucialit, Air Terjun Manggisian, B-29, Perkebunan teh Kertowono, Pura

Mandara Giri dan Gunung Semeru. Objek wisata alam tersebut memiliki potensi untuk meningkatkan pendapatan daerah Kabupaten Lumajang.

Objek wisata Kabupaten Lumajang yang banyak ini ternyata kurang dikenal oleh masyarakat domestik dan mancanegara. Hal ini diketahui dari hasil kuisioner yang memperlihatkan bahwa 56,3% tidak mengetahui objek wisata Kabupaten Lumajang dan hanya 11,3 % yang mengetahui objek wisata di Kabupaten Lumajang, sedangkan sisanya menjawab objek wisata yang salah.



**Gambar 1. Kuisioner mengenai objek wisata Kabupaten Lumajang**

Kabupaten Lumajang yang memiliki banyak objek wisata tersebut ternyata masih belum menggunakan sektor wisata ini untuk meningkatkan pendapatan daerah Kabupaten Lumajang. Menurut Indikator pendapatan daerah Kabupaten Lumajang sektor ekonomi yang dipusatkan saat ini adalah pertanian, peternakan, perikanan, kehutanan, pertambangan, industri pengolahan listrik, gas, air bersih, bangunan, perdagangan, hotel, restoran, pengangkutan, komunikasi, keuangan, persewaan, jasa perusahaan dan jasa-jasa. (Pemerintah Kabupaten Lumajang, "Indikator", 2014).

Asdhiana (2015) menyebutkan bahwa wisatawan domestik dan mancanegara yang berkunjung ke Gunung Semeru mengalami penurunan jumlah. Pada tahun 2013 diketahui jumlah wisatawan yang berkunjung 576.000 orang dan menjadi 550.000 orang pada tahun 2014. Pengenalan objek wisata alam Kabupaten Lumajang dirasa perlu untuk dilakukan karena kurangnya daya tarik wisatawan domestik dan mancanegara untuk berkunjung ke kawasan wisata yang terdapat di Kabupaten Lumajang. Maka untuk mengenalkan objek wisata alam Kabupaten Lumajang ke masyarakat domestik dan mancanegara diperlukan perancangan Aplikasi *Travel Guide* objek wisata alam Kabupaten Lumajang.

Perancangan berupa aplikasi karena disesuaikan dengan *target audience* yang tidak hanya masyarakat sekitar namun masyarakat luas. Kelebihan aplikasi yaitu memiliki jangkauan yang luas dan penyebarannya mudah. Didukung juga dengan

perkembangan teknologi yang saat ini mampu mengakses Wifi dan GPS (*Global Positioning System*) dengan mudah sehingga mempermudah *target audience* dalam penggunaan aplikasi ini.

Perancangan aplikasi ini didukung dengan fotografi karena dengan fotografi dapat memberikan gambaran secara nyata dan asli mengenai lokasi wisata alam yang ada di Kabupaten Lumajang, serta dapat menarik perhatian pengguna untuk ingin berkunjung dan melihat secara langsung lokasi objek wisata alam Kabupaten Lumajang. Salah satu foto yang menarik dan dapat mengkomunikasikan pesan yaitu fotografi panorama, dengan fotografi panorama pengguna dapat merasakan keadaan sekitar lokasi berbeda dengan foto biasa yang hanya menunjukkan lokasi secara terbatas. Pengenalan objek wisata alam dapat terkomunikasikan dengan baik dengan menggunakan fotografi.

Untuk memecahkan masalah ini maka dibutuhkan perancangan Aplikasi *Travel Guide* yang mampu mendukung upaya pengenalan objek-objek wisata alam Kabupaten Lumajang kepada wisatawan domestik dan mancanegara khususnya para *backpacker*.

Objek Penelitian dalam perancangan ini adalah:

1. Wisatawan backpacker usia 17-30 tahun baik laki-laki maupun perempuan, memiliki stamina dan suka akan kegiatan menantang, khususnya kalangan menengah kebawah.
2. Objek wisata alam air Kabupaten Lumajang

Adapun Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan rancangan aplikasi *Travel Guide* yang mampu menarik minat para wisatawan domestik dan mancanegara untuk berkunjung dan mengenal objek-objek wisata alam yang ada di Kabupaten Lumajang.

## Metode Penelitian

Dalam perancangan ini, peneliti membutuhkan beberapa data, sebagai berikut:

1. Data Primer  
Sumber data primer diperoleh melalui data observasi objek wisata alam di Kabupaten Lumajang dan wawancara dengan warga sekitar objek wisata.
2. Data Sekunder  
Sumber data sekunder diperoleh melalui media cetak, artikel, internet, buku dan lain-lain

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif berupa 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*) sebagai metode untuk memperoleh hasil yang maksimal dan menemukan pemecahan masalahnya. Masalah yang dicari meliputi, apa tujuan perancangan, siapa *target audiencenya*, di mana objek fotonya, kapan waktu pelaksanaannya, kenapa objek

wisata alam Kabupaten Lumajang, bagaimana pemecahannya.

## Pembahasan

### Objek Wisata Kabupaten Lumajang

Objek wisata menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah sumber daya alam yang berpotensi serta memiliki daya tarik bagi wisatawan, baik alami maupun yang dibudidayakan. Kabupaten Lumajang memiliki tanah yang subur sehingga objek wisata alamnya sangat rindang dibandingkan daerah lainnya. Beberapa objek wisata alam air yang ada di Kabupaten Lumajang antara lain adalah: Ranu Klakah, Ranu Bedali dan Ranu Pakis yang merupakan kawasan segitiga ranu, dimana ketiganya terletak di Kecamatan Klakah. Pantai Bambang, Pantai Tlepek dan Pantai Dampar terletak berdekatan di Pasirian sedangkan dengan memakan waktu beberapa menit akan dijumpai Pantai Watu Godeg di Tempursari. Selain lokasi wisata air tersebut juga terdapat Goa Tetes yang terletak di kecamatan Pronojiwo 55km ke selatan Kota Lumajang.

### Tujuan Kreatif

Dengan Perancangan Aplikasi *Travel Guide* dapat mengenalkan objek-objek wisata alam yang ada di Kabupaten Lumajang kepada wisatawan domestik dan mancanegara khususnya para *backpacker* mandiri yang suka akan tantangan. Nama Aplikasi ini adalah *Piker* yang artinya Pisang *Backpacker*. Pisang diambil dari semboyan kota lumajang yang disingkat "LuKoPi" atau Lumajang Kota Pisang. Dimana pisang merupakan buah khas kota Lumajang. Dari nama tersebut diciptakan sebuah maskot yang menggambarkan Lumajang dan *Backpacker* yang merupakan *Target Audience* dari perancangan ini.

### Strategi Kreatif

#### 1. What to say

Melalui Perancangan Aplikasi *Travel Guide* objek wisata alam Kabupaten Lumajang yang mendukung upaya pengenalan objek-objek wisata alam Kabupaten Lumajang kepada wisatawan asing dan domestik. Media aplikasi *mobile* ini didukung dengan fotografi panorama dan informasi mengenai lokasi wisata yang dapat menarik minat wisatawan untuk datang ke objek wisata alam di Kabupaten Lumajang.

#### 2. How to say

Menciptakan sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai objek wisata alam yang ada di Kabupaten Lumajang kepada wisatawan domestik dan mancanegara khususnya

*Backpacker* mandiri. Didukung oleh foto panorama yang memperlihatkan objek wisata lebih menarik dan dalam jangkauan yang luas, kemudian diperlihatkan keseluruhan melalui sebuah aplikasi *mobile*.

#### 3. Target Audience

Target audience dalam perancangan ini ditujukan pada wisatawan backpacker usia 17-30 tahun baik laki-laki maupun perempuan yang memiliki semangat akan kegiatan menantang dan dapat menjaga diri sendiri serta mencintai alam dan memiliki hobi traveling. Ditujukan terutama bagi kalangan menengah kebawah.

### Teknik Pemotretan dan Lokasi

Objek wisata air yang di ambil ada di Kabupaten Lumajang. Dari 20 objek wisata diambil 8 objek wisata, yaitu: Ranu Klakah, Ranu Pakis, Ranu Bedali, Pantai Bambang, Pantai Tlepek, Pantai Dampar, Pantai Watu Godeg dan Goa Tetes Pronojiwo.

Teknik pemotretan diambil dengan *angle* human eye dan dengan teknik pengambilan *long shot*. Pencahayaan menggunakan cahaya matahari karena lokasi objek wisata yang berada di luar ruangan.

### Warna, Font dan Ikon

Warna yang digunakan dalam aplikasi travel guide ini adalah warna kuning yang melambangkan warna buah pisang yang merupakan lambing dari Kota Lumajang. Warna kuning menggunakan warna standart dari *Android Guideline* yaitu #FFEB3B.



Label	Hex Code
Yellow	
500	#FFEB3B
50	#FFFDE7
100	#FFF9C4
200	#FFF59D
300	#FFF176
400	#FFE558
500	#FFC107
600	#FF9800
700	#FF5722
800	#FF175D
900	#FF0000
A100	#FFEB3B
A200	#FFF176
A400	#FFC107
A700	#FF5722

Gambar 2. Palet warna kuning

Sedangkan font menggunakan *default font* dari *android* yaitu Roboto. Dalam aplikasi ini digunakan juga *native font* sehingga apabila pengguna menggunakan font yang berbeda dari default font di ponsel genggamnya maka font dalam aplikasi akan otomatis mengikuti font yang digunakan oleh pengguna.

Roboto Thin  
Roboto Light  
Roboto Regular  
Roboto Medium  
Roboto Bold  
Roboto Black  
Roboto Thin Italic  
Roboto Light Italic  
Roboto Italic  
Roboto Medium Italic  
Roboto Bold Italic  
Roboto Black Italic

### Gambar 3. Font Roboto

Ikon dan tombol yang digunakan telah disesuaikan dengan standart dari Android GUI Guideline yang dapat dilihat di website resmi Android. Disana disebutkan Ikon adalah ekspresi visual dari sebuah produk, layanan dan alat-alat. Ikon berkomunikasi ide dan maksud dari suatu produk. Ikon produk merupakan sarana penting untuk mengkomunikasikan produk. Desainer harus memastikan warna dan elemen kunci yang ada pada ikon menerminkan identitas dari suatu merek. Bentuk *keyline* adalah dasar dari sebuah *grid*. Dengan menggunakan bentuk inti sebagai pedoman, maka desainer dapat mempertahankan proporsi visual

### Format Aplikasi

Aplikasi ini memiliki layar 480x800 pixel 160 dpi. Yang merupakan ukuran standart android dan resolusi medium yang disebutkan dalam *android guideline*

### Pengembangan Bentuk Visual

Pengembangan bentuk maskot berasal dari buah pisang yang merupakan buah khas Kota Lumajang. Pisang tersebut kemudian dikombinasikan dengan target audience dari perancangan ini, yaitu backpacker yang memiliki cirri-ciri:

1. Menggunakan baju santai
2. Membawa tas besar yang berisi berbagai macam perlengkapan
3. Botol minum
4. Topi dan kaca mata untuk melindungi dari terik matahari

Maskot tersebut bernama piker yang merupakan singkatan dari “Pisang Backpacker”.

Pengembangan desain layout aplikasi mengambil warna primer kuning yang melambangkan buah pisang dan visi misi Kota Lumajang yaitu kesejahteraan. Desain dibuat sesederhana mungkin dengan tujuan pengguna dapat fokus mengenai konten dari aplikasi dan tidak terganggu oleh desain yang terlalu padat. Selain itu dipilih warna kuning karena warna ini dapat menarik perhatian pengguna dan enak dipandang mata sehingga sangat baik apabila digunakan dalam website, blog ataupun aplikasi ponsel genggam. Pemilihan warna pada *layout*, *font* dan objek lainnya disesuaikan dengan standart *Android Guideline* karena aplikasi travel guide ini akan dipublikasikan menggunakan *platform Android OS*. Untuk membuat pengguna lebih tertarik dalam menggunakan aplikasi ini maka layout aplikasi harus konsisten dengan elemen-elemen yang digunakan, seperti yang telah disebutkan dalam Android GUI Guideline yang dimana prinsip layout adalah materi desain dipandu oleh elemen desain berbasis cetak, seperti tipografi, *grid*, ruang, skala, warna dan citra untuk membuat hirarki, makna dan fokus. Hal ini mendorong konsistensi dengan mengulang elemen visual, *grid* dan jarak di seluruh platform dan ukuran layar. Skala *layout* ini untuk memenuhi setiap ukuran layar yang menyederhanakan proses menciptakan aplikasi berskala.

Pada *layout* aplikasi *mobile* memiliki margin pada sisi kiri dan kanan 16dp, sedangkan konten yang terdapat ikon atau avatar makan sisi kirinya 72dp. Margin horizontal pada perangkat adalah 16dp. Sedangkan layout website memiliki konten yang sama dengan aplikasi namun memiliki satu fitur tambahan yaitu halaman komentar.

Pengembangan desain *notes* lebih ditonjolkan untuk mempromosikan aplikasi piker *travel guide*, sehingga desain menggunakan maskot pada cover depan dan pada cover belakang terdapat informasi mengenai sosial media, email dan website piker travel guide. Notes tersebut dibuat dengan tujuan membantu promosi Aplikasi Piker Travel Guide ini yaitu dengan

cara membagikan notes dalam event share dan tag teman di instagram atau sosial media lainnya.

Pengembangan poster digambarkan maskot yang tengah duduk dan melihat telepon genggam yang menunjukkan aplikasi piker *travel guide*. Dari gambar maskot tersebut ditarik garis yang berhubungan dengan isi dari poster. Kepala yang berpikir dan menemukan masalah sehingga di hubungkan dengan latar belakang masalah dan sebagainya.

### Interactivity

Aplikasi pada menu awal terdapat 3 tombol, yaitu:



: Tombol untuk melihat informasi geografi Kabupaten Lumajang



: Tombol untuk melihat menu dan informasi transportasi



: Tombol untuk menuju menu objek wisata alam air Kabupaten Lumajang

Pada *screen* menu objek wisata alam terdapat foto objek wisata alam air yang ada di Kabupaten Lumajang, untuk melihat informasi lebih lengkap pengguna dapat menekan tombol kaca pembesar pada foto objek yang di inginkan. Dalam setiap informasi objek wisata terdapat tombol berikut:



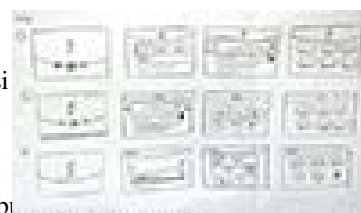
: Tombol navigasi, dimana tombol ini berfungsi menunjukkan jalur yang harus dilewati untuk menuju ke lokasi objek wisata yang di inginkan.

Pada *screen* menu transportasi terdapat 3 tombol, yaitu tombol bus, angkot dan lin. Tombol tersebut berguna untuk melihat jalur yang dilewati oleh transportasi umum yang di pilih. Selain tombol diatas terdapat tombol menu kanan atas pada setiap halaman, tombol tersebut berfungsi untuk mengubah bahasa Indonesia ke bahasa inggris dan sebaliknya.

Tombol yang ada pada aplikasi juga diterapkan pada website sehingga penggunaan website sama dengan aplikasi. Hanya terdapat satu tombol tambahan pada website yaitu tombol komentar yang berada pada halaman menu objek wisata alam.



Gambar 4. Thumbnail layout aplikasi dan mascot



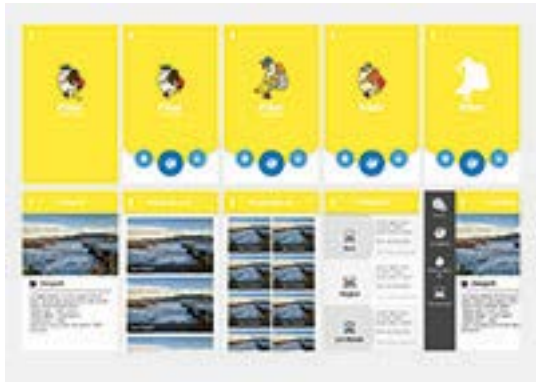
Gambar 5. Thumbnail layout website



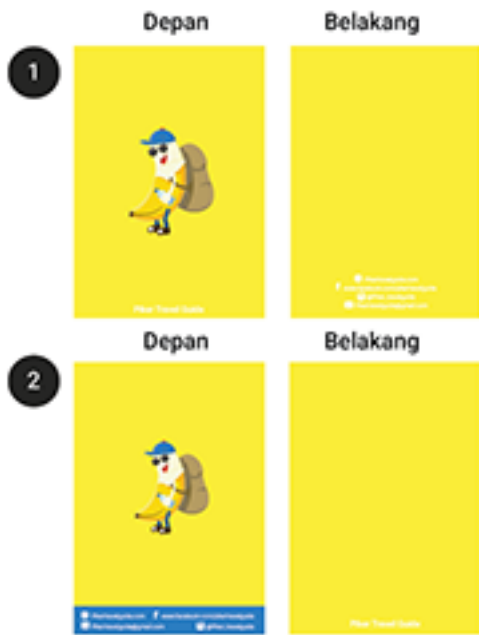
Gambar 6. Thumbnail Desain Notes



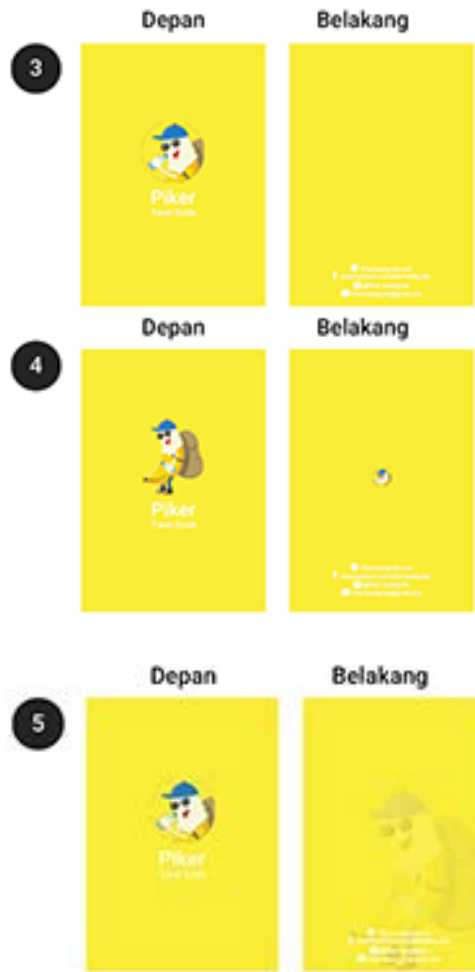
Gambar 7. Thumbnail cover notes



Gambar 8. Tight tissue layout aplikasi dan maskot



Gambar 9. Tight tissue cover notes (1)



Gambar 10. Tight tissue cover notes (2)



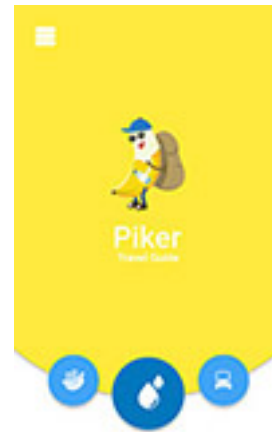
Gambar 11. Thumbnail desain notes lokasi wisata (1)



Gambar 12. Thumbnail desain notes lokasi wisata (2)



Gambar 13. Thumbnail desain notes lokasi wisata (3)



Gambar 14. Final home layout aplikasi



Gambar 15. Final Layout aplikasi lumajang



Gambar 16. Final layout informasi lokasi wisata



Gambar 17. Jalur rute lin merah



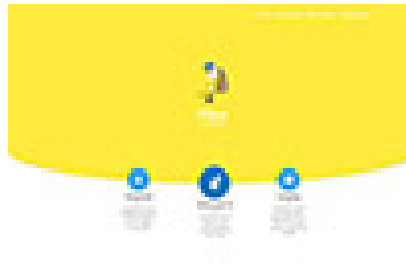
Gambar 18. Final layout peta rute transportasi bus



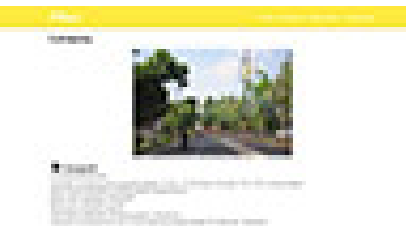
Gambar 19. Final layout menu rute transportasi



Gambar 20. Final desain cover notes



Gambar 21. Final layout webiste home



Gambar 22. Final layout informasi lumajang



Gambar 23. Final poster

## Kesimpulan

Lumajang memiliki banyak objek wisata alam namun banyak yang masih belum dikenal oleh para wisatawan asing maupun domestik. Perancangan aplikasi *travel guide* objek wisata alam air Kabupaten Lumajang diharapkan dapat memberikan informasi dan mengenalkan objek wisata alam yang ada kepada wisatawan asing dan domestik khususnya para



*backpacker*. Dengan aplikasi yang didukung *map direction*, aplikasi ini membantu wisatawan untuk berkunjung ke beberapa lokasi dalam waktu singkat sehingga membuat waktu liburan wisatawan asing maupun domestik lebih efektif. Aplikasi ini didukung dengan fotografi panorama yang dapat menarik minat wisatawan asing dan domestik untuk berkunjung ke objek wisata Kabupaten Lumajang. Selain navigasi dan fotografi panorama aplikasi ini juga berisi informasi transportasi umum yang bisa digunakan untuk menuju ke setiap lokasi wisata. Promosi dilakukan melalui sosial media dengan menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, sehingga dapat menginformasikan objek wisata ala yang ada di Kabupaten Lumajang tidak hanya untuk wisatawan domestik namun juga wisatawan mancanegara. Dengan dikenalnya objek wisata alam yang ada nantinya diharapkan dapat meningkatkan kunjungan wisatawan dan mendongkrak pendapatan daerah Kabupaten Lumajang.

## Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini sehingga dapat selesai tepat pada waktunya. Adapun maksud dan tujuan dibuatnya laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan Program Studi. Tugas Akhir yang dimaksud meliputi skripsi, perancangan dan media cetak.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing dalam proses Tugas Akhir ini maupun dalam penulisan isi Tugas Akhir ini, yaitu :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menjalankan Tugas Akhir ini dan memberi berkat-Nya dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Dr. Listia Natadjaja, ST., MT. Des selaku Pembimbing Pertama dan Ketua Penguji Tugas Akhir.
3. Hen Dian Yudani, ST., M. Des selaku Pembimbing kedua Tugas Akhir.
4. Ryan Pratama S, S. Sn., Med. Kom selaku Anggota Penguji Sidang Tugas Akhir.
5. Erandaru, ST, M. Sc selaku Anggota Penguji Sidang Tugas Akhir.
6. Keluarga yang memberi dukungan dan semangat dalam menjalani Tugas Akhir ini dari awal sampai akhir.
7. Sahabat dan teman-teman yang telah membantu memberi nasihat dan masukan.

## Daftar Pustaka

### Acuan dari buku:

Hendrayudi. (2009). *VB 2008 untuk Berbagai Kepentingan Programing*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Irwansyah, Edy & Moniaga, Jurike V. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.

Kusumo, A.S. (2006). *Pemrograman Visual Basic 2005*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Yudistira, Yuan. (2011). *Membuat Aplikasi iPhone, Android & BlackBerry Itu Gampang*. Jakarta: Mediakita.

Zaki, Ali & SmitDev Community. (2007). *Cara Mudah Merakit PC*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

### Acuan dari dokumen online:

Android. *Developers*. Retrieved 18 Oktober 2015, From <http://developer.android.com/intl/in/design/index.html>

BPS Kabupaten Lumajang. (2015). *Indikator Ekonomi Kabupaten Lumajang 2014*. <http://lumajangkab.go.id/Indikator%20Ekonomi%20K%20ab.%20Lumajang%202014.pdf>

### Acuan dari forum, diskusi, berita online:

“10 Sistem Operasi Mobile Terbaik Saat Ini”. (2013). *Trenpos*. Retrieved 32 Agustus 2015, From [https://www.facebook.com/permalink.php?id=138148216273341&story\\_fbid=519407534814072](https://www.facebook.com/permalink.php?id=138148216273341&story_fbid=519407534814072).

Asdhiana, I Made. (3 Januari 2015). “550.000 Wisatawan Kunjungi Bromo-Semeru”. *Kompas*. Retrieved 31 Agustus 2015, From <http://travel.kompas.com/read/2015/01/03/1148007/550.000.Wisatawan.Kunjungi.Bromo-Semeru>.

Choir, Abdul & Mardatillah, Mugi. (2015). *Pengertian dan Jenis-Jenis Program Aplikasi*. Retrieved 21 September, 2015, From [https://www.academia.edu/9926639/Pengertian\\_Dan\\_Jenis-Jenis\\_Program\\_Aplikasi](https://www.academia.edu/9926639/Pengertian_Dan_Jenis-Jenis_Program_Aplikasi).

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang. (2014). *Wisata Danau Kabupaten Lumajang*. Retrieved 14 September, 2015, From <http://www.wisatalumajang.com/kategori-23-danau.html>.

*Geografi*. (2012). Retrieved Agustus 13, 2015, from <http://www.slideshare.net/pakdhedhekan/geografis>.

Priambada, Agung. (2015). *Makalah Desain Antar Muka*. (2015). Retrieved 30 September, 2015, From [https://www.academia.edu/10718350/Makalah\\_Desain\\_Antar\\_Muka](https://www.academia.edu/10718350/Makalah_Desain_Antar_Muka).

Santosa, S.P. (2002). *Pengembangan Pariwisata Indonesia*. Retrieved 7 Oktober, 2015, From [http://kolom.pacific.net.id/ind/setyanto\\_p.\\_santosa/artikel\\_setyanto\\_p.\\_santosa/pengembangan\\_\\_pariwisata\\_\\_indonesia.html](http://kolom.pacific.net.id/ind/setyanto_p._santosa/artikel_setyanto_p._santosa/pengembangan__pariwisata__indonesia.html).

Simahamara, Lutphita. (26 Juni 2015). "Lumajang, Kota Kuno yang Terlupakan". *Kompasiana*. Retrieved 13 Agustus 2015, From [http://www.kompasiana.com/lutphita\\_simahamara85/1umajang-kota-kuno-yang-terlupakan\\_5500dfdca33311be0b510b96](http://www.kompasiana.com/lutphita_simahamara85/1umajang-kota-kuno-yang-terlupakan_5500dfdca33311be0b510b96).