

Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Musi Rawas Utara Provinsi Sumatera Selatan

¹Muhammad Zarkasi, ²Khairil, ³Achmad Fikri Sallaby

¹ Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu
e-mail: muhammadzarkasi792@gmail.com

^{2,3} Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu
e-mail: khairil@unived.ac.id, fikrisallaby@unived.ac.id

Jl. Meranti Raya No. 32 Kota Bengkulu Kode Pos 38228 Telp. (0736) 22027, 26957 Fax. (0736) 341139

(Received: Mei 2024, Revised: Agustus 2024, Accepted: Oktober 2024)

Abstract-Tourism is a journey that a person undertakes temporarily from one place to another for the purpose of recreation, holidays and enjoying tourist attractions, not with the intention of earning a living in the place he or she visits but solely to enjoy leisure or recreational activities to fulfill various desires. The stages of research based on the waterfall method are as follows: Analysis, Design, coding, Implementation, Maintenance, from the results of creating a Web-Based Tourism Information System Design System in the North Musi Rawas Regency, South Sumatra Province, the conclusion is: System Design System Tourism information in North Musi Rawas Regency, South Sumatra Province is used as a tool in conveying tourism information in North Musi Rawas Regency. The Tourism Information System. The design of a tourism information system. In North Musi Rawas Regency, South Sumatra Province, it is one form of tourism promotion that exists. in North Musi Rawas Regency to attract tourists to visit.

Keywords: Tourism, PHP MYsql

Intisari-Pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan seseorang untuk sementara waktu dari suatu tempat ke tempat lain dengan tujuan rekreasi, liburan dan penikmatan objek wisata bukan maksud untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjungi tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamanya atau rekreasi untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam. Adapun tahapan-tahapan penelitian berdasarkan metode waterfall adalah sebagai berikut: Analisa, Design, coding, Implementas, Maintenance, dari hasil pembuatan Sistem Rancang bangun sistem informasi pariwisata Di kabupaten musu rawas utara provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web ini didapatkan kesimpulan : Sistem Rancang bangun sistem informasi pariwisata Di kabupaten musu rawas utara provinsi Sumatera Selatan digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi pariwisata yang berada di Kabupaten Musi Rawas Utara, Sistem Informasi Pariwisata Rancang bangun sistem informasi pariwisata Di kabupaten musu rawas utara provinsi Sumatera selatan merupakan salah satu bentuk promosi pariwisata yang berada di Kabupaten Musi Rawas Utara agar menarik para wisatawan untuk berkunjung.

Kata Kunci : Pariwisata, PHP MYsql

I. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan seseorang untuk sementara waktu dari suatu tempat ke tempat lain dengan tujuan rekreasi, liburan dan penikmatan objek wisata bukan maksud untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjungi tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamanya atau rekreasi untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam. Kabupaten musu rawas utara

berada di titik koordinat 2.7352'S 102.9015'E wisata pada kabupaten musu rawas utara memiliki 9 destinasi wisata yang bisa di nikmati oleh wisatawan tersebut jika di kelola dengan baik maka akan memberikan efek bagi peningkatan ekonomi masyarakat, penyajian data yang akurat tentang keberadaan daerah wisata sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan potensi pada daerah kabupaten musu rawas utara yang di sajikan dalam bentuk *website*, yang di andalkan untuk meningkatkan pendapatan di daerah kabupaten musu rawas utara itu sendiri. Dinas kebudayaan dan pariwisata kabupaten musu rawas utara merupakan suatu bidang yang memiliki kewenangan penyusunan bahan perumusan dan koordinasi pelaksanaan kebijakan di bidang pengelola wisata dan warisan budaya di dalam wilayah musu rawas utara. selama ini dinas kebudayaan dan pariwisata masih menggunakan poster dan media sosial dalam mempromosikan wisata yang ada di musu rawas utara sehingga diperlukan suatu strategi khusus dalam memperkenalkan dan menyebarkan akses informasi tentang ragam wisata yang ada di musu rawas utara. salah satu strategi tersebut adalah dengan mempromosikan lewat *website* dengan adanya *website* khusus tentang informasi pariwisata di harapkan dapat meningkatkan wisatawan yang berkunjung ke musu rawas utara.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Sistem

Menurut Hasbiyalloh & Jakaria (2018:1) Secara umum, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara- cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan. Menurut Srimulyani (2016:1) "Sistem adalah sekelompok elemen yang bekerja sama (terintegrasi) untuk mencapai suatu tujuan atau

sasaran tertentu”. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah merupakan suatu kumpulan elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan.

B.Pengertian Informasi

Menurut Tukino (2020:1) informasi merupakan sebuah data yang dikelola menjadi sesuatu yang lebih bernilai tinggi bagi penerima guna untuk membantu membuat sebuah pengambilan keputusan. Menurut Martin Halomoan Lumbangaol (2020:3) informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang relevan dan memiliki manfaat bagi penggunaanya.

C.Pengertian sistem informasi

Menurut putri dan siptiana (2019:2) sistem informasi merupakan cara yang di atur untuk mengumpulkan, memasukan dan mengelola serta menyimpan data dan cara yang diatur untuk melaporkan mengendalikan mengelola bahkan menyimpan informasi sehingga organisasi dapat mencapai tujuan. Menurut wahyudi dan ridho (2020:3) sistem informasi merupakan sejumlah komponen yang dimana komponen itu saling berhubungan satu sama lainnya guna untuk mencapai sebuah tujuan yang diharapkan. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen seperti *software*, *hardware*, prosedur, dan orang-orang yang memproses data menjadi informasi yang berguna dan bermanfaat untuk pengambilan keputusan. Sistem informasi juga membantu organisasi dalam mengumpulkan, memproses, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu.

D.Pengertian Pariwisata

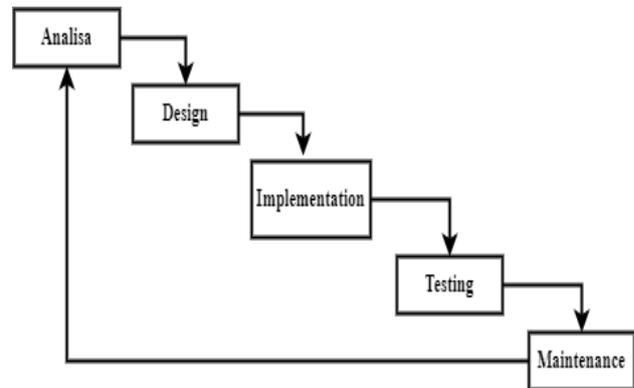
Pariwisata adalah sebuah perjalanan sementara yang dilakukan orang pada suatu tujuan tertentu, dalam jangka pendek, pada tempat yang bukan merupakan tempat yang biasa dikunjunginya tempat tinggal maupun tempat kerja, dan melakukan kegiatan-kegiatan pada tempat tersebut di mana terdapat beberapa fasilitas yang disediakan untuk memenuhi kebutuhannya, termasuk di dalamnya kunjungan sehari dan darma wisata (Ahmad dan Fernando,2017:2). Sektor pariwisata merupakan sektor yang potensial untuk dikembangkan sebagai salah satu sumber pendapatan daerah. Usaha memperbesar pendapatan asli daerah, maka program

pengembangan dan pendayagunaan sumber daya dan potensi pariwisata daerah diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembangunan ekonomi (Fajaria, 2020:50).

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah menggunakan metode *waterfall*. Adapun tahapan adalah sebagai berikut :



Gambar 1. ModelWaterfall

Adapun tahapan-tahapan penelitian berdasarkan metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. *Analisa*
Yang mana pada tahap ini melakukan pengumpulan data yang di perlukan dalam penelitian ini. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data yang dibutuhkan.
2. *Design*
Pada tahap ini dilakukan *design* sistem. Proses ini berfokus pada arsitektur kumpulan data, tahap ini merupakan tahap dari keperluan atau data yang telah di kumpulkan ke dalam bentuk yang mudah di mengerti oleh pemakai (*user*). Setelah itu melakukan *coding*. Yaitu data di rancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah di tentukan.
3. *Implementasi*
Mengimplementasikan kode-kode pemrograman ke dalam bahasan pemrograman yang diinginkan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan komponen-komponen sistem yang meliputi implementasi modul-modul program antar muka dan basis data.
4. *Testing*
Tahap ini mencakup pengujian internal (logika) maupun eksternal (fungsi) dari perangkat lunak.

5. *Maintenance*

Maintenance, yaitu perubahan-perubahan yang perlu dilakukan setelah perangkat lunak diimplementasikan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

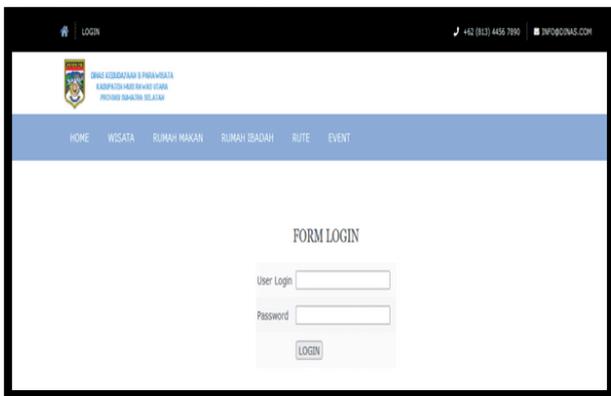
A.Hasil

Hasil dari rancang bangun sistem informasi pariwisata di kabupaten musi rawas utara provinsi sumatera selatan. peneliti menghosting menggunakan niagahoster dengan ukuran file yang digunakan sekitar 10mb bisa diakses secara online dengan nama wisatamuratarata.online dari statistik pengunjung sekitar 100 orang telah mengunjungi website ini sehingga dengan adanya website ini bisa memberikan informasi data wisata yang akurat dan mempermudah masyarakat untuk dapat melihat wisata yang ada di musi rawas utara.

B.Pembahasan

Setelah aplikasi Rancang bangun sistem informasi pariwisata Di kabupaten musi rawas utara provinsi Sumatera Selatan selesai dirancang dan dibangun, maka aplikasi akan di implementasikan dengan cara di uji terlebih dahulu untuk melihat apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atautidak. Pada tahap ini aplikasi dijalankan dan digunakan oleh user. Berikut adalahhasil implementasi pengujian terhadap interface yang terdapat pada aplikasi Rancang bangun sistem informasi pariwisata di kabupaten musi rawas utara provinsi sumatera selatan berbasis web.

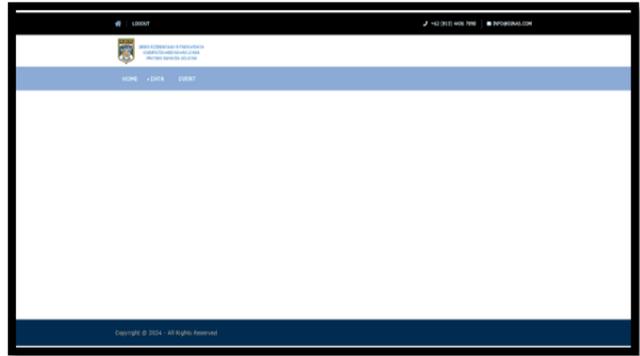
Tampilan Menu Login



Gambar 2. Tampilan login

Dari gambar di atas terdapat *username* dan *password* digunakan admin untuk masuk ke menu utama, pada ini admin harus *login* terlebih dahulu agar bisa mengakses data pada *website*.

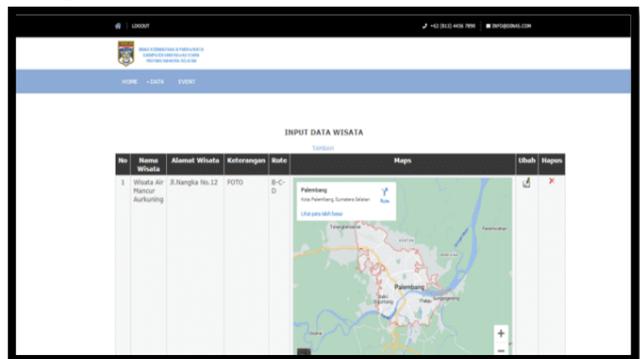
Tampilan Menu Utama Admin



Gambar 3. Tampilan Menu Utama Admin

Dari gambar diatas terdiri dari objek wisata,event,rumah makan dan tempat beribadah digunakan admin untuk menambahkan dan mengelola data.

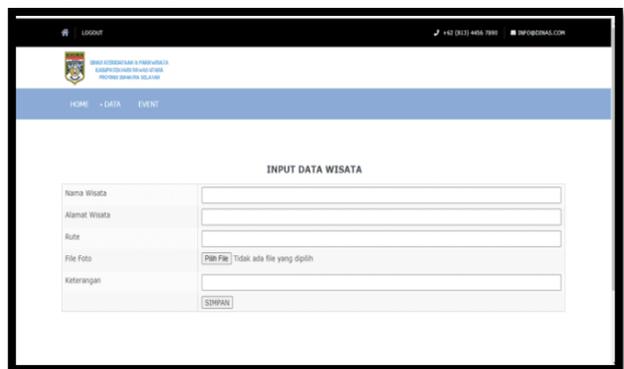
Tampilan Menu Objek Wisata Admin



Gambar 4. Tampilan Menu Objek Wisata Admin

Dari gambar diatas terdapat tambah data untuk menambahkan data wisata terdiri dari nama, alamat, gambar, keterangan, rute dan terdapat menu edit, hapus untuk mengedit data wisata yang telah di tambahkan dan menghapus data yang telah di tambahkan dan terdapat menu simpan untuk menyimpan data yang telah di isi.

Tampilan Input Wisata

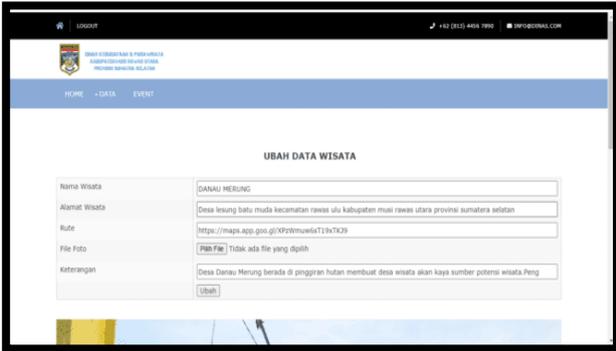


Gambar 5. Tampilan Input Wisata

Dari gambar diatas merupakan menu penambahan wisata untuk mengisi data wisata menu ini terdiri dari nama, alamat, keterangan,

rute, gambar, dan terdapat menu *save* dan *cancel* untuk menyimpan data.

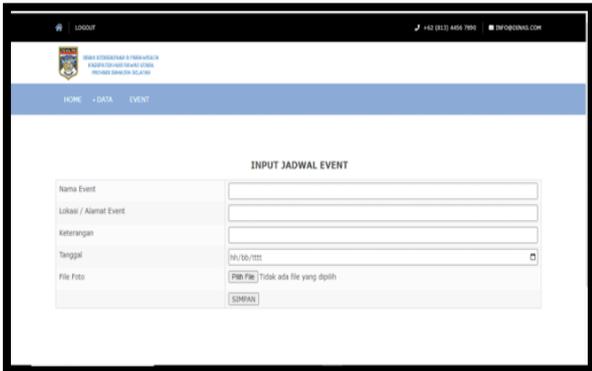
Tampilan *Edit Data Wisata*



Gambar 6. Tampilan *Edit Data Wisata*

Dari gambar diatas merupakan menu perubahanData wisata menu ini terdiri dari nama, alamat, keterangan, rute, gambar, dan terdapat menu *save* dan *cancel* untuk menyimpan data.

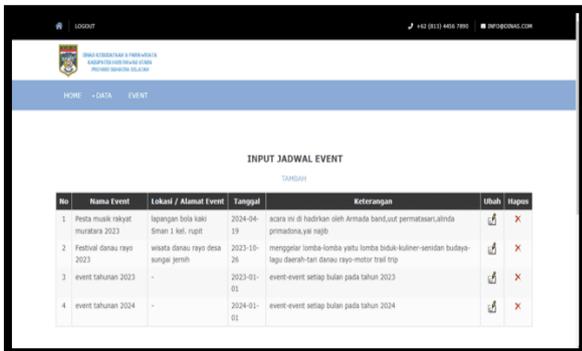
Tampilan *Input Data Event*



Gambar 7. Tampilan *Input Data Event*

Dari gambar diatas merupakan menu penambahan event untuk mengisi data event menu ini terdiri dari judul, tempat, tanggal, isi, gambar, dan terdapat menu *save* dan *cancel* untuk menyimpan data.

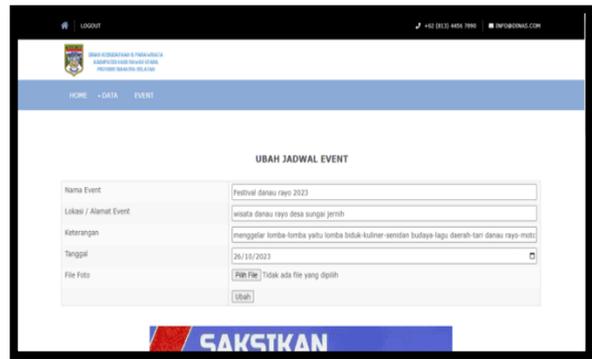
Tampilan Menu Data Event



Gambar 8. Tampilan Menu Utama

Dari gambar diatas merupakan menu event untuk mengisi data event menu ini terdiri dari judul, tempat, tanggal, isi, gambar, dan terdapat menu *save* dan *cancel* untuk menyimpan data.

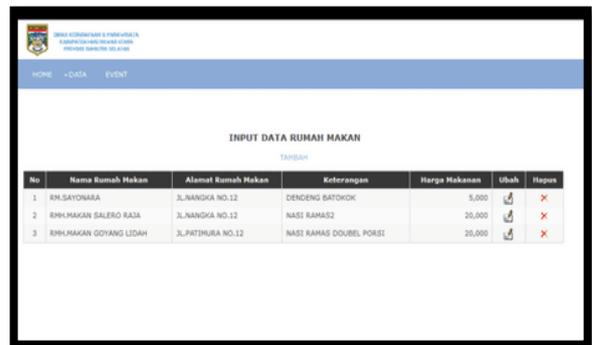
Tampilan *Edit Data Event*



Gambar 9. Tampilan Menu *Edit Data Event*

Dari gambar diatas merupakan menu untuk melakukan perubahan data event menu ini terdiri dari judul, tempat, tanggal, isi, gambar, dan terdapat menu *save* dan *cancel* untuk menyimpan data.

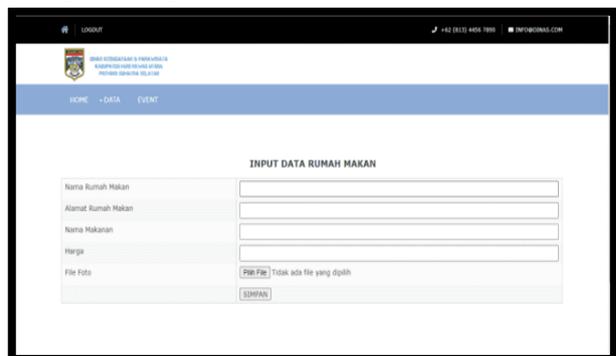
Tampilan Menu Rumah Makan



Gambar 10. Tampilan Menu Rumah Makan

Dari gambar diatas terdapat tambah data untuk menambahkan data rumah makan terdiri dari nama, alamat, keterangan, harga, gambar dan terdapat menu edit, hapus untuk mengedit data rumah makan yang telah di tambahkan dan menghapus data yang telah di tambahkan dan terdapat menu simpan untuk menyimpan data yang telah di isi.

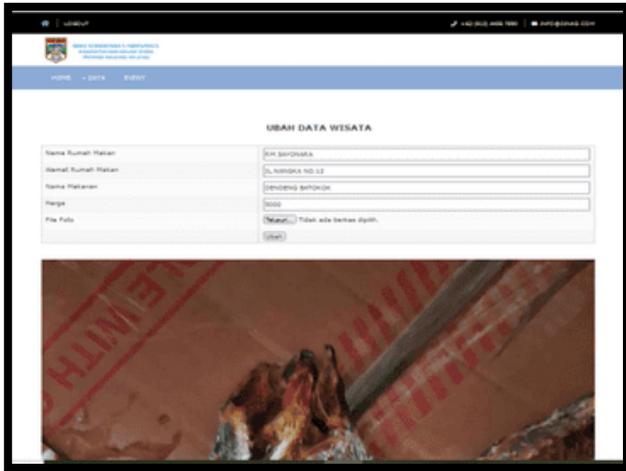
Tampilan *Input Data Rumah Makan*



Gambar 11. Tampilan *Input Data Rumah Makan*

Dari gambar diatas merupakan menu penambahan rumah makan untuk mengisi data rumah makan menu ini terdiri dari Nama, alamat, keterangan, harga, gambar, dan terdapat menu *save* dan *cancel* untuk menyimpan data.

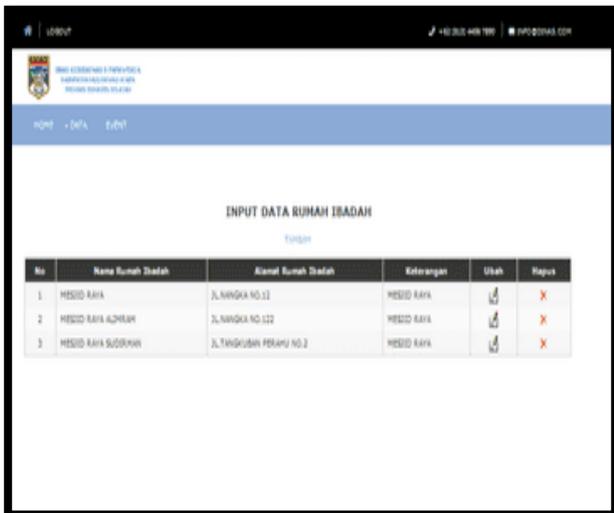
Tampilan *Edit* Data Rumah Makan



Gambar 12. Tampilan *Edit* Data Rumah Makan

Dari gambar diatas merupakan menu perubahan data rumah makan menu ini terdiri dari Nama, alamat, keterangan, harga, gambar, dan terdapat menu *save* dan *cancel* untuk menyimpan data.

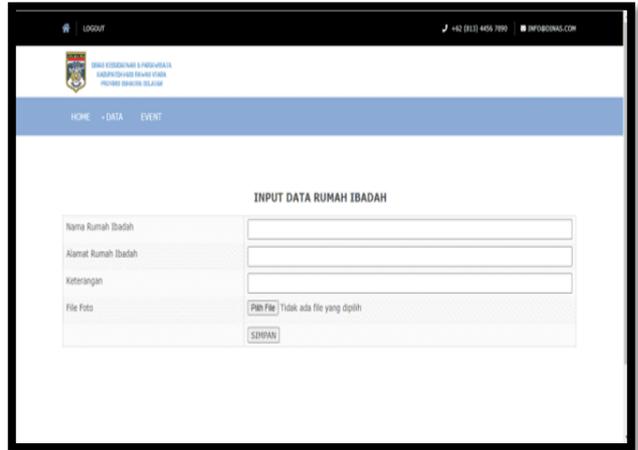
Tampilan Menu Tempat Beribadah



Gambar 13. Tampilan Menu Tempat Beribadah

Dari gambar diatas terdapat tambah data untuk menambahkan data tempat beribadah terdiri dari nama, alamat, keterangan, gambar dan terdapat menu edit, hapus untuk mengedit data tempat beribadah yang telah di tambahkan dan menghapus data yang telah di tambahkan dan terdapat menu simpan untuk menyimpan data yang telah di isi.

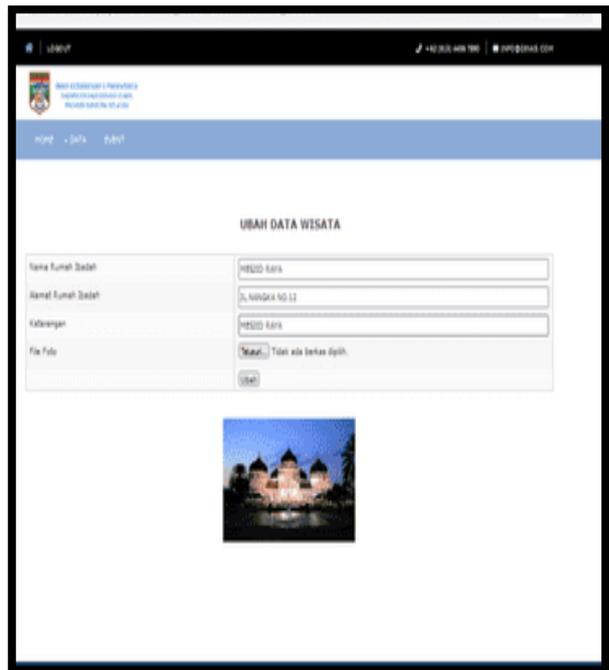
Tampilan *Input* Data Tempat Beribadah



Gambar 14. Tampilan *Input* Data Tempat Beribadah

Dari gambar diatas merupakan menu penambahan tempat beribadah untuk mengisi data tempat beribadah menu ini terdiri dari Nama, alamat, keterangan, gambar, dan terdapat menu *save* dan *cancel* untuk menyimpan data.

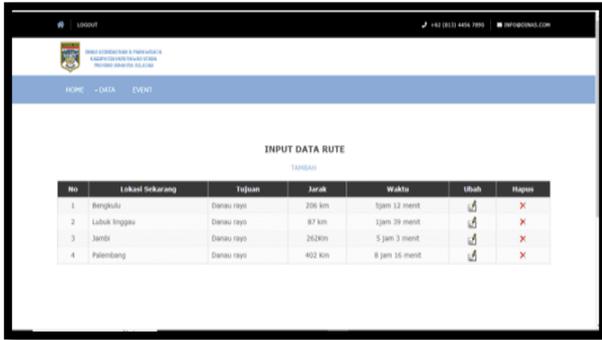
Tampilan *Edit* Data Tempat Beribadah



Gambar 15 Tampilan *Edit* Data Tempat Beribadah

Dari gambar diatas merupakan menu perubahan data tempat beribadah menu ini terdiri dari Nama, alamat, keterangan, gambar, dan terdapat menu *save* dan *cancel* untuk menyimpan data.

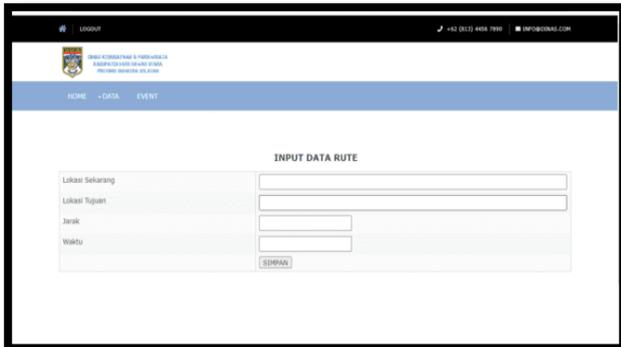
Tampilan Menu Estimasi Perjalanan



Gambar 16 Tampilan Menu Estimasi Perjalanan

Dari gambar diatas terdapat tambah data untuk menambahkan data etimasi perjalanan terdiri dari nama lokasi, nama tujuan, jarak, waktu, rute dan terdapat menu edit, hapus untuk mengedit data estimasi perjalanan yang telah di tambahkan dan menghapus data yang telah di tambahkan dan terdapat menu simpan untuk menyimpan data yang telah di isi.

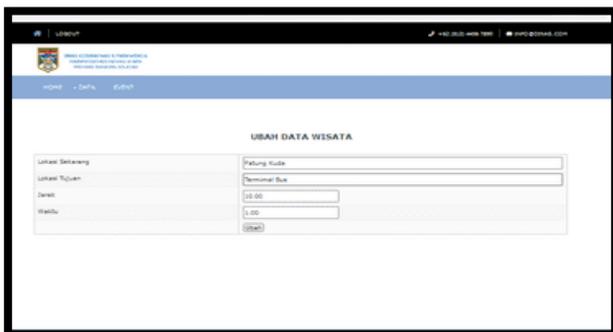
Tampilan Input Data Estimasi Perjalanan



Gambar 17. Tampilan Input Data Estimasi Perjalanan

Dari gambar diatas merupakan menu penambahan untuk mengisi data estimasi perjalanan menu ini terdiri dinamalokasi, nama tujuan, jarak, waktu, rute dan terdapat menu simpan untuk menyimpan data.

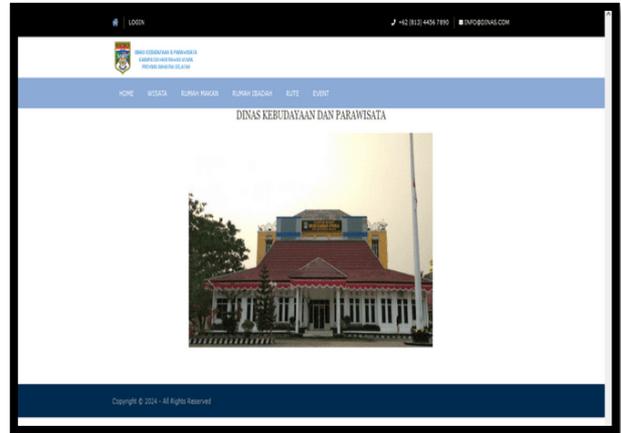
Tampilan Edit Data Estimasi Perjalanan



Gambar 18. Tampilan Edit Data Estimasi Perjalanan

Dari gambar diatas merupakan menu perubahan data estimasi perjalanan menu ini terdiri darinama lokasi, nama tujuan, jarak, waktu, rute dan terdapat menu simpan untuk menyimpan data.

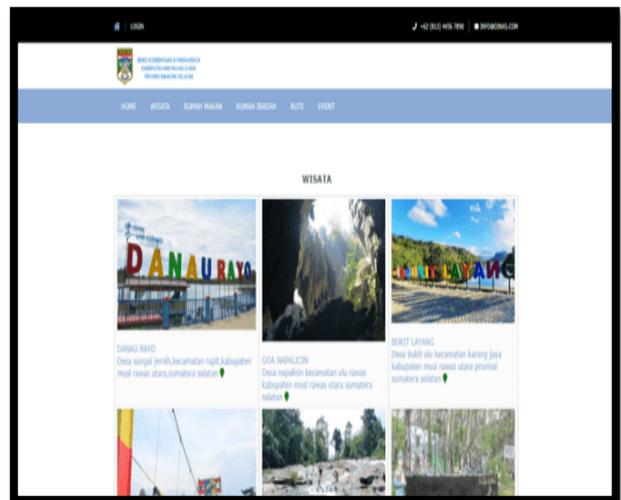
Tampilan Menu Utama



Gambar 19. Tampilan Menu Utama

Dari gambar diatas merupakan laman utama user yang mana terdapat menu beranda berfungsi untuk kembali ke laman utama, menu wisata berfungsi untuk masuk ke laman destinasi wisata menu event berfungsi untuk masuk ke laman event menu rumah makan berfungsi untuk masuk ke laman rumah makan terdekat di lokasi wisata, menu tempat beribadah berfungsi untuk masuk ke laman tempat beribadah terdekat di lokasi wisata.

Tampilan Menu Wisata



Gambar 20. Tampilan Menu Wisata

Dari gambar diatas merupakan laman menu destinasi wisata yang ada di musirawas utara yang mana terdapat gambar wisata dan nama wisata.

Tampilan Objek Wisata



Gambar 21. Tampilan Objek Wisata

Dari gambar diatas merupakan laman wisata yang kita pilih terdapat nama wisata, gambar wisata, lokasi wisata, dan keterangan wisata

Tampilan Menu Event



Gambar 22. Tampilan Menu Event

Dari gambar diatas merupakan laman menu event yang mana akan di adakan acara di musir rawas utara yang mana terdapat gambar event dan nama event

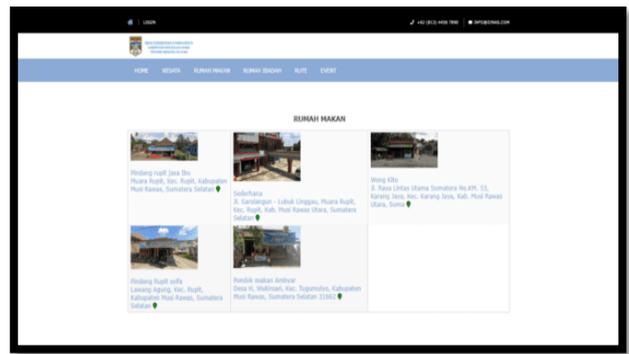
Tampilan Event



Gambar 23. Tampilan Event

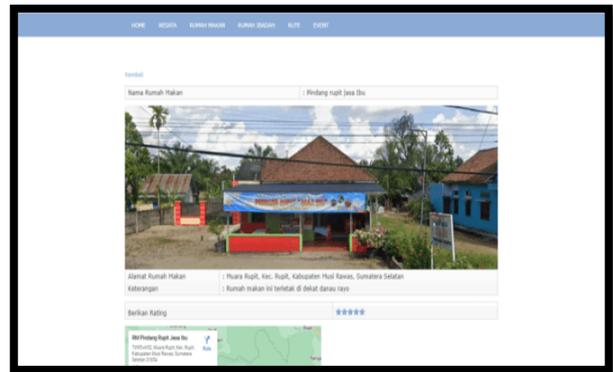
Dari gambar diatas merupakan laman event yang kita pilih terdapat nama event, gambar event, tempat event, tanggal dan waktu event, dan keterangan event.

Tampilan Menu Rumah Makan



Gambar 24. Tampilan Menu Rumah Makan
Dari gambar diatas merupakan laman menu rumah makan yang terdekat di lokasi destinasi wisata yang ada di musir rawas utara yang mana terdapat gambar rumah makan dan nama rumah makan.

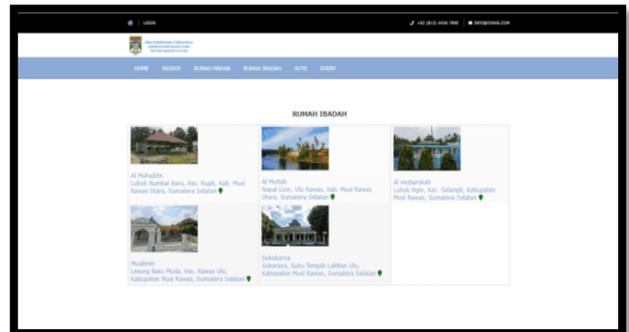
Tampilan Rumah Makan



Gambar 25. Tampilan Rumah Makan

Dari gambar diatas merupakan laman rumah makan terdekat di lokasi wisata yang kita pilih terdapat nama rumah makan, gambar rumah makan, tempat rumah makan, kisaran harga makanan, dan keterangan.

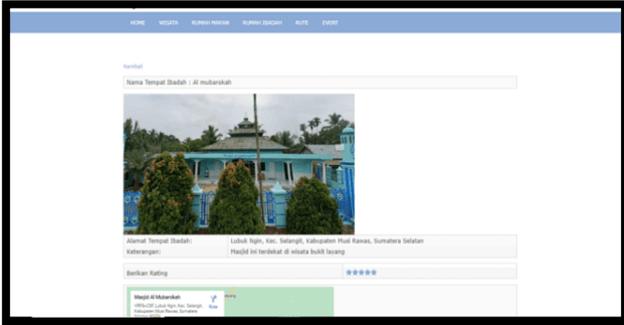
Tampilan Menu Tempat Beribadah



Gambar 26. Tampilan Menu Tempat beribadah

Dari gambar diatas merupakan laman menu tempat beribadah yang terdekat di lokasi destinasi wisata yang ada di musir rawas utara yang mana terdapat nama tempat ibadah dan gambar tempat ibadah.

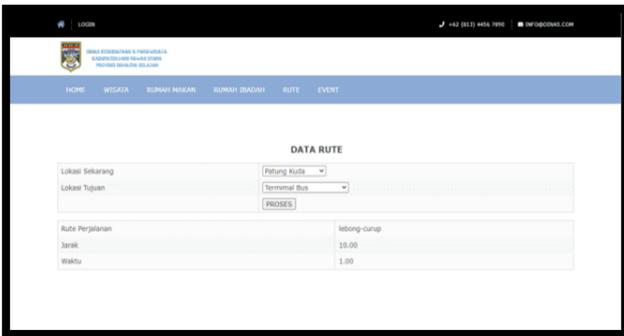
Tampilan Tempat Ibadah



Gambar 27. Tampilan Tempat Ibadah

Dari gambar diatas merupakan laman tempat beribadah terdekat di lokasi wisata yang kita pilih terdapat nama ibadah, gambar tempat ibadah, alamat ibadah, dan keterangan.

Tampilan Menu Estimasi Perjalanan



Gambar 28. Tampilan Estimasi Perjalanan

Dari gambar diatas merupakan laman menu estimasi perjalanan jarak lokasi sekarang ke lokasi destinasi wisata yang ada di musirawar yang mana terdapat lokasi sekarang, tujuan, jarak, waktu dan rute yang dilewati.

Pengetesan Kotak Hitam (Black Box Test)

Pengujian black box (black box testing) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang fokus pada fungsi dan output dari aplikasi tanpa memperhatikan struktur internal atau implementasi kode. Penguji hanya berinteraksi dengan antarmuka pengguna dan menguji apakah sistem berperilaku sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Dalam konteks, pengujian black box dapat digunakan untuk memastikan bahwa aplikasi atau sistem yang dibuat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel 1. Hasil Pengujian Sistem

No.	Skenario Pengujian	Gambar	Kesimpulan
1	Tampilan menu utama pada aplikasi		Sesuai yang di harapkan
2	Tampilan memasukan username dan password yang salah		Tidak bisa masuk laman utama Sesuai yang di harapkan
3	Tampilan memasukan username dan password yang benar		Tidak bisa masuk kembali ke menu login sesuai yang di harapkan
4	Tampilan Program Setelah masuk ke menu .		Sesuai yang di harapkan
5	Tampilan tes input data wisata		Sesuai yang di harapkan
6	Tampilan tes ubah data wisata		Sesuai yang di harapkan
7	Tampilan tes input data event		Sesuai yang di harapkan
8	Tampilan tes ubah data event		Sesuai yang di harapkan
9	Tampilan tes input data rumah makan		Sesuai yang di harapkan
10	Tampilan tes input data tempat ibadah		Sesuai yang di harapkan

11	Tampilan tes input data estimasi perjalanan		Sesuai yang di harapkan
----	---	---	-------------------------

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, telah berhasil membuat sebuah sistem informasi pariwisata berbasis website untuk Kabupaten Musi Rawas Utara, Provinsi Sumatera Selatan, menggunakan pemrograman PHP. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kabupaten Musi Rawas Utara memiliki banyak potensi wisata yang belum terpublikasikan dengan baik, sehingga informasi mengenai objek wisata di daerah ini kurang dikenal oleh masyarakat luas, karena kurangnya media informasi dalam mempromosikan wisata
2. Tujuan utama dari pembuatan website ini adalah untuk menyediakan platform yang dapat mengintegrasikan informasi mengenai destinasi wisata di Kabupaten Musi Rawas Utara secara komprehensif dan mudah diakses oleh pengguna dan dapat menjadi media promosi yang efektif untuk meningkatkan daya tarik wisatawan ke daerah ini.

B. Saran

Berikut adalah saran yang dapat diberikan dalam pembuatan Rancang bangun sistem informasi pariwisata di kabupaten Musi Rawas Utara provinsi Sumatera Selatan :

- a. Pembuatan Rancang bangun sistem informasi pariwisata di kabupaten Musi Rawas Utara Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web yang dibangun hendaknya menjadi motivasi bagi masyarakat untuk menjaga kelestarian budaya yang ada sehingga bisa di kenali oleh masyarakat luar.
- b. Pemerintah Kabupaten Musi Rawas lebih maksimal dalam mengelola kawasan wisata yang sudah ada atau pun yang belum banyak diketahui masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmadi dan Hermawan (2017) *E-Busines & E-Commerce*. Yogyakarta: Andi
- [2] Astria firman. (2016). *Sistem informasi perpustakaan online Berbasis Web*. E-journal Teknik Elektro Dan Komputer Vol.5 No.2 2016, issn 2401-8402
- [3] Bella Regita Dewi, Su hajo, Eki Adhitya. 2020. "Pe Sistem Info iskesmas Berbasis Web." Jurnal IKRA-ITH Informatika4(1):12–19.
- [4] Erawati, W. (2019). *Pe Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Waterfall*. Jurnal Media Informatika Budidarma, 4(1), 1.
- [5] Hutahean ,jeperson.2019 konsep system informasi. Deepublish : Yogyakarta
- [6] Iswandy, E. (2015). *Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari Dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa Dan Pelajar Kurang Mampu Di Kenagarian Barung-Barung Balantai Timur* . Teknoif, 4, 70-79.
- [7] Lengsof, jason dan Hansen, Thomas Blom, 2014, *PHP for abdsolute beginners second edition, après*.
- [8] Martin Halomoan Lumbangaol, M. R. R. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Penyewaan Properti Berbasis WEB Di Kota Batam*. Jurnal Comasie, 01(04), 84–92.
- [9] Novanti, E. A., & Suprayogi, S. (2021). *Webtoon's Potentials to Enhance EFL Students' Vocabulary*. Journal of Research on Language Education (JoRLE), 2(2), 84–87.
- [10] Purnomo, D., Irawan, B., & Brianorman, Y. (2017). *Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Pada Kucing Menggunakan Metode Dempster-Shafer Berbasis Android*. Jurnal Coding Sistem Komputer Untan, 05(1), 24–42.
- [11] Putri S.F & Septiana D. 2019. *Sistem Informasi pengelola gaji dan upah pada PT. Merdikari Metal Engineering*
- [12] S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- [13] Sibero, Alexander F.K 2016 *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: Mediakom
- [14] Tukino. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi E-Marketing Pada Pt Pulau Cahaya Terang*. *Computer Based Information System Journal*, 08(01), 25–44.
- [15] Wahyudi, M. D., & Ridho, M. R. (2019). *Sistem informasi penjualan mobil bekas berbasis web pada cv phutu oil club di kota batam*.
- [16] Revida, E., Gaspersz, S., Uktolseja, lulu jola, Nasrullah, N., Warella, samuel y., Nurmiati, N., Alwi, M. hatt., Parulian, hengki mangiring, Manurung, T., & Purba, ramen A. (2020). *Pengantar Pariwisata*. Yayasan Kita Menulis.
- [17] Fajaria Novieta. (2020). *Pengaruh Daya Tarik Wisata, Aksesibilitas, Harga, Fasilitas, dan Promosi Terhadap Minat Berkunjung*

Wisatawan Ke Puro Mangkunegaran,
Surakarta. Institut Agama Islam Negeri
Surakarta.

- [18] M. Mohamad, I. Ahmad, and Y. Fernando, "Pemetaan Potensi Pariwisata Kabupaten Waykanan Menggunakan Algoritma Dijkstra," *J. Komput. Terap.*, vol. 4, no. 2, pp. 169–178, 2017.
- [19] Hasbiyalloh, M., & Jakaria, D. A. (2018). Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Handphone di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. *Jumantaka*, 1(1), 61–70. Srimulyani (2016) Pe Sistem Informasi Penggunaan Aplikasi Mobile E-Leave Pada Pt Conwood Indonesia. *Jurnal SENAMIKA*, 4(1)
- [20] Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., & Andika, R. (2022). DIGITALISASI PELAYANAN ADMINISTRASI SURAT PADA DESA. 4(1), 21–28.
- [21] Putra, A. D. dkk., 2019. Analisis kinerja dan konsumsi sumber daya aplikasi web server pada platform raspberry pi. *Jurnal pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer*. Volume Vol. 2 no. 4 hlm 4514-4521