

Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Wiskul Banyumas Sebagai Sarana Informasi dan Promosi Pariwisata, Kuliner, serta Penginapan Di Banyumas

Satrio Wibowo¹, Zulfa Basmallah Agustyn², Wahrul Hidayat³, Faisal Dharma Adhinata^{4,*}

^{1, 2, 3, 4)} Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Indonesia

^{1, 2, 3, 4)} Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Selatan, Banyumas, Jawa Tengah, kode pos: 53147

e-mail: 20104044@ittelkom-pwt.ac.id¹⁾, 20104053@ittelkom-pwt.ac.id²⁾, 20104100@ittelkom-pwt.ac.id³⁾,

faisal@ittelkom-pwt.ac.id⁴⁾

Abstrak

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa suatu sistem informasi berbasis web sebagai sarana promosi dan informasi wisata, kuliner, serta penginapan di Banyumas belum tersedia. Berdasarkan penelitian tersebut penulis berinisiatif untuk membuat sebuah rancangan sistem informasi berbasis web menggunakan Laravel. Penulis menggunakan Metode Waterfall sebagai metode pengembangan. Dengan adanya sistem informasi berbasis web yang telah penulis rancang diharapkan dapat memudahkan wisatawan dalam bepergian dan membantu kabupaten Banyumas di sektor pariwisata. Rancangan sistem informasi berbasis web yang penulis buat menggunakan Bahasa Pemrograman PHP versi 7.4 framework Laravel, dengan menggunakan database mysql. Penulis berharap dengan adanya perancangan sistem informasi berbasis web ini membuat tempat wisata, kuliner, serta penginapan di Banyumas dapat lebih dikenal oleh masyarakat.

Kata kunci: Sistem Informasi, wisata, kuliner, penginapan, Metode Waterfall, PHP, Laravel

PENDAHULUAN

Diera sekarang, teknologi sudah menjadi kebutuhan vital [1]. Dengan adanya teknologi kita dapat mengetahui berbagai informasi yang ada secara cepat dimanapun dan kapanpun, memudahkan penyampaian informasi ini menjadikan terciptanya inovasi untuk menggunakan teknologi sebagai sarana promosi dan informasi, khususnya dalam bidang web yang saat ini memegang peranan yang sangat penting untuk menyampaikan suatu informasi [2]. Sebagai manusia dengan rutinitas yang berulang-ulang tentunya kita kadang merasa lelah, capek dan bosan, sehingga memerlukan waktu untuk meliburkan diri dari segala aktifitas yang telah dikerjakan, salah satu opsi adalah dengan mengunjungi destinasi wisata yang ada disekitar mereka [3]. Wisata, Kuliner, dan Penginapan merupakan sektor penting dalam peningkatan pendapatan daerah [4]. Karena sektor Wisata, Kuliner, dan Penginapan mempunyai peran yang sangat penting dalam perolehan devisa daerah melalui wisatawan yang datang [5]. Saat ini di Banyumas sudah mempunyai banyak tempat wisata dan kuliner yang ditawarkan dengan ciri khas masing-masing.

Banyumas merupakan sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Permasalahan terkait dengan informasi dan promosi potensi wisata kuliner serta penginapan di kabupaten Banyumas, kabupaten Banyumas mempunyai potensi wisata kuliner yang dapat dikembangkan dan dipopulerkan secara luas [6]. Kabupaten Banyumas juga mempunyai nilai sejarah yang tidak boleh dilupakan oleh masyarakat di sekitarnya [7]. Hal ini disebabkan bahwa kabupaten Banyumas mempunyai tempat-tempat bersejarah yang harus dilestarikan [8]. Seperti Pabrik Gula Kalibagor, Pemandian Kalibacin, Masjid Saka Tunggal Cikakak, Pendopo Si Panji, Monumen dan Museum Panglima Besar Jenderal Sudirman, Museum Bank BRI Purwokerto. Selain itu, kabupaten Banyumas mempunyai tempat wisata kuliner yang sangat menarik untuk mengisi waktu luang seperti saat liburan bersama dengan keluarga ataupun dengan teman-teman [9]. Tempat wisata seperti Lokawisata Baturaden, Telaga Sunyi, Taman Mas Kemambang dan masih banyak tempat wisata lainnya. Dan kabupaten Banyumas juga mempunyai tempat kuliner yang memberikan kenyamanan dengan harga yang terjangkau namun tetap memiliki cita rasa yang lezat bagi masyarakat di Banyumas dan sekitarnya [10]. Seperti Gubug Makan Mang Engking, Oemah Daun Cafe & Resto, Umaeh Inyong.

Menurut penelitian Elza Nova Rizally (2021) menyebutkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap potensi daerah dalam pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web

[11]. Dan menurut penelitian Spillane (1987), disebutkan bahwa pariwisata bagi wisatawan mempunyai enam tujuan adalah, wisata kesenangan (pleasure tourism), wisata rekreasi (entertainment tourism), wisata budaya (cultural tourism), wisata olahraga (sport tourism), wisata bisnis (business tourism), dan wisata konvensi. (convention tourism) [12].

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara merancang sebuah sistem informasi berbasis web bernama Wiskul Banyumas sebagai sarana informasi dan promosi wisata, kuliner, serta penginapan di kabupaten Banyumas [13]. Dan untuk mengetahui seberapa besar manfaat keberadaan web Wiskul Banyumas untuk kedepannya [14].

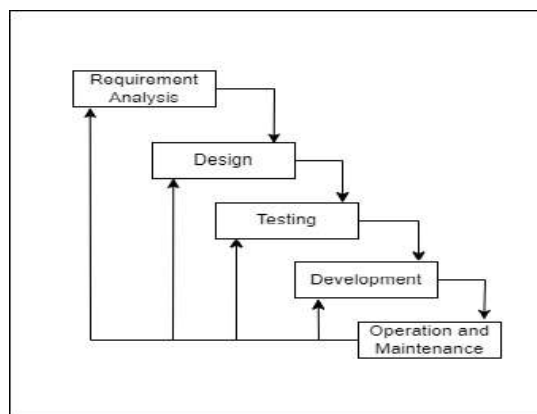
Metode yang penulis pilih adalah waterfall, karena metode ini merupakan metode linier sederhana di mana tahapan pengembangan diatur ke dalam proses cascading yang berurutan, metodologi ini mudah dipahami, sehingga membuatnya populer untuk tim dengan pengalaman desain yang kurang. Sebelum tim dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya maka setiap tahap harus diselesaikan dari awal hingga akhir sesuai dengan urutannya [15]. Misal, semua persyaratan harus ditetapkan sebelum desain dapat dimulai. Seperti halnya air terjun yang mengalir ke satu arah, tidak ada jalan kembali dalam pendekatan ini [16].

Tingkat pemanfaatan dari penelitian ini adalah terciptanya fitur-fitur dalam web Wiskul Banyumas yang sesuai dengan kebutuhan dari wisatawan. Keberadaan web mempunyai manfaat yang luas bagi admin ataupun usernya [17]. Web menyebarkan informasi ke seluruh dunia melalui internet dan dapat digunakan oleh siapa saja dan dimana saja selama mempunyai jaringan di suatu daerah tersebut maka diharapkan dengan adanya web Wiskul Banyumas dapat membantu kabupaten Banyumas di sektor pariwisata [18].

METODE/EKSPERIMEN

A. Flowchart Metode

Metode yang digunakan untuk merancang sebuah sistem informasi berbasis web bernama Wiskul Banyumas sebagai sarana informasi dan promosi wisata, kuliner, serta penginapan di kabupaten Banyumas dalam penelitian ini adalah Metode Waterfall. Waterfall merupakan metode yang berkembang secara sistematis yang dimana setiap tahap harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya secara berurutan dari awal hingga akhir seperti air terjun. Gambar 1 merupakan gambar dan penjelasan per tahap terkait dengan metode ini.



Gambar 1. Metode Waterfall

a. Requirements Analysis

Sebelum melakukan pengembangan suatu sistem informasi, tim harus mengetahui serta memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah sistem informasi.

Dalam pengumpulan informasi ini tim dapat memperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap terkait dengan spesifikasi kebutuhan pengguna terhadap sistem informasi yang akan dikembangkan.

b. Design

Informasi terkait dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dari tahap Requirement Analysis kemudian dianalisis pada tahap ini untuk diimplementasikan pada desain pengembangan.

Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dilakukan. Tahap ini juga membantu tim menyiapkan kebutuhan perangkat keras dalam pembuatan arsitektur sistem informasi yang akan dibuat secara keseluruhan.

c. Testing

Jika spesifikasi kebutuhan pengguna sudah diimplementasikan pada tahap Design, kemudian dilakukan secara keseluruhan integrasi dalam sistem.

Setelah proses integrasi selesai, maka untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya bug dan error pada sistem secara keseluruhan akan dilakukan pengujian dan pemeriksaan.

d. Development

Tahap Developments merupakan tahap pemrograman. Pembuatan sistem informasi menggabungkan modul yang sebelumnya telah dibagi menjadi lebih kecil secara bertahap.

Selain itu, pada tahap ini fungsionalitas modul yang telah dibuat akan diuji dan diverifikasi, dilakukan untuk melihat apakah memenuhi kriteria.

e. Operation And Maintenance

Pada tahap terakhir dari metode ini, sistem informasi yang lengkap dapat dioperasikan oleh admin ataupun user-nya. Selain itu, pada tahap ini juga terdapat pengembangan dan pemeliharaan.

Dalam pemeliharaan memungkinkan kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya dapat diperbaiki oleh tim seperti perbaikan error dan bug, perbaikan sistem, dan peningkatan ataupun penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

B. Subjek Data Dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah masyarakat kabupaten Banyumas serta wisatawan yang akan/ sedang/ pernah berkunjung ke destinasi wisata kuliner dan penginapan yang ada di kabupaten Banyumas. Sedangkan untuk objek penelitiannya adalah destinasi wisata, kuliner, serta penginapan yang ada di Banyumas diperoleh melalui halaman web ataupun media sosial yang membahas terkait dengan wisata, kuliner, serta penginapan di Banyumas.

C. Jenis Penelitian

Penelitian ini berdasarkan hasil riset serta data terbaru terkait dengan informasi seputar wisata, kuliner, serta penginapan yang ada di Banyumas. Mulai dari lokasi, deskripsi, harga tiket masuk, promo/ diskon, jam operasional, biaya menginap per malam, dll. Oleh karena itu penelitian ini termasuk jenis kualitatif.

D. Sumber Data

Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan adalah data sekunder yang berarti sumber data penelitian diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media informasi. Media informasi yang dimaksud berasal dari halaman web ataupun media sosial yang mempunyai konten seputar membahas wisata, kuliner, serta penginapan yang ada di Banyumas. Dataset Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan data-data yang diambil dari halaman web ataupun media sosial yang membahas terkait dengan wisata, kuliner, serta penginapan di Banyumas. Seperti artikel terkait dengan wisata, kuliner, serta penginapan yang berada di Kabupaten Banyumas.

Berikut merupakan contoh dari beberapa dataset :

a. Dataset Tempat Wisata:

No	Nama	Gambar	Lokasi	Deskripsi	Harga Tiket Masuk	Promo/ Diskon	Jam Operasional
1	Baturaden Wisata		Baturraden	Area alam pegunungan dengan air terjun	Weekdays Rp20.000, Weekends Rp25.000	usia 0-5 tahun gratis, usia 6-12 50% off.	07.00 - 16.00 WIB
2	Taman Mas Kemambang		Purwokerto Utara	Area hijau cocok untuk anak-anak	Weekdays Rp10.000, Weekends Rp15.000	usia 0-5 tahun gratis, usia 6-12 50% off.	09.00 - 17.00 WIB
3	Curug Jenggala		Baturraden	Air terjun dengan ukiran berbentuk hati	HTM Rp. 7.000/ orang, parkir motor Rp. 3.000 dan mobil Rp. 5.000	-	08.00 - 18.00 WIB

b. Dataset Tempat Kuliner:

No	Nama	Gambar	Lokasi	Deskripsi	Jam Operasional
1	Umaeh Inyong		Purwokerto Barat	rumah makan khas banyumasan yang khas rumahan, saat icip-icip disini terasa seperti makan di rumah sendiri. Variasi makanannya cukup banyak dengan rasa yang enak. disini tersedia fasilitas toilet, musholla, gazebo, tempat makan kebun belakang berupa pendopo besar, ruang makan indoor.	11.00 - 21.00 WIB
2	Oemah Daun Cafe & Resto		Purwokerto Selatan	Tempat makan yang menyajikan aneka menu tradisional dan barat. Terdapat ruang pertemuan pribadi.	09.00 - 20.00 WIB
3	Waroenk Ora Umum		Purwokerto Timur	Waroenk anti mainstream	10.00 - 22.00 WIB

c. Dataset Tempat Penginapan:

No	Nama	Gambar	Lokasi	Deskripsi	Biaya Menginap/ Malam
1	Hadi Priyanto Homestay		Banyumas	Penginapan yang berlokasi di 850 m dari Alun-Alun Banyumas, memiliki ruangan yang bersih dan nyaman dengan nuansa tradisional.	Mulai dari Rp. 385.198
2	Bobocabin Baturaden		Baturaden	Bobocabin mengusung penginapan praktis dalam bentuk kabin yang dilengkapi fitur dan kecanggihan teknologi.	Mulai dari Rp. 714.765
3	RedDoorz Syariah near Universitas Jenderal Soedirman 2		Purwokerto Utara	RedDoorz Syariah near Universitas Jenderal Soedirman 2 mulai dari 80rb di Purwokerto. Fasilitas lengkap dan harga termurah.	Mulai dari Rp. 108.205

E. Evaluasi Menggunakan Metode Waterfall

Metode Waterfall digunakan untuk pengembangan suatu sistem informasi. Urutan tahap dalam Metode Waterfall bersifat sequent yang dimulai dari proses Requirements Analysis, Design, Development, Testing, Operation and Maintenance. Dari pengertian tersebut dapat penulis simpulkan jika penulis menggunakan Metode Waterfall maka dalam merancang sistem informasi berbasis web "Wiskul Banyumas" sebagai sarana informasi dan promosi wisata, kuliner, serta penginapan di Banyumas akan mempunyai kekurangan dan kelebihan sebagai berikut

Kekurangan:

- Tidak fleksibel
- Memakan waktu yang lama
- Potensi kenaikan biaya yang besar

Kelebihan:

- Sistem rangkaian jelas
- Gambaran akhir yang jelas

- Baik dalam dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Desain Website Wiskul Banyumas

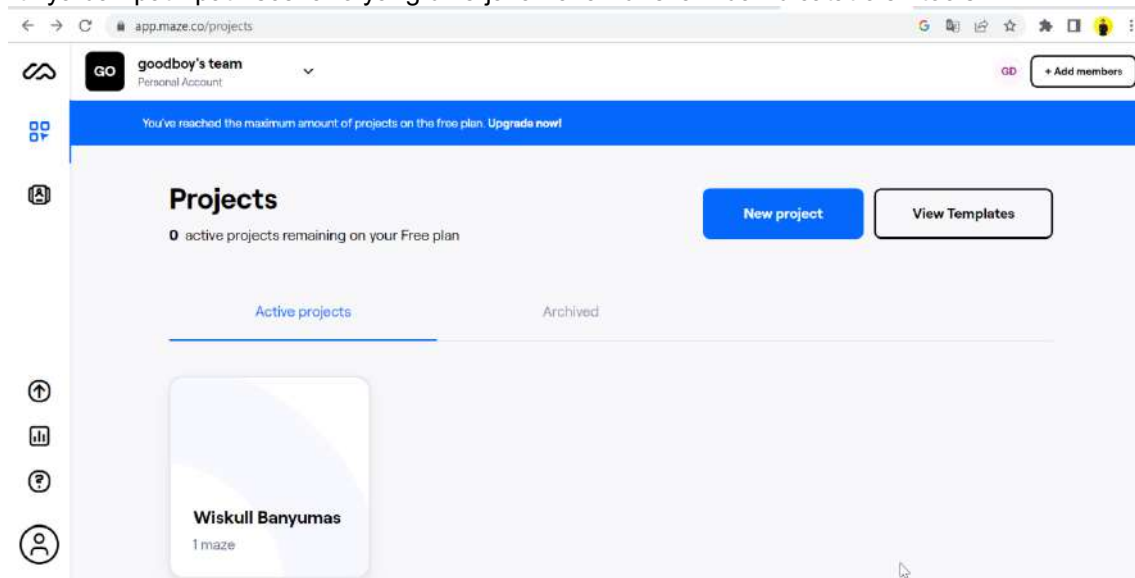
Wiskul Banyumas merupakan sebuah sistem informasi berbasis web yang memberikan informasi kepada pengguna terkait dengan tempat Wisata, Kuliner, serta Penginapan yang berada di Kabupaten Banyumas. Desain UI dari web ini dirancang menggunakan tools figma. Figma adalah tools desain berbasis web yang terhubung dengan cloud dimana penggunanya dapat melakukan kolaborasi untuk membuat desain dari manapun dan kapanpun. Untuk tampilan UI dan Fitur-Fitur apa saja yang ada di web ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan UI dan Fitur-Fitur Web

B. Maze

Maze merupakan sebuah user testing platform yang biasanya digunakan untuk menguji desain prototipe yang telah dibuat, Maze dapat mencatat dalam bentuk tampilan autentik dari sudut pandang pengalaman pengguna (user experience). Jadi hasil rancangan desain UI di test dengan cara membuat susunan task scenario path-path yang cocok dikerjakan pengguna untuk mencoba fitur prototipe nantinya dari path-path scenario yang dikerjakan akan direkam dan dicatat oleh tools ini.

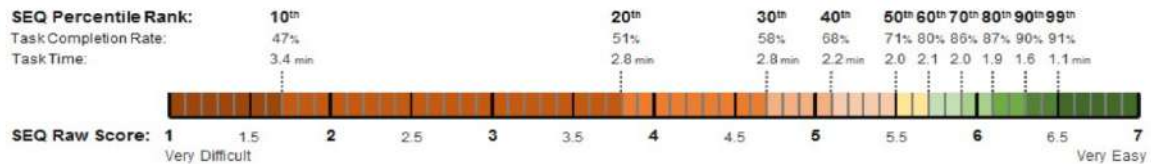


Gambar 3. User Testing Platform

C. Usability Testing

Merupakan teknik yang dipakai untuk melakukan uji coba pengguna produk dengan meminta mereka untuk mencoba produk secara langsung. Tujuannya adalah untuk menguji pengalaman pengguna sehingga diperoleh ukuran seberapa berguna sebuah website atau aplikasi dari percobaan yang dilakukan. Usability testing bisa dilakukan pada prototipe maupun produk yang sudah jadi. Untuk Usability testing pada website wiskul banyumas sampai pada tahap prototipe menguji pengalaman pengguna dalam menggunakan fitur-fitur yang ada mulai dari fitur wisata banyumas, kuliner banyumas

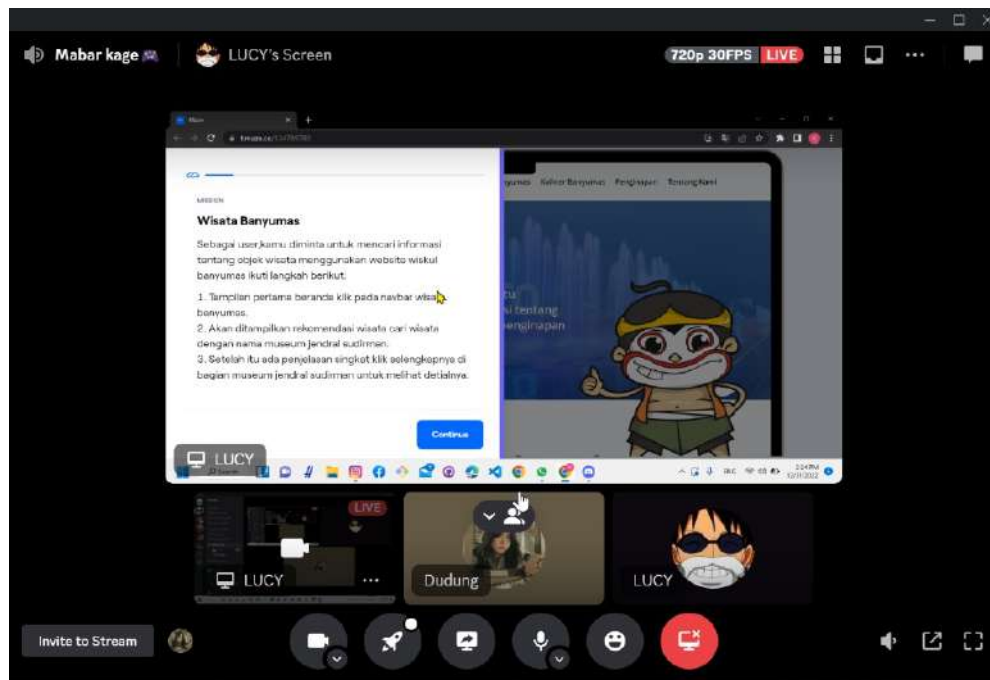
dan penginapan. Metode yang dipakai adalah *Single Ease Questions* (SEQ) dimana pengujian dilakukan dengan memberikan 1 task setelah seluruh skenario pengujian telah dikerjakan oleh pengguna. Task disini adalah skala 1-7 yaitu skala peringkat untuk menilai skala kemudahan skenario yang dikerjakan peserta.



Gambar 4. Skala Peringkat

D. Proses Dan Skenario Pengujian

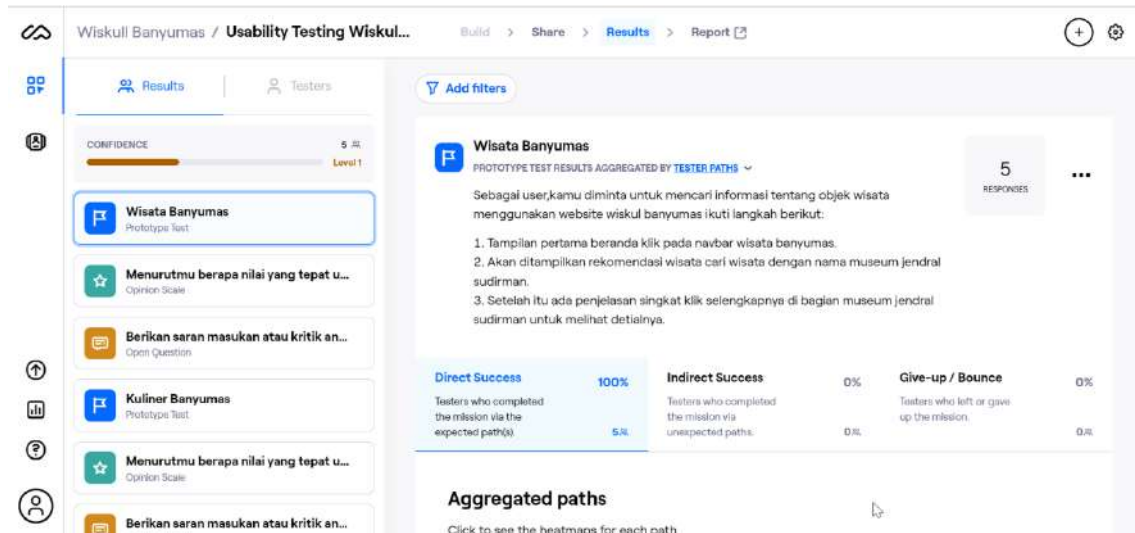
Dalam pengujian kali ini terdapat total 5 partisipan dimana 1 partisipan mengerjakan task maze didampingi oleh penguji dan 4 partisipan mengerjakan task secara mandiri (tidak didampingi oleh penguji). untuk 1 responden yang didampingi menggunakan discord sebagai tempat untuk melakukan pengujian prototipe, untuk task yang dikerjakan sama hanya saja disini responden diberi intruksi langsung oleh penguji untuk melakukan usability testing dan memberikan tanggapan langsung dari pengalamannya setelah menyelesaikan semua skenario pengujian.



Gambar 5. Usability Testing

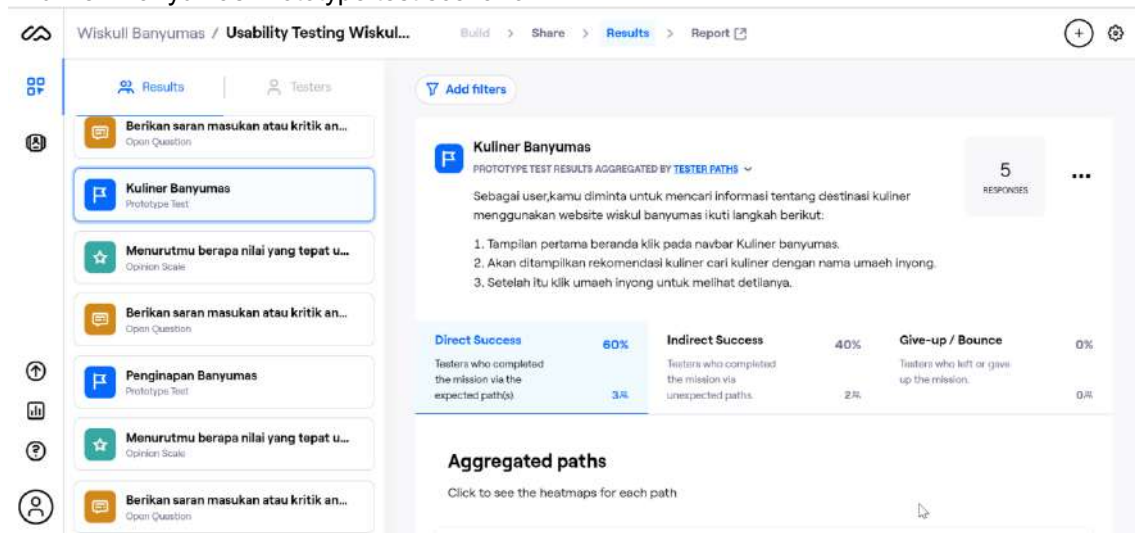
Ada 3 Prototype test :

- Wisata Banyumas Prototype test scenario



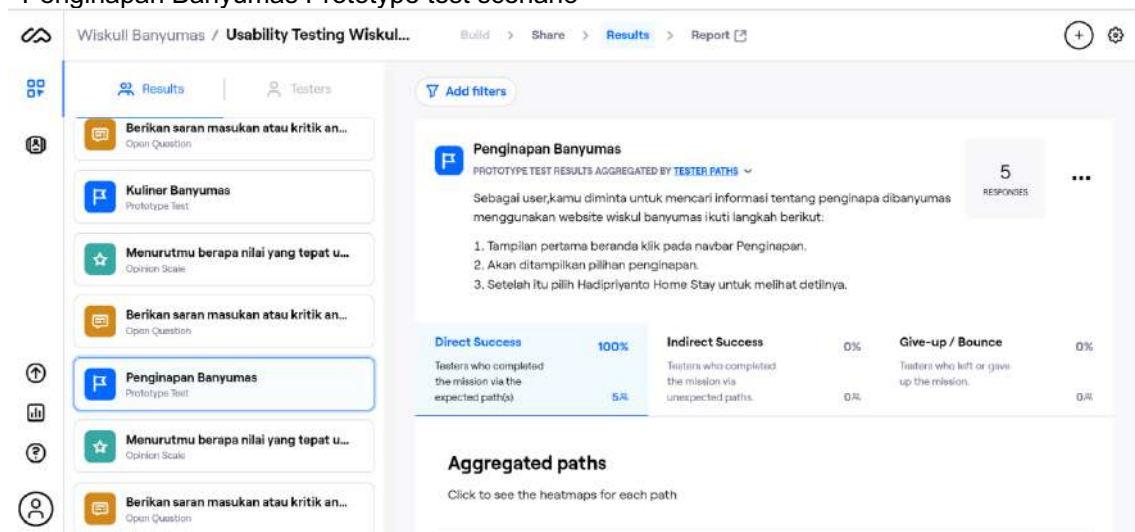
Gambar 6. Wisata Banyumas Prototype test scenario

- Kuliner Banyumas Prototype test scenario



Gambar 7. Kuliner Banyumas Prototype test scenario

- Penginapan Banyumas Prototype test scenario



Gambar 8. Penginapan Banyumas Prototype test scenario

E. Hasil Pengujian SEQ

Hasil pengujian menggunakan metode SEQ (*Single Ease Questions*) diperoleh data sebagai berikut:

1. Task Fitur Wisata

Untuk fitur ini diperoleh nilai average sebesar 6.2 dari 7 atau 88%, dengan 5 responden menyelesaikan task sesuai dengan skenario yang dibuat oleh penguji. Namun masih terdapat 13.3 % Misclick Rate yang dilakukan oleh pengguna ketika menyelesaikan task untuk average duration yaitu lama waktu yang dibutuhkan oleh user menyelesaikan task wisata adalah selama 31,7 Second.

2. Task Fitur Kuliner

Untuk fitur ini diperoleh nilai average sebesar 6.6 dari 7 atau 94% , dengan 3 responden menyelesaikan task sesuai dengan skenario yang dibuat oleh penguji. namun 2 responden menyelesaikan task namun ada scenario yang dilakukan oleh user diluar yang dibuat oleh penguji. Disini masih terdapat 11.1 % Misclick Rate yang dilakukan oleh pengguna ketika menyelesaikan task untuk average duration yaitu lama waktu yang dibutuhkan oleh user menyelesaikan task kuliner adalah selama 7,8 Second.

3. Task Fitur Penginapan

Untuk fitur ini diperoleh nilai average sebesar 5.5 dari 7 atau 82% , dengan 5 responden menyelesaikan task sesuai dengan skenario yang dibuat oleh penguji. Terdapat 7,8 % Misclick Rate yang dilakukan oleh pengguna ketika menyelesaikan task untuk average duration yaitu lama waktu yang dibutuhkan oleh user menyelesaikan task penginapan adalah selama 11,8 Second. untuk fitur ini memiliki misclick rate terkecil namun juga memiliki penilaian average terkecil dibandingkan fitur lainnya dimana seharusnya dari data misclick fitur ini harusnya memiliki nilai average yang paling tinggi, hal ini terjadi dikarenakan konten detail penginapan masih terlalu sedikit sehingga mendapat penilaian yang average yang paling rendah.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan sistem informasi wiskul banyumas dapat memudahkan wisatawan dalam bepergian karena tersedianya berbagai informasi yang berkaitan dengan wisata, kuliner, serta penginapan yang ada di Banyumas.
2. Fitur-fitur yang terdapat di dalam sistem informasi wiskul banyumas ini selain bisa untuk memberikan informasi, juga dapat memberikan kritik dan saran. Sehingga dapat membantu penulis untuk memperbaiki kesalahan.
3. Dengan adanya sistem informasi wiskul banyumas ini diharapkan dapat membantu wisatawan yang ingin melakukan liburan untuk memperoleh informasi tanpa harus datang terlebih dahulu ke tempat tersebut, sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga.
4. Hasil dari sistem informasi wiskul banyumas ini menghasilkan semua kesimpulan good yang telah diuji melalui pengujian SEQ sehingga diharapkan dapat memudahkan wisatawan dalam bepergian dan membantu kabupaten Banyumas di sektor pariwisata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Y. Anggaeni, Oktafianto, and A. Sasmito, "PERANCANGAN APLIKASI E-TOURISM BERBASIS WEBSITE SEBAGAI PARIWISATA KABUPATEN," *J. Cendekia*, vol. 15, pp. 6–11, 2018.
- [2] R. P. Ardhiyani and H. Mulyono, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo," *J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 952–972, 2018.
- [3] N. Azwanti, "Perancangan Website Promosi Wisata Dan Rental Mobil Pada Bintang Internal Rental," *Klik - Kumpul. J. Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 15–26, 2018, doi: 10.20527/klik.v5i1.95.
- [4] D. Fitriana, I. R. Munthe, and B. Bangun, "Perancangan Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Labuhanbatu Berbasis Web," *J. Sist. Informasi, Tek. Inform. dan ...*, vol. 01, pp. 18–26, 2021, [Online]. Available: <https://loddosinstitute.org/journal/index.php/JUSTIKPEN/article/view/3>.
- [5] K. Asfani and Q. A. Sias, "Rancang Bangun Sistem Informasi berbasis Website untuk Manajemen Inventaris di Lokasi Wisata," *TEKNO J. Teknol. Elektro dan ...*, vol. 31, no. 2, pp. 97–106, 2021, [Online]. Available: <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2329507>.

- [6] T. Putra, P. Pasaribu, and N. Wulansari, "Pemasaran Wisata Berbasis Website di Nagari Wisata Harau Kabupaten Lima Puluh Kota," *ABDI J. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 18–27, 2020, doi: 10.24036/abdi.v2i1.34.
- [7] S. Riyanto and I. D. Kurniawati, "Rancang Bangun Website Desa Kresek-Madiun Untuk Media Informasi Potensi Wisata Alam Dan Kuliner," *J. Sist. Inf. dan Ilmu Komput. Prima (JUSIKOM PRIMA)*, vol. 1, no. 2, pp. 2580–2879, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php/JUSIKOM/article/view/58>.
- [8] Supriyanta and K. Nisa, "Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi dan Promosi," *Bianglala Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–40, 2015.
- [9] Asmawati, F. Wajidi, Musyriifah, and N. A. T. Izzah, "Perancangan Sistem Informasi Geografis Pariwisata di Kabupaten Polewali Mandar," *Inspir. J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 12, no. 1, pp. 17–29, 2022, doi: 10.35585/inspir.v12i1.2673.
- [10] Suliman, Seniati, and N. Iman, "PERANCANGAN WEBSITE PENCARIAN LOKASI TEMPAT WISATA KULINER DI KOTA KENDARI," *J. Sist. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–12, 2022.
- [11] E. N. Rizaly and A. Rahman, "Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Potensi Daerah Kabupaten Dompu," *J. Penelit. dan Pengabd. Masy. Bid. Pariwisata*, vol. 1, no. 1, pp. 29–38, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>.
- [12] C. Adhanisa and A. Fatchiya, "Efektivitas Website Dan Instagram Sebagai Sarana Promosi Kawasan Wisata Berbasis Masyarakat," *J. Sains Komun. dan Pengemb. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 451–466, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.skpm.ipb.ac.id/index.php/jskpm/article/view/119>.
- [13] W. F. Hidayat, P. T. Rapiyanta, and F. Shidiq, "Perancangan Website Desa Wisata Wukirsari Bantul Sebagai Media Promosi dan Pemesanan," *J. Infortech*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2020, doi: 10.31294/infortech.v2i1.7472.
- [14] P. S. Hasugian, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi," *J. Inform. Pelita Nusantara*, vol. 3, no. 1, pp. 82–86, 2018.
- [15] E. N. Annisa, N. H. Matondang, and S. Afrizal, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Pada Kabupaten Nunukan," *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 7, no. 2, pp. 478–486, 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i2.2822.
- [16] N. S. Liga and R. Herdiansyah, "Perancangan Sistem Informasi Biro Perjalanan Wisata Di PT. Alya@NET Tours And Travel Berbasis Web," *OKTAL J. Ilmu Komput. dan Sci.*, vol. 1, no. 03, pp. 304–313, 2022.
- [17] Nopita, T. Pramiyati, and I. W. Widi Pradnyana, "Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Sukabumi," *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, vol. 5, no. 3, pp. 559–568, 2021, doi: 10.36312/jisip.v5i3.2200.
- [18] Amta, E. D. Krishnasari, and D. R. Putra, "Perancangan Ulang Tampilan Antarmuka Website Tempat Wisata Setu Babakan," *JISA(Jurnal Inform. dan Sains)*, vol. 2, no. 2, pp. 56–61, 2019, doi: 10.31326/jisa.v2i2.586.