

Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Studi Kasus Sindangbarang Cianjur Selatan

Agus Suheri^{1*}, Sri Widaningsih², Hesu Refiyana³
^{1,2,3}Universitas Suryakencana Program Studi Teknik Informatika
Email: agussuheri@unsur.ac.id

Abstract

The tourism industry is one of the most potential regional revenues for the community and local government. This potential has not been managed properly due to the minimal use of information technology. Information on natural tourism in the Sindangbarang area, South Cianjur, has not been exposed in general, even though there are so many and interesting natural attractions there. This is because tourist information is still conveyed traditionally by word of mouth, so the distribution of information is not far and relatively small, such as available tourist information and its supporting accommodations and restaurants. To overcome this problem, it is necessary to develop a Web-based Tourism Information System with Sindangbarang tourism case studies in South Cianjur so that information can spread widely and quickly. The system was built using the Waterfalls paradigm using the CodeIgniter tools and the MySQL DBMS.

Keywords: Information Systems, Tourism, Waterfalls

Abstrak

Industri wisata menjadi salah satu pendapatan daerah yang sangat potensial bagi masyarakat dan pemerintah daerah. Potensi tersebut belum terkelola dengan baik akibat minimnya penggunaan teknologi Informasi. Informasi wisata alam di daerah Sindangbarang Cianjur Selatan belum terkepos secara umum, padahal wisata alam disana begitu banyak dan menarik. Hal tersebut karena informasi wisata masih disampaikan secara tradisional dari mulut ke mulut, sehingga sebaran informasi kurang jauh dan relatif sedikit, seperti informasi wisata yang tersedia beserta pendukungnya penginapan dan rumah makan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu dibangun sebuah Sistem Informasi Pariwisata berbasis Web dengan studi kasus wisata Sindangbarang Cianjur Selatan agar informasi bisa menyebar secara luas dan cepat. Sistem dibangun dengan menggunakan paradigma *Waterfalls* menggunakan tools *CodeIgniter* dan DBMS *MySQL*.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pariwisata, *Waterfalls*

Article History :

Received 30 Desember 2022

Revised 06, Januari, 2023

Accepted 25, Januari, 2023

Corresponding Author:

Nama Penulis, Agus Suheri
Departemen, Teknik Informatika
Instansi, Universitas Suryakencana
Alamat, Jl. Pasir Gede Cianjur
Email Penulis, agussuheri@unsur.ac.id

1. Pendahuluan

Potensi wisata Cianjur selatan di daerah Sindangbarang terdapat beberapa wisata pantai yang sangat indah contohnya seperti pantai Apra, pantai Sereg, karang Potong, Jayanti, Cidaun, Rancabuaya dan berbagai curug atau air terjun yang indah untuk dikunjungi para wisatawan. Namun

potensi tersebut belum dimanfaatkan karena masih banyak orang diluar daerah belum mengetahui keberadaan wisata tersebut termasuk fasilitasnya, seperti tidak mengetahui penginapan atau hotel di daerah Cianjur Selatan. Melihat hal tersebut maka potensi tersebut dianggap sebagai peluang emas bagi para masyarakat umum

khususnya di bidang pariwisata seperti perhotelan dan rumah makan, untuk tidak ingin menyalakan kesempatan. Berbagai hal masalah pengembangan potensi wisata seperti mengenai masalah lainnya seperti pengelolaan tiket masuk wisata yang masih dilakukan secara manual yang berakibat tidak maksimalnya pelayanan wisata tersebut.

Permasalahan di atas dapat diselesaikan salah satunya dengan menerapkan Teknologi Informasi dengan membangun suatu Sistem Informasi Pariwisata, dimana masyarakat (dalam hal ini wisatawan) dapat mengetahui apa sajakah tempat wisata di Sindangbarang, mengetahui di mana letak dari tempat wisata tersebut, apa yang dapat dilakukan di tempat tersebut, hingga harga tiket masuk dari tempat wisata tersebut. Selain itu, wisatawan juga dapat mengetahui fasilitas pendukung seperti informasi mengenai hotel tempat mereka menginap beserta harga dan fasilitas. Dengan memanfaatkan kemajuan Teknologi Informasi maka akan terbangun sebuah sistem Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Studi Kasus Pariwisata di Daerah Sindangbarang yang dapat membantu wisatawan mengetahui informasi wisata yang terdapat di Cianjur Selatan.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Definisi pariwisata

Menurut Undang-undang No. 10 tahun 2009, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Adapun dalam Pasal 1 angka 5 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata menjabarkan daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia

yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.

2.2. Definisi website

Website adalah kumpulan halaman - halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan - jaringan halaman. (Hidayat,2014:2).

3. Metodologi

Dalam pembuatan sebuah sistem Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Studi Kasus Pariwisata di Daerah Sindangbarang menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

3.1. Survey

Dalam penelitian dalam melakukan survey dengan melakukan peninjauan ke lokasi wisata guna melakukan pendataan tempat wisata yang berada di Cianjur Selatan beserta fasilitas dan pendukungnya seperti penginapan dan rumah makan.

3.2. Analisis

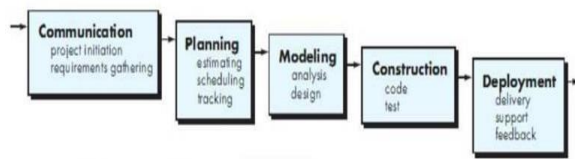
Analisis penelitian pada pembangunan Sistem Informasi Pariwisata di Cianjur Selatan dengan melakukan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam memenuhi tujuan dari penelitian.

3.3. Tinjauan Pustaka

Dalam perancangan menyertakan daftar pustaka sebagai sumber acuan lain yang mendasari atau menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan penulisan. Daftar pustaka merupakan daftar sejumlah buku acuan atau referensi yang menjadi bahan utama dapat berupa suatu hasil pemikiran ilmuwan, tulisan, baik tulisan ilmiah maupun non ilmiah.

3.4. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat yang digunakan adalah metode *waterfall* yang meliputi proses sebagai berikut:



Gambar: 1 Model Waterfall
(sumber: Pressman 2015)

Berikut ini merupakan tahapan - tahapan dari metode waterfall yaitu sebagai berikut:

a. *Communication*

Pada tahap *Communication* ini dilakukan pengumpulan data dengan cara konsultasi dengan pihak pengurus tempat wisata bapak Hendra (Ketua pengurus pantai/pemda), komunikasi ini bertujuan untuk merumuskan setiap permasalahan yang ada dan membuat solusi dengan membuat sebuah sistem berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan.

b. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)* Pada tahap *Planning* ini membuat sebuah penjadwalan penelitian, untuk mengetahui setiap proses yang sudah dikerjakan atau yang belum dikerjakan, dan peneliti membuat resiko-resiko yang dapat terjadi ketika membuat sistem tersebut.

c. *Modeling (Analysis & Design)*

1) *Analysis* merupakan sebuah proses untuk mencari suatu permasalahan, lalu mencari solusi dan menentukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam sebuah sistem. Pada tahapan ini peneliti membuat sebuah rancangan untuk mengetahui gambaran pembuatan sistem tersebut, dalam membuat rancangannya penelitian menggunakan UML (*Unified Modelling Language*)

2) *Design* Pada tahapan *Design* ini melakukan penelitian perancangan antarmuka yang nantinya akan diimplementasikan kedalam program, dalam perancangan ini penelitian menggunakan sistem *balsamiq moku*

d. *Construction (Code & Test)* Pada tahap ini menerjemahkan apa yang ada dalam perancangan ke dalam kode. Yang dimana sistem dari yang akan dibangun berbasis *web* menggunakan sistem visual code. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap Sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untu nantinya diperbaiki.

e. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)* Pada tahap ini melakukan penelitian implementasi *software*, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan system agar sistem tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Analisis Masalah

Analisis masalah bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kemungkinan-kemungkinan atau masalah yang sudah timbul di dalam lokasi tempat pariwisata di daerah cianjur selatan agar ditemukan pemecahan masalah atau solusinya. Masalah yang terdapat di tempat pariwisata daerah cianjur selatan yaitu masih belum dilibatkannya sebuah aplikasi atau sistem secara optimal melainkan masih dengan cara mempromosikan melalui media social tetapi masih belum efektif karena tidak bisa mempermudah pengunjung untuk lebih mengetahui tentang apa saja yang ada di tempat pariwisata daerah cianjur selatan. Selain itu pemesanan tiket pariwisata masih tidak efisien karena harus datang terlebih dahulu ke tempat pariwisata dan itu dapat mengakibatkan kemacetan di daerah sekitar tempat pariwisata adapun pemesanan tiket yang dilakukan secara manual ini kurang efisien karena pada hari raya atau libur panjang selalu di manfaatkan oleh oknum untuk menaikkan tarif harga tiket karena tidak adanya aturan pasti di tempat pariwisata tersebut. Serta

masalah lain yang ada di tempat pariwisata yaitu dimana pengunjung belum mengetahui tempat penginapan, kuriner atau rumah makan, fasilitas yang ada di tempat wisata dan wisata apa saja yang ada di yang ada di daerah cianjur selatan.

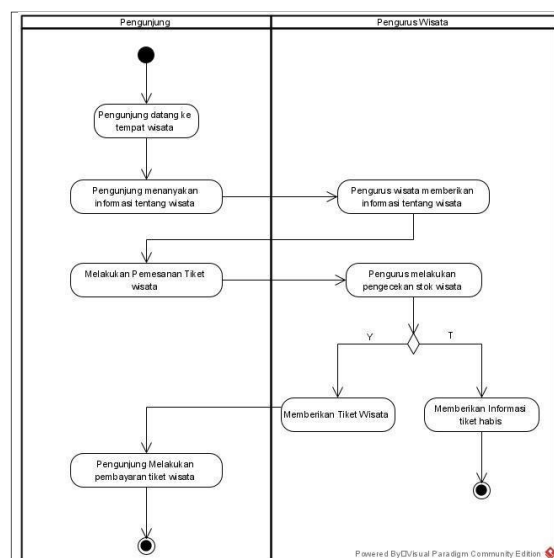
Akibat hal tersebut maka dibutuhkan sebuah sistem yang akan menangani permasalahan tersebut agar mempermudah dalam melakukan promosi atau memberikan informasi lebih detail, pemesanan tiket pantai, rumah makan dan penginapan di tempat wisata. Untuk mengatasi permasalahan yang ada di pariwisata daerah cianjur selatan khususnya daerah Sindang Barang tersebut diperlukan dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi khususnya database untuk melakukan proses promosi dan pemesanan tiket dengan tujuan untuk mempermudah dalam pengelolaan pelayanan pemesanan secara online, sebagai penunjang kinerja agar semua proses dapat berjalan dengan baik.

4.1.1. Analisis Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dilapangan terdapat beberapa proses bisnis utama dalam pengelolaan informasi wisata di Cianjur Selatan terutama daerah Sidangbarang. Berikut ini merupakan proses bisnis di tempat pariwisata yang sedang berjalan yang ditemukan, seperti pemesanan Tiket Wisata, pemesanan penginapan, dan rumah makan.

Proses Bisnis Pemesanan Tiket Wisata :

- Pengunjung datang ke tempat wisata.
- Pengunjung menanyakan informasi tentang wisata kepada pengurus wisata.
- Pengurus wisata memberikan informasi tentang wisata yang ditanyakan oleh pengunjung.
- Pengunjung memesan tiket wisata.
- Pengurus melakukan pengecekan stok tiket.
- Apabila tiket tersedia pengunjung melakukan pembayaran tiket, sedangkan apabila tiket habis pengunjung tidak masuk.



Gambar : 2 Analisis yang Sedang Berjalan

Proses Bisnis Pemesanan Tempat Rumah Makan :

- Pengunjung datang ke tempat wisata.
- Pengunjung menanyakan informasi tentang rumah makan kepada pemilik rumah makan.
- Pemilik rumah makan memberikan informasi tentang rumah makan.
- Pengunjung memesan tempat dan menu makanan.
- Pemilik rumah makan melakukan pengecekan tempat rumah makan.
- Apabila tempat rumah makan penuh pengunjung disuruh menunggu atau tidak jadi memesan sedangkan apabila tempat rumah makan kosong pengunjung dipersilahkan menempati tempat makan.
- Pengunjung melakukan pembayaran.

Proses bisnis pemesanan penginapan :

- Pengunjung mendatangi penginapan.
- Pengunjung menanyakan informasi tentang penginapan.
- Pemilik penginapan memberikan informasi tentang penginapan.
- Pengunjung memesan kamar.
- Pemilik melakukan pengecekan kamar.
- Apabila kamar penuh pengunjung tidak melakukan pemesanan apapun. Sedangkan apabila kamar kosong

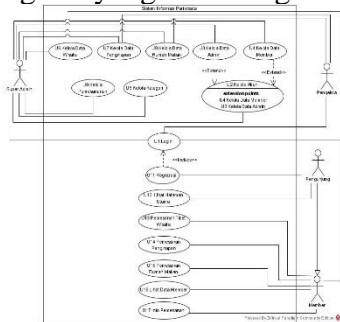
- g. Pengunjung memesan kamar tersebut.
- g. Pemilik menuliskan biodata pengunjung.
- h. Pengunjung melakukan transaksi pembayaran.

4.2. Perancangan Sistem Informasi Wisata

Sistem Informasi Pariwisata berbasis web studi Kasus Sindangbarang Cianjur Selatan dirancang menggunakan UML (Unified Modeling Language), diantaranya Scenario-Based Modeling yang meliputi Use Case Scenario (Naratif), Actor List, Use Case List, Use Case Diagram dan Swimlane Diagram. Data Modeling yang meliputi Class Diagram, dan Behavioral Modeling yaitu Sequence Diagram.

4.2.1. Usecase Diagram

Use Case Diagram mendeskripsikan kelakuan sistem dari sudut pandang pengguna, berguna untuk membantu memahami kebutuhan. Use case adalah dasar dari diagram lain. Berikut merupakan Usecase Diagram yang dirancang.



Gambar 2 Usecase Diagram Sistem Informasi Pariwisata

Usecase Diagram terdapat 4 aktor dan 16 fungsi, dimana actor super_admin dan pengurus dapat mengakses usecase login, admin dapat mengelola usecase kelola data wisata, usecase kelola data penginapan, usecase kelola data rumah makan, usecase kelola pemesanan. Dan Super_admin dapat mengelola usecase kelola Akun dimana berisi usecase data admin dan usecase kelola member, sedangkan aktor yang kedua yaitu pengunjung hanya bisa melihat dan melakukan registrasi actor member bisa

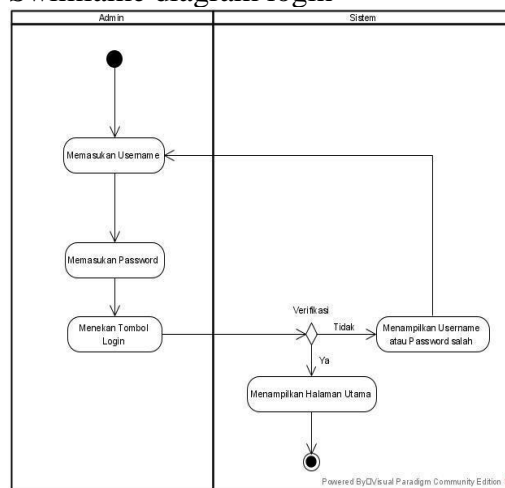
melihat dan pemesanan wisata, rumah makan dan penginapan apabila sudah melakukan pemesanan member bisa melihat usecase pemesanan

4.2.2. Swimlane Diagram

Swimlane Diagram merupakan diagram yang memperlihatkan aliran aktivitas-aktivitas yang dideskripsikan oleh use case dan pada saat yang bersamaan memperlihatkan aktor mana atau kelas analisa mana yang bertanggung jawab untuk aksi tertentu yang dideskripsikan oleh kotak aktivitas.

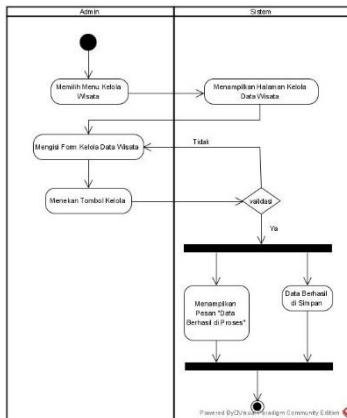
Berikut Swimlane yang dirancang pada sistem informasi wisata.

1. Swimlane diagram login



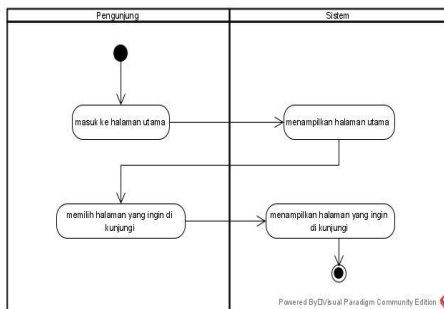
Gambar 3. swimlane diagram login

2. Swimlane diagram kelola akun
3. Swimlane diagram kelola data admin.
4. Swimlane diagram kelola data member
5. Swimlane diagram kelola kategori
6. Swimlane diagram kelola data wisata



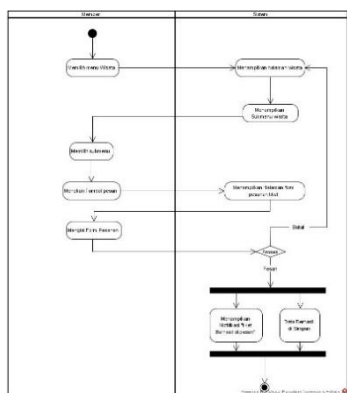
Gambar : 3. swimlane diagram Kelola data wisata

7. Swimlane diagram kelola data penginapan
8. Swimlane diagram kelola data rumah makan
9. Swimlane diagram kelola pemesanan
10. Swimlane diagram halaman utama



Gambar 4 swimlane diagram halaman utama

11. Swimlane diagram registrasi
12. Swimlane diagram pemesanan tiket wisata

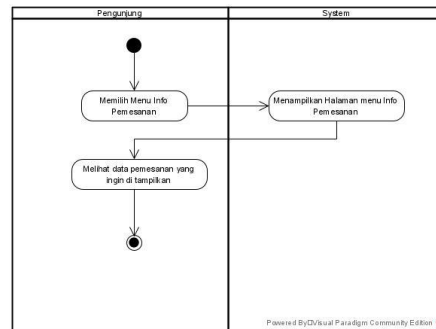


Gambar 5 swimlane diagram pemesanan wisata

13. Swimlane diagram pemesanan penginapan

14. Swimlane diagram pemesanan rumah makan

15. Swimlane diagram lihat data Member
16. Swimlane diagram info pemesanan

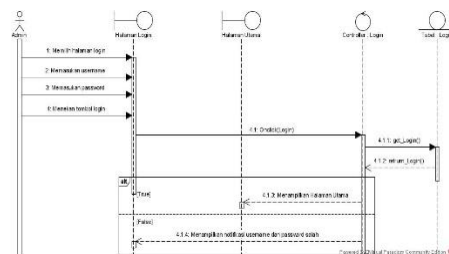


Gambar 6 swimlane diagram info pemesanan

4.2.3. Sequence Diagram

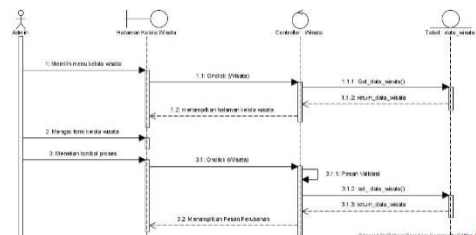
Sequence Diagram merupakan bentuk kedua dari behavioral model, menunjukkan suatu kejadian (event) menyebabkan transisi dari objek ke objek. Berikut merupakan Sequence Diagram dari Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web studi kasus Sindangbarang Cianjur Selatan :

1. Sequence diagram login



Gambar 7 sequence diagram login

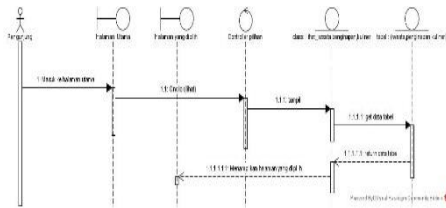
2. Sequence diagram kelola akun.
3. Sequence diagram kelola data admin
4. Sequence diagram kelola data member
5. Sequence diagram kategori
6. Sequence diagram kelola data wisata



Gambar 8 Sequence diagram Kelola data wisata

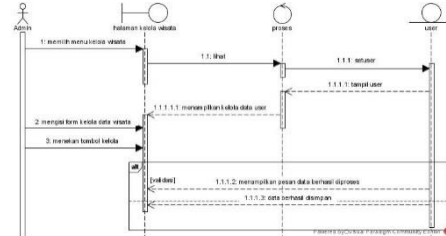
7. Sequence diagram kelola data

- 8. Sequence diagram kelola data rumah makan
- 9. Sequence diagram kelola pemesanan
- 10. Sequence diagram halaman utama



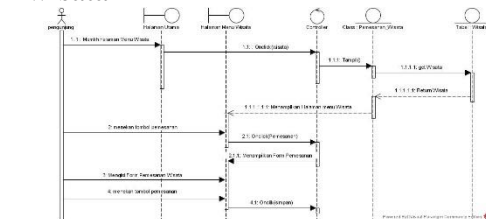
Gambar 9 Sequence diagram halaman utama

11. Sequence diagram Registrasi



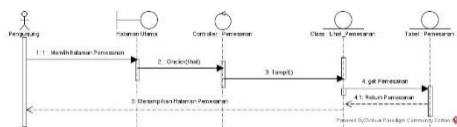
Gambar 10 Sequence diagram Registrasi

12. Sequence diagram pemesanan tiket wisata



Gambar 11 Sequence diagram pemesanan wisata

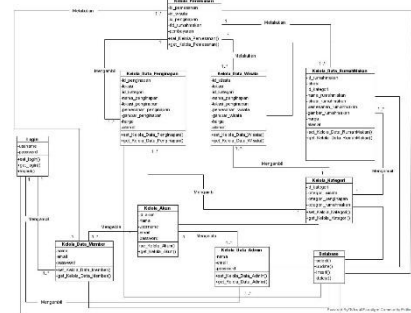
- 13. Sequence diagram pemesanan penginapan
- 14. Sequence diagram pemesanan rumah makan
- 15. Sequence diagram lihat data member
- 16. Sequence diagram info pemesanan



Gambar 12 Sequence diagram info pemesanan

4.2.4. Class Diagram

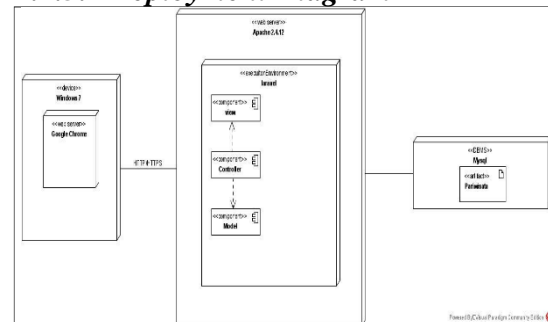
Class Diagram adalah pandangan aplikasi yang statis. Class Diagram tidak hanya menggambarkan visualisasi, menggambarkan dan mendokumentasikan aspek yang berbeda dalam sistem, tetapi juga untuk konstruksi eksekusi kode dalam software aplikasi. Class Diagram digunakan untuk mengelompokkan hal-hal inti dari setiap proses yang ingin dilakukan. Semua proses dimasukkan ke dalam tiap-tiap Class dan saling dihubungkan pada Class-Class lainnya yang saling berhubungan. Berikut merupakan Class Diagram Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web studi kasus Sindangbarang Cianjur Selatan:



Gambar 13 Class Diagram

Berdasarkan class diagram diatas terdapat 9 class yaitu class login yang memiliki hubungan association dengan class kelola akun yang dapat mengelola data member dan data admin, class kelola pemesanan, class kelola data penginapan, class kelola data wisata, kelola data rumah makan, class kelola data pemesanan.

4.2.5. Deployment Diagram



Gambar 14 Deployment diagram Sistem Informasi Pariwisata

Deployment diagram Sistem Informasi Pariwisata mempunyai 6 node yang ada didalam system, node pertama berisi device windows 7 dan node kedua mempunyai node web server yaitu google chrome. Selanjutnya setelah itu mempunya association ke web server, DMBS

4.3. Implementasi

Implementasi sistem adalah suatu prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan program aplikasi atau sistem, penulisan kode program merupakan kegiatan yang terbesar dalam tahap ini. Sementara itu pengujian sistem merupakan suatu cara mengetahui dan meminimalisir kesalahan yang mungkin timbul pada aplikasi yang dibangun.

4.3.1. Implementasi Perangkat keras pembangunan

spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web studi kasus Sindangbarang Cianjur Selatan diantaranya sebagai berikut :

1. Monitor LCD 14 Inchi
2. Hardisk 400 GB
3. Processor Intel Core I5
4. Memory RAM 4 GB
5. Mouse
6. Keyboard

4.3.2. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web studi kasus Sindangbarang Cianjur Selatan diantaranya sebagai berikut :

1. *Microsoft Windows 10 64-bit*
2. *Visual Code*
3. *Mysql Driver ODBC 64-bit*
4. *DBMS XAMPP*
5. *Balsamic Mockup*
6. *Visual Paradigm*

4.3.3. Implementasi antarmuka

Implementasi antarmuka merupakan pembuatan tampilan layar yang akan berinteraksi dengan pengguna dan

komputer. Terdapat beberapa antarmuka yang dirancang, diantaranya :

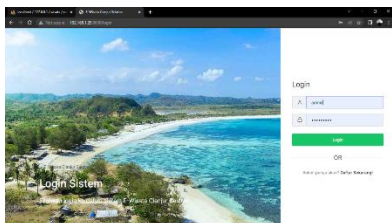
1. Antarmuka Halaman Utama
2. Antarmuka Login
3. Antarmuka Super Admin
4. Antarmuka Kelola Akun Admin (Super Admin)
5. Antarmuka Kelola Akun Member (Super Admin)
6. Antarmuka Kelola Kategori (Super Admin)
7. Antarmuka Halaman Kelola Wisata (Super Admin)
8. Antarmuka Halaman Kelola Penginapan (Super Admin)
9. Antarmuka Halaman Kelola Rumah Makan (Super Admin)
10. Antarmuka Halaman Pemesanan (Super Admin)
11. Antarmuka Halaman Admin
12. Antarmuka Kelola Kategori (Admin)
13. Antarmuka Kelola Wisata (Admin)
14. Antarmuka Kelola Penginapan (Admin)
15. Antarmuka Kelola Rumah Makan (Admin)
16. Antarmuka Kelola Pemesanan (Admin)
17. Antarmuka Halaman (Member)
18. Antarmuka Profil Akun (Member)
19. Antarmuka Pemesanan (Member)
20. Antarmuka Halaman Pengunjung
21. Antarmuka Halaman Utama

Implementasi Antarmuka Halaman Utama, Halaman Utama untuk admin dan member terdapat beberapa menu dan untuk melakukan aktivitas admin atau member harus melakukan login terlebih dahulu agar bisa mengakses sistem.



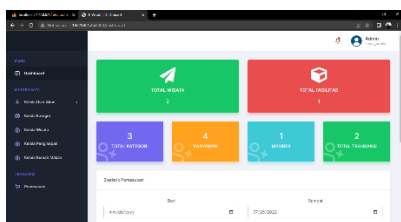
Gambar 15 Halaman Utama

Implementasi Antarmuka Halaman Login, Halaman login untuk admin dan member yang berisi username dan password yang harus di isi terlebih dahulu agar bisa mengakses sistem.



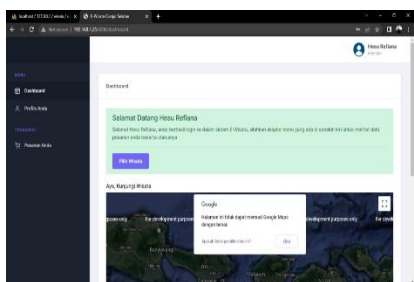
Gambar 16 Halaman Login

Implementasi Antarmuka Halaman Super Admin, Halaman Super Admin berisi beberapa menu yang sama dengan admin yang membedakan adalah superadmin bisa mengelola akun admin dan member. Adapun superadmin bisa mengelola menu lain sama seperti admin biasa yang mengelola menu bagiannya.

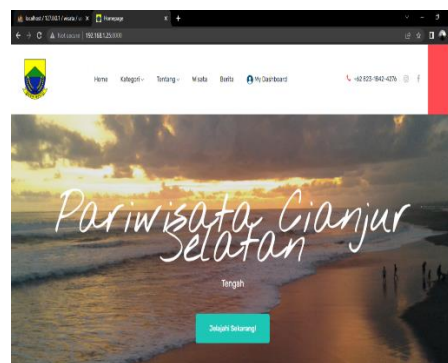


Gambar 17 Halaman Utama (Super Admin)

Antarmuka Halaman Member terdapat menu pilihan wisata apabila sudah melakukan login member, dimana nanti akun masuk ke halaman ini sebagai tanda member bisa melakukan aktivitas yang ada di dalam sistem



Gambar 18 Halaman Utama (Member)



Gambar : 4. 1 Halaman Pengunjung Antarmuka Halaman Pengunjung merupakan halaman yang ada dimana pengunjung hanya bisa melihat semua yang ada didalam sistem tanpa bisa melakukan aktivitas pemesanan wisata, penginapan atau rumah makan.

17. Penutup

Berdasarkan hasil analisis s di daerah Cianjur Selatan studi kasus Sindangbarang, yang berjudul Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web studi kasus SIndangbarang Cianjur Selatan dapat disimpulkan bahwa :

1. Telah berhasil membangun sebuah sistem informasi pariwisata berbasis web di daerah Cianjur Selatan tepatnya daerah Sindangbarang.
2. Memudahkan wisatawan dalam mencari informasi tentang wisata daerah Cianjur Selatan tepatnya daerah Sindangbarang karena sudah tersedia di dalam sistem sehingga lebih tepat dan efisien.
3. Memudahkan wisatawan dalam memesan tiket Wisata, Rumah Makan, dan penginapan karena sudah tersedia di dalam sistem sehingga lebih tepat dan efisien.
4. Memudahkan pengurus wisata dalam mempromosikan wisata daerah Sindangbarang.
5. Memudahkan pengurus pantai, pengurus penginapan dan pengurus rumah makan dalam mengelola data pengunjung dan transaksi.

Daftar Pustaka

- [1] Agus Suheri,(2017) Sistem Monitoring Kineja Dosen Dalam Kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi (Studi Kasus STMIK CILEGON), Media Jurnal Informatika, Vol. 9, No.1, Juni 2017
- [2] Anggraeni, E. Y. (2017). *PENGANTAR SISTEM INFORMASI*. Yogyakarta: Andi.
- [3] Diar, P. (2013). Membuat website powerfull menggunakan PHP. *Yogyakarta : MediaKom*.
- [4] dkk, A. M. (2014). KONTRIBUSI SEKTOR PARIWISATA TERHADAP GDP INDONESIA. *Economics Development Analysis Journal*.
- [5] Donaya Pasha, Y. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*.
- [6] Efana Rahwanto, D. H. (2021). *UML POWERED DESIGN SYSTEM USING VISUAL PARADIGM*. MALANG: CV. LITERASI NUSANTARA ABADI.
- [7] Fanny Shafira, R. N. (2019). *PENGGUNAAN FRAMEWORK LARAVEL UNTUK MEMBUAT APLIKASI ABSENSI TERINTEGRASI MOBILE*. BANDUNG: KREATIF INDUSTRI NUSANTARA.
- [8] Faturochman, F. L. (2018). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PARIWISATA DAN INDUSTRI BERBASIS WEB. *Sekolah Tinggi Teknologi Garut*.
- [9] Gozali, A. (2015). PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KOTA SAMARINDA BERBASIS WEB . *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.4 No.1*.
- [10] Habibi, R. (2020). *APLIKASI KEHADIRAN DOSEN MENGGUNAKAN OOP PHP*. BANDUNG: KREATIF INDUSTRI NUSANTARA.
- [11] Hamdi, A. (2018). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN MENURUT PRESPEKTIF ISLAM. *slamic Banking and Finance*.
- [12] Hanhan , H. (2017). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN,PEMBELIAN DAN PERSEDIAAN SUKU CADANG PADA BENGKEL TIGA PUTRA MOTOR GARUT. *JURNAL INFOTRONIK*.
- [13] Kusuma, C. S. (2019). MICE- MASA DEPAN BISNIS PARIWISATA INDONESIA. *Kajian Ilmu Administrasi*.
- [14] Sri Widaningsih, Agus Suheri (2019), Sistem Informasi Pengelolaan Data Bank Sampah Berbasis Web di Kabupaten Cianjur, IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology) 4 (2)
- [15] Sri Widaningsih, Agus Suheri (2021), Design of Waste Management System Using QR Code for Effective Management in Wastebank, Journal of Physics: Conference Series 1764
- [16] Sri Widaningsih, Agus Suheri, (2022) RZ Hakim, APLIKASI PENGELOLAAN DATA PERTANIAN BERBASIS WEB, IDEALIS: InDonEsiA journal Information System 5 (2)