

Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Agrowisata Tekno44

Denny Alfian¹,
Fithri Selva Jumeilah²

¹ Manajemen Informatika,
Politeknik Negeri Sriwijaya,

² Teknik Komputer, Politeknik Negeri
Sriwijaya

*Corresponding author email:
denny_alfian_mi@polsri.ac.id

ABSTRAK

jarang ditemukannya pengunjung dari luar kota menjadikan objek wisata di Agrowisata Tekno44 menjadi sepi pengunjung, padahal tempat wisata ini mempunyai daya tarik tersendiri dengan menggabungkan 3 metode farming yang masih jarang ditemui. Untuk meningkatkan jangkauan promosi, diajukan sebuah sistem informasi berbasis website. Website tersebut akan menyediakan informasi lengkap yang berisi tentang gambaran tempat wisata, transportasi yang tersedia serta gambaran peta yang terintegrasi dengan google maps. Ada juga fitur kuliner disekitar tempat wisata dan agen travel yang siap melayani untuk berkunjung ke tempat wisata tersebut. Metode penelitian dilakukan dengan pendekatan research & development dimana hasil akhir berupa luaran produk rancang bangun sistem informasi berbasis website obyek wisata edukasi agrowisata Tekno44. Hasil perancangan memberikan hasil berupa website yang bisa diakses melalui internet. Hasil tes untuk aplikasi website menunjukkan usability testing mencapai angka 80.5 dengan grade A. Dengan hasil ini diharapkan website dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dalam rangka mencari informasi wisata Tekno44 yang terletak di Desa Gelabak Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuasin.

Kata Kunci: Perancangan, Sistem Informasi, Website, Agrowisata tekno44

I. Pendahuluan

Pada abad 21 ini perkembangan maupun pemanfaatan teknologi maupun sistem informasi semakin cepat dan pesat. Hal ini ditandai dengan hampir semua aktivitas maupun aspek bidang kehidupan masyarakat memanfaatkan kecanggihan teknologi. Salah satunya pemakaian teknologi dalam melakukan komunikasi dan informasi melalui internet sebagai sarana mempermudah kinerja manusia yang semakin banyak digunakan di kalangan masyarakat. Teknologi yang basisnya berupa internet merupakan jaringan komputer global yang paling berkembang pesat. Informasi yang lengkap serta jangkauan yang luas hingga seluruh penjuru dunia dapat disampaikan lewat media internet (Saputra, 2017). Mengingat era globalisasi saat ini, pemerintah berupaya untuk meningkatkan perolehan devisa dari sektor nonmigas. Salah satu sektor yang bisa menjadi andalan adalah sektor pariwisata (Soelistijadi, 2016).

Sektor pariwisata merupakan salah satu sumber devisa negara yang besar. Upaya yang dilakukan adalah dengan mempromosikan sektor pariwisata yang ada di Indonesia melalui pengembangan tempat wisata dan pengembangan Sapta Pesona, maupun program-program lainnya (Utarki et al., 2020). Sumatera Selatan sebagai salah satu provinsi di Indonesia yang mempunyai kekayaan dan keberagaman budaya, sejarah, maupun destinasi tempat wisata yang dijadikan sebagai referensi masyarakat untuk berkunjung maupun berlibur. Salah satunya adalah obyek wisata yang terletak di Kabupaten Banyuasin. Obyek Edukasi Wisata Agrowisata Tekno44 terletak di desa Gelebak kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuasin dengan luas tanah 50 hektar dan lahan yang telah dibangun seluas 25 hektar. Dengan luas wilayah yang ada, warga memanfaatkan sumber daya alam yang ada seperti lahan pertanian, persawahan dan aliran sungai. Obyek wisata ini sebelumnya merupakan daerah yang rawan kebakaran hutan dan lahan, sehingga dengan dibuat sebagai obyek wisata yang dilengkapi dengan edukasi, wisata dan teknologi sebagai solusi permanen untuk mengatasi karhutla. Dalam kawasan ini terdapat kawasan pertanian yang terpadu, dimana satu lokasi terdapat tiga metode, yaitu pertanian, peternakan, perikanan. Tentu hal ini menjadi potensi dan akan menjadi ciri khas di Kabupaten Banyuasin bahkan menjadi salah satu ikon Provinsi Sumatera Selatan.

Pada tanggal 19 Maret 2022 tim melakukan studi lapangan ke obyek edukasi wisata Agrowisata Tekno44 Kabupaten Banyuasin terlihat pengunjung yang datang masih banyak berasal dari masyarakat lokal atau yang berdomisili di Kabupaten Banyuasin, jarang sekali ditemui pengunjung

Denny Alfian et al. | Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Agrowisata Tekno44

luar kota maupun luar pulau. Hal ini sungguh sangat disayangkan mengingat obyek wisata ini mempunyai potensi sebagai wisata yang akan ramai dikunjungi karena mempunyai daya tarik tersendiri dengan menggabungkan 3 metode farming, yang masih jarang ditemui diberbagai obyek wisata di Provinsi Sumatera Selatan. Namun, karena belum dikenal oleh masyarakat luas sehingga obyek wisata ini masih terbatas dikunjungi oleh masyarakat lokal saja. Sehingga diperlukan solusi agar obyek wisata agro tekno44 ini lebih dikenal oleh masyarakat luas termasuk masyarakat luar pulau. Melalui perancangan dan pembuatan sistem informasi berbasis website, sebagai salah satu solusi yang dapat digunakan sebagai media promosi dan penyedia informasi yang lengkap terkait Obyek Wisata Agro Tekno 44 ini kepada masyarakat luas. Siti & Ristanto (2017) menyatakan bahwa Website adalah sekumpulan halaman yang saling berhubungan yang mempunyai fungsi untuk menampilkan informasi tekstual, gambar diam atau video (animasi), suara, atau kombinasi dari semuanya (baik statis maupun dinamis). Objek wisata yang memiliki website akan membantu dalam pemilihan objek wisata dan memudahkan wisatawan memperoleh informasi yang lebih lengkap dan efisien (Nurmi, 2017).

Akses internet memudahkan wisatawan mendapatkan informasi mengenai pariwisata. Situs web adalah bagian yang sangat populer di Internet. Berbagai hal tentang pariwisata dapat kita pelajari melalui website (Lengkong et al., 2019). Adapun penelitian berkaitan dengan sistem informasi berbasis website, yaitu yang dilakukan oleh Ardhiyani & Mulyono (2018) yang menghasilkan rancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi parawisata. Yuliani & Prasajo (2017) pernah membuat website untuk objek wisata dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD), dengan tujuan untuk memberikan informasi bagi calon wisatawan yang akan mengunjungi tempat wisata, sehingga calon wisatawan dapat mencari informasi awal. Selanjutnya Sriwahyuni et al. (2019) dengan penelitian pengembangan sistem informasi manajemen pariwisata berbasis web menghasilkan sebuah sistem informasi manajemen pariwisata berbasis Web. Dari berbagai penelitian relevan terkait perancangan dan pembuatan sistem informasi berbasis website yang pernah dilakukan maka akan dilakukan penelitian terkait perancangan sistem informasi berbasis website pada obyek wisata yang berbeda, yaitu obyek wisata edukasi agrowisata tekno44 di Desa Gelebak Kecamatan Rambutan, Kabupaten Banyuasin. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada perancangan dan pembuatan penyediaan informasi yang lengkap berbasis website yang sebelumnya tidak ada digunakan pada obyek wisata agrowisata tekno44 di Desa Gelebak pada khususnya, dan Dinas Parawisata Kabupaten Banyuasin pada umumnya.

Sistem ini nantinya akan berisi profil dari wisata tersebut, kumpulan galeri, transportasi penunjang dan peta yang terintegrasi dengan fitur google maps. Fitur yang ada pada sistem ini seperti informasi tentang agen-agen travel yang bisa melayani perjalanan luar kota dan tempat kuliner terdekat serta penyediaan informasi lain terkait desa gelebak dalam. Sistem informasi edukasi wisata Agrowisata tekno44 diharapkan dapat meningkatkan pendapatan daerah maupun perekonomian masyarakat serta dapat memotivasi masyarakat dan pemerintah setempat untuk memperhatikan lagi pengelolaan tempat wisata Desa Gelebak, Kabupaten Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan.

II. Landasan Teori

A. Agrowisata Teknologi (Agrotekno)

Salah satu bentuk ekonomi kreatif adalah agrowisata, yang mana mampu meningkatkan taraf kesejahteraan masyarakat terutama lokal. Agrowisata juga dapat digambarkan sebagai kombinasi pertanian dan pariwisata (Makarim & Baiquni, 2016). Oleh karena itu, agrowisata atau agrowisata diartikan sebagai suatu bentuk kegiatan wisata yang menggunakan agribisnis (agribisnis) sebagai daya tarik wisatanya, dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan, pengalaman, rekreasi, dan hubungan usaha di bidang pertanian (Utama & Junaedi, 2019). Agrowisata beroperasi di daerah pedesaan berdasarkan produk dan sistem pertanian yang berbeda, seperti perkebunan skala besar, perkebunan skala kecil, produksi pangan dan tanaman sampingan, peternakan, dan perikanan, menawarkan pilihan yang “berbeda” kepada wisatawan.

Uniknya, agrowisata dapat meningkatkan berbagai potensi pedesaan dan membangun usaha atau jasa pariwisata yang berbasis sumber daya pertanian (PEI, Marwanti, 2015). Aspek SDA, SDM, promosi, transportasi penunjang dan kelembagaan merupakan aspek yang perlu dipenuhi dalam rangka pengembangan tempat wisata (Sumiasih, 2018, Budiarti et al., 2013). Jadi agrowisata teknologi 44 ini menggabungkan pertanian dan parawisata yang dilengkapi dengan penyediaan teknologi melalui access internet. Sehingga para pengunjung baik itu kategori wisatawan lokal, non

lokal maupun lembaga sekolah dapat memanfaatkan untuk mengedukasi maupun memfasilitasi pembelajaran outdoor di lingkungan agrowisata tekno44 di Desa Gelebak ini.

B. Rancang Bangun Aplikasi berbasis Website

1) Sistem Informasi

Sistem adalah susunan yang teratur dari kegiatan-kegiatan saling berkaitan dan prosedur-prosedur yang saling berkaitan untuk melaksanakan dan memfasilitasi kegiatan-kegiatan utama suatu organisasi. Informasi adalah data yang telah diolah dan diolah hingga mempunyai arti dan kegunaan. Informasi juga memiliki umur. Usia di sini mengacu pada saat atau hingga informasi tersebut mempunyai nilai/makna bagi penggunaannya (Kadir, 2014). Sistem tersebut menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, prosedur manual, model administratif dan database (Rosa & Saladin, 2018).

2) Aplikasi berbasis Web

Aplikasi berbasis web merupakan aplikasi yang terkoneksi dengan jaringan internet maupun intranet. Aplikasi ini terdiri dari 2 lingkungan utama, yakni lingkungan *front-end* dan *back-end* (Susanti, 2016). Aplikasi web dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis: aplikasi web statis dan aplikasi web dinamis.

Web statis dibuat menggunakan HTML. Kekurangan dari aplikasi seperti ini adalah programnya harus terus dipelihara agar bisa mengikuti perkembangan yang terjadi. Kelemahan ini diatasi dengan model aplikasi web dinamis. Dalam aplikasi web dinamis, perubahan informasi pada halaman web terjadi melalui perubahan data, tanpa perubahan terprogram. Sebagai implementasinya, setelah aplikasi web terhubung ke database, perubahan informasi dapat dilakukan oleh operator dan bukan tanggung jawab webmaster (Utama, 2011).

3) System Development Life Cycle (SDLC)

SDLC secara definisi berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama / memperbaiki sistem yang telah ada yang biasanya disebabkan oleh (Azandra, 2016; Rahmi et al., 2023) , antara lain: 1) Adanya permasalahan yang timbul pada sistem lama; 2) Meraih kesempatan (opportunities); 3) Adaptasi teknologi informasi; dan 4) Adanya instruksi-instruksi (directives) dari dalam dan luar organisasi.

4) Perancangan Terstruktur

Perancangan sistem sangat penting pada saat mengolah data dan informasi karena data yang diolah untuk keperluan informasi tidak akan sempurna tanpa adanya perancangan terlebih dahulu. Perancangan sistem ini menggunakan banyak alat untuk memudahkan pekerjaan Anda, antara lain:

a) Flowchart

Flowchart digunakan untuk menggambarkan algoritma pemrograman serta untuk menggambarkan diagram alir dari suatu kejadian. Diagram alir sistem adalah diagram yang menunjukkan alur bisnis dan pengoperasian seluruh sistem serta menjelaskan rangkaian pengoperasian sistem. Dengan kata lain, *flowchart* merupakan gambaran grafis dari rangkaian operasi gabungan yang membentuk sistem (Rosa & Shalahuddin, 2018).

b) Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram tingkat atas, atau diagram global dari sistem informasi yang mewakili aliran data input dan output dari entitas eksternal. Diagram ini merupakan kasus khusus dari DFD (bagian dari DFD yang digunakan untuk membuat model melingkar) yang diwakili oleh satu lingkaran yang mewakili keseluruhan sistem (Laila & Wahyuni, 2011).

c) Data Flow Diagram

Diagram aliran data (DFD) atau data flow diagram (DAD) merupakan representasi grafis dari pertukaran informasi yang diterapkan sebagai arus data masukan dan keluaran (Laila & Wahyuni, 2011).

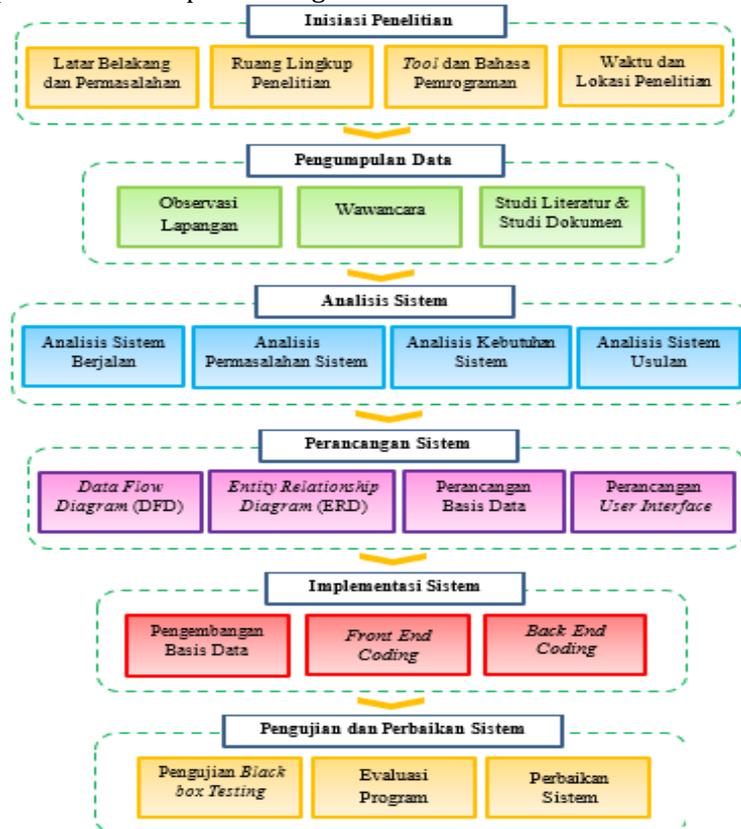
d) Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan sebuah model yang konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan. Ini berbeda dengan *Data Flow Diagram* (DFD), dimana *Data Flow Diagram* (DFD) bertujuan memodelkan fungsi sistem, sedangkan *Entity Relationship Diagram* (ERD) bertujuan untuk memodelkan data dan hubungan antar data, sehingga dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang dilakukan. Pada model ERD, berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang setiap masing-masingnya dilengkapi dengan atribut yang merepresentasikan seluruh fakta (Kadir, 2014).

III. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Obyek Wisata Edukasi Agriwisata Tekno 44 Desa Gelebak, Kecamatan Rambutan, Kabupaten Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan. Pelaksanaan yang dilakukan selama bulan Mei-Oktober 2022.

Adapun tahapan penelitian terdapat dalam gambar alur berikut:



Gambar 1 Tahapan Penelitian

Metode Research & Development dipilih untuk menyelesaikan penelitian ini dimana hasil akhir berupa produk rancangan dari sistem informasi yang berbasis website edukasi.

A. Inisiasi Penelitian

Inisiasi penelitian menghasilkan analisis awal berupa permasalahan penelitian. Juga dibuat ruang lingkup penelitian, penentuan alat dan bahasa program apa yang cocok digunakan dan jadwal pengerjaan. Luaran dari fase ini berupa WBS dan gantt chart.

B. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan 3 teknik, yakni Observasi, Wawancara dan Studi Literatur. Wawancara dilakukan pada beberapa sumber baik itu pada pengelola tempat wisata, pengunjung, masyarakat sekitar. Tahapan observasi dilakukan dengan terjun langsung melakukan observasi atau pengamatan ke lapangan. Sehingga melalui pengamatan langsung observasi ini, dihasilkan temuan-temuan maupun kondisi riil yang terjadi di lapangan. Sedangkan kajian pustaka dilakukan dengan mereferensikan luaran penelitian-penelitian terdahulu terkait rancang bangun sistem layanan administrasi sehingga dihasilkan keterbaruan (novelty) dari penelitian yang akan dilakukan. Luaran : (1) Dokumentasi hasil wawancara narasumber, (2) Dokumentasi temuan dan kondisi awal sistem, (3) rekomendasi keterbaruan dari penelitian yang akan dilaksanakan, (4) Kebijakan, SOP dan formulir relevan yang menjadi landasan dalam pengembangan sistem.

C. Analisis Sistem

Analisis yang dilakukan adalah analisis sistem yang sedang berjalan, analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis sistem yang diusulkan. Representasi dari hasil analisa dibuat dalam bentuk flowchart/flowmap/diagram alur kerja, sehingga dapat dilihat data mengalir dari sudut pandang

input, proses dan output. Analisis kebutuhan sistem juga dianalisis dengan 2 aspek, analisis spesifikasi kebutuhan software dan hardware.

D. Perancangan Sistem

Pembuatan rancang bangun membuat diagram konteks, DFD, ERD, perancangan basis data, HIPO, kmus data dan rancangan tampilan antarmuka. Tahapan ini menjadi acuan dalam proses *coding* yang dilakukan pada tahap implementasi sistem.

E. Implementasi Sistem

Fase ini digunakan untuk membangun program, dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya. Untuk tampilan menggunakan framework Bootstraps dan JavaScript.

F. Pengujian dan Perbaikan Sistem

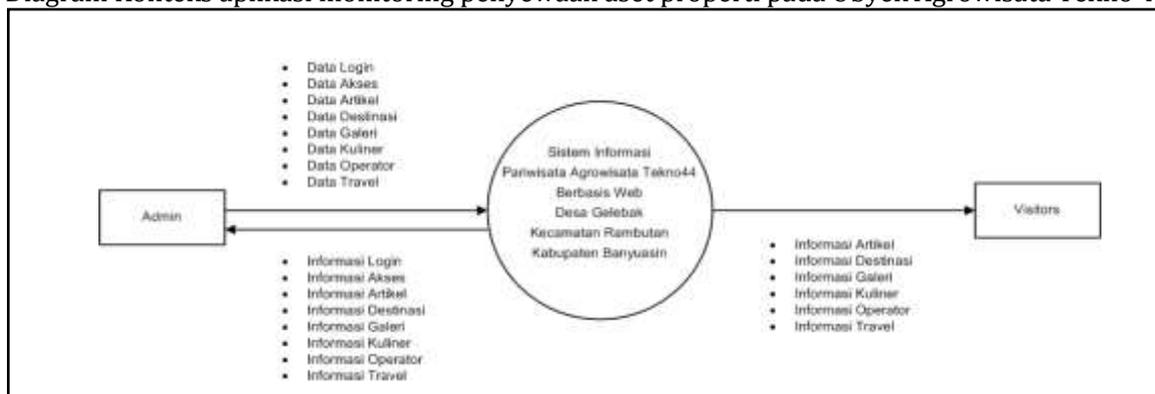
Pengujian dilakukan untuk menguji keandalan dan efektivitas sistem. Pendekatan pengujian sistem didasarkan pada metode pengujian black box yang menguji aspek fungsional sistem. Pengujian ini melibatkan banyak pihak, seperti administrator dan masyarakat (pengguna), yang terhubung langsung sebagai unit sistem

IV. Hasil Dan Pembahasan

G. Perancangan Sistem

1) Diagram Konteks (Context Diagram)

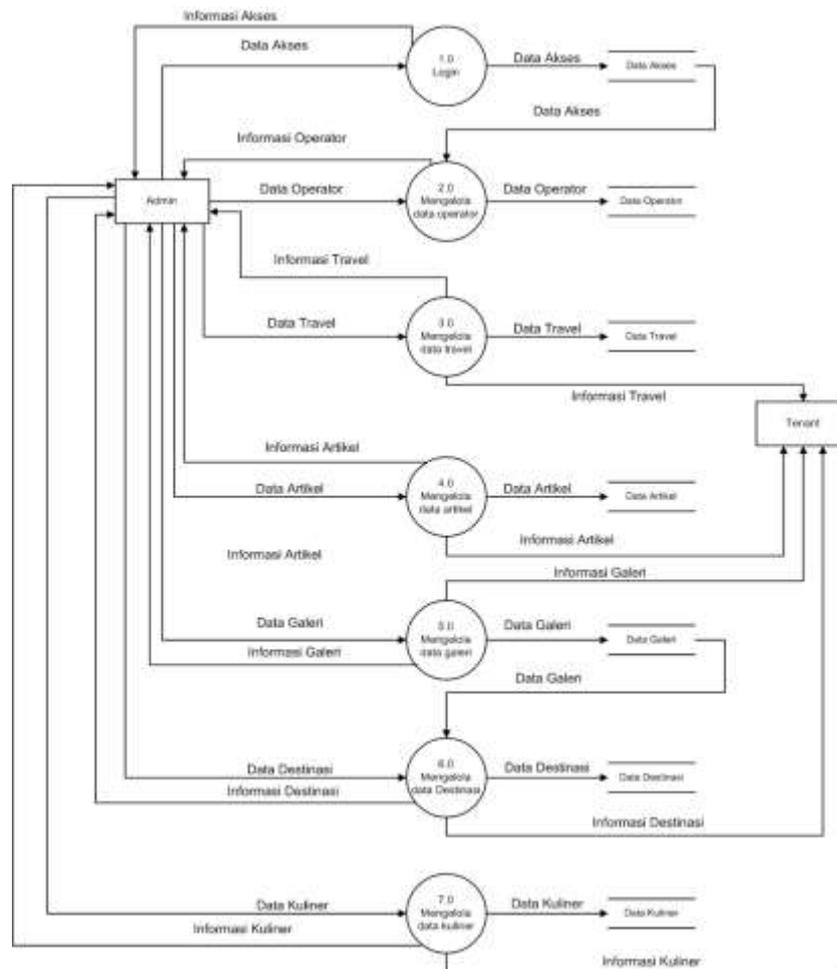
Diagram konteks adalah salah satu bentuk diagram yang menggambarkan sistem secara umum. Diagram konteks juga merupakan diagram tertinggi dalam Data Flow Diagram (DFD). Diagram ini dimaksudkan sebagai pendahuluan penggambaran sebuah sistem, maka diagram ini yang akan menjadi patokan untuk pembuatan Data Flow Diagram (DFD) selanjutnya. Berikut adalah tampilan Diagram Konteks aplikasi monitoring penyewaan aset properti pada Obyek Agrowisata Tekno 44.



Gambar 2 Diagram Konteks

2) Data Flow Diagram (DFD) Level 1

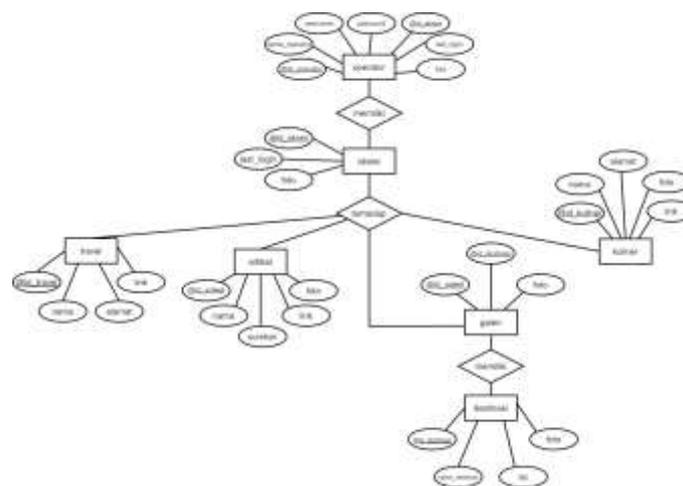
Pada diagram ini dijelaskan kelanjutan dari penggambaran sistem yang telah dibuat pada diagram konteks. Diagram alir data pada level 1 akan sedikit demi sedikit menjelaskan proses yang ada sebelumnya dan tampilannya dilengkapi dengan penyimpanan data (*storage*). Proses-proses utama akan dipecah pada diagram ini dan akan terlihat beberapa sub proses yang ada.



Gambar 3 Data Flow Diagram Level 1

3) Entity Relationship Diagram (ERD)

Database yang dipakai dinamakan dengan “agr4378_project”. Database ini terdiri dari beberapa tabel yaitu akses, artikel, destinasi, galeri, kategori, kuliner, operator, travel, ukuran. Berikut ini adalah Entity Relationship Diagram (ERD) dari Sistem Informasi Obyek Wisata Edukasi Agrowisata Tekno 44 Berbasis Website untuk menunjang proses pembagian dan penyelesaian kebutuhan di tempat tersebut.



Gambar 4 Entity Relationship Diagram (ERD)

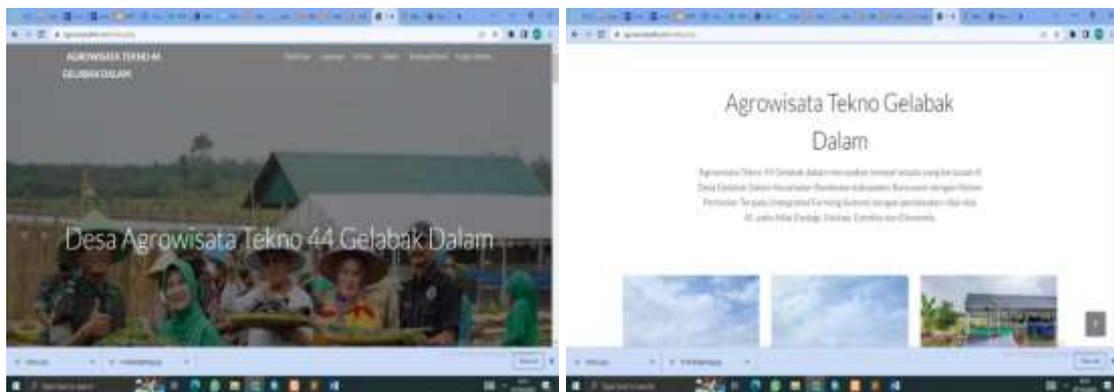
H. Perancangan *User Interface* dan implementasi

1) *Desain Tampilan Halaman Utama (Destinasi)*

Berikut ini tampilan jika mengunjungi link www.agrowisata44.com sistem Informasi Obyek Wisata Edukasi Agriwisata Tekno 44 Berbasis *Website*. Tampilan destinasi ini terdiri dari Destinasi (berisikan deskripsi terkait apa saja yang ada di agrowisata tekno 44, dan metode *farming* yang digunakan terkait pertanian, perikanan, dan perkebunan)



Gambar 5 Rancangan Halaman destinasi



Gambar 6 Tampilan Halaman Utama (*Destinasi*)

2) *Desain Tampilan Halaman Travel*

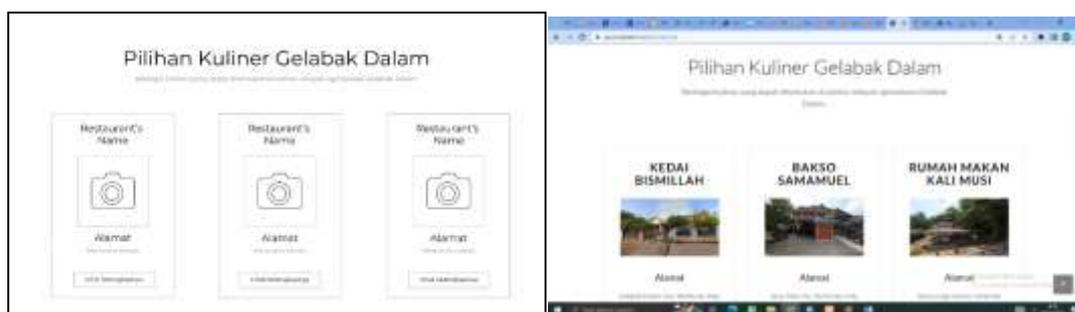
Berikut ini desain tampilan dari halaman travel pada Sistem Informasi Obyek Wisata Edukasi Agriwisata Tekno 44 Berbasis *Website*.



Gambar 7 Rancangan dan Tampilan Halaman Travel

3) *Desain Tampilan Kuliner*

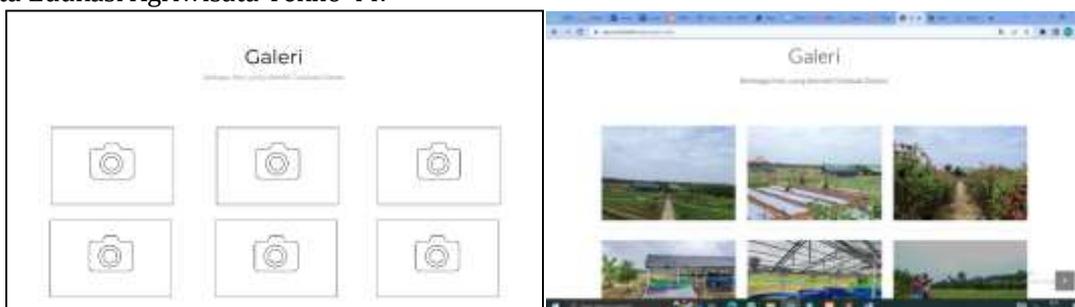
Berikut ini desain tampilan dari halaman kuliner pada Sistem Informasi Obyek Wisata Edukasi Agriwisata Tekno 44 Berbasis *Website*.



Gambar 8 Rancangan dan Tampilan Halaman Kuliner

4) Desain Tampilan Galeri

Berikut ini desain tampilan dari halaman Galeri pada Sistem Informasi berbasis website Obyek Wisata Edukasi Agrowisata Tekno 44.



Gambar 9 Rancangan dan Tampilan Halaman Galeri

I. Pengujian Website

Pengujian sistem dilakukan dengan teknik *usability testing* dengan metode *usability scale (SUS)* pengguna terhadap website, sehingga para pengguna termasuk admin dan pengunjung diminta untuk mengisi kuisioner yang berjumlah 10 pernyataan dengan responden terkumpul berjumlah 10 orang. Hasil pengujian didapat angka 80.5, sehingga masuk pada grade A, yang artinya website mudah digunakan dan dimanfaatkan oleh pengguna.

V. Kesimpulan

Disimpulkan bahwa telah dihasilkan rancangan sistem informasi berbasis website agrowisata tekno44 www.agrowisata44.com dengan hasil pengujian testing menggunakan metode *system usability scale (SUS)* diperoleh hasil rata-rata nilai 80.5 menunjukkan grade A dengan klasifikasi sistem dapat dengan mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna baru. Selain itu juga perancangan website menunjukkan efektifitas sistem informasi wisata yang cukup tinggi sehingga dapat memenuhi calon wisatawan ketika akan mencari informasi terkait travel wisata, kuliner maupun informasi terkait agrowisata tekno44 maupun Desa Gelabak Dalam Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuwasin.

Daftar Rujukan

- Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 952–972.
- Azandra, E. N. (2016). Sistem informasi akademik pada akper nabila padang panjang. *Jurnal J-Click*, 3(2).
- Budiarti, T., Suwanto, & Muflikhati, I. (2013). Pengembangan Agrowisata Berbasis Masyarakat pada Usahatani Terpadu guna Meningkatkan Kesejahteraan Petani dan Keberlanjutan Sistem Pertanian. *Jurnal Ilmu Pertanian Indonesia (JIPI)*, 18(3), 200–207.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi edisi Revisi*. Penerbit Andi.
- Laila, N., & Wahyuni. (2011). Sistem Informasi Pengolahan Data Inventory Pada Toko Buku Studi Cv. Aneka Ilmu Semarang. *Jurnal Teknik Elektro*, 3(1), 16.

- Lengkong, C. M., Sengkey, R., & Sugiarto, B. A. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 15–20.
- Makarim, I. M., & Baiquni, M. (2016). Pengelolaan Agrowisata Berbasis Masyarakat di Desa Sidomulyo, Kota Batu. *Jurnal Bumi Indonesia*, 5(1), 1–10.
- Marwanti, S. (2015). Pengembangan Agrowisata Berbasis Masyarakat Di Kabupaten Karanganyar. *Caraka Tani: Journal of Sustainable Agriculture*, 30(2), 48–55.
- Nurmi, N. (2017). Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata. *Jurnal Edik Informatika*, 1(2), 1–6.
- Rahmi, L., Sulistiyanto, S., Asoka, E., & Kunio, N. I. H. (2023). Analisis Perancangan dan Pembuatan Profile Website pada Enings Production Menggunakan Metode Web Development Life Cycle (WDLC). *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 9(2), 951–958. <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1859>
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Penerbit Informatika.
- Saputra, K. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Sebagai Media Promosi Di Singkawang- Kalimantan Barat. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Indonesia*, 2(1), 11–16.
- Siti, N., & Ristanto, V. G. R. (2017). Sistem Informasi Parawisata Provinsi Papua Berbasis Web. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM)*, Jayapura, 302–308.
- Soelistijadi, R. (2016). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web : Studi Kasus Fasilitas Penginapan Di Wilayah Propinsi Yogyakarta. *Jurnal Dinamika Informatika*, 7(1), 59–67.
- Sriwahyuni, T., Oktorio, & Dewi, I. P. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pariwisata Berbasis Web (Studi Kasus : Kabupaten Pesisir Selatan). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 12(1), 93–100.
- Sumiasih, K. (2018). Peran BUMDes Dalam Pengelolaan Sektor Pariwisata (Studi di Desa Pakse Bali, Kabupaten Klungkung). *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)*, 7(4), 565–585.
- Susanti, M. (2016). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Pasar Minggu Jakarta. *Informatika*, 3(1), 91–99.
- Utama, Y. (2011). Sistem Informasi Berbasis Web Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 3(2), 359–370.
- Utarki, S., Pratama, E. A., & Hellyana, C. M. (2020). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 6(1), 19–32.
- Yuliani, O., & Prasojo, J. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 7(2), 149.