

## Perancangan Sistem Informasi Tempat Pariwisata Lokal Di Bandar Lampung Berbasis *Website*

Nur Kamsiah  
Teknik Informatika  
Email : kamsiahnur1212@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini berlandaskan pada kebutuhan informasi mengenai tempat wisata yang lebih cepat dan tepat, agar pengunjung lebih mudah untuk mengetahui informasi tentang wisata Alam di Kota Bandar Lampung. Oleh karena itu diperlukan suatu sistem sebagai alat bantu yang akan mempermudah untuk menyampaikan informasi tentang Wisata Alam di kota Bandar Lampung yang sangat dibutuhkan oleh pengunjung, selain itu dengan adanya portal wisata alam di kota Bandar Lampung ini dapat dijadikan media promosi Dinas Pariwisata Bandar Lampung. Sistem informasi yang diimplementasikan pada penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman *WEB* yang dapat dijalankan pada sistem operasi apapun. *Database* yang digunakan berupa PHP dan MySQL, sehingga sistem ini dapat digunakan pada banyak spesifikasi perangkat komputer. Hasil penelitian ini berupa sebuah sistem informasi portal terkait wisata alam yang ada di Bandar Lampung yang bertujuan untuk memudahkan dalam penyampaian informasi secara lengkap dan terbaru mengenai wisata alam di kota Bandar Lampung.

**Kata Kunci:** Pemrograman WEB, Sistem Informasi, database, *MySQL*.

---

### PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu kegiatan terfavorit saat ini, banyak kegiatan yang dapat dilakukan saat berlibur, mulai dari kegiatan bersantai, rekreasi dan *outbond*, dalam hal ini informasi suatu lokasi pantai sangat diperlukan dalam mendukung perkembangan wisata Indonesia khususnya di Kota Bandar Lampung (Fitra Arie Budiawan, 2019);(Tristiaratri et al., 2017);(Husna & Novita, 2020). Kemajuan teknologi informasi dalam mendukung berbagai kegiatan, selama ini informasi tentang wisata masih sangat terbatas dan sangat sulit di akses, masih banyak tempat wisata yang belum di ketahui oleh masyarakat luas,di karenakan kurangnya akses informasi mengenai tentang lokasi wisata tersebut, dengan aplikasi *website* dan *google maps* ini akan mempermudah wisatawan mengetahui berbagai lokasi wisata yang jauh pun secara mudah dan lebih detail khususnya wisata yang ada di Kota Bandar Lampung (Herison et al., 2019);(Mohamad et al., 2017);(Anggarini, 2021);. Para wisatawan, baik wisatawan lokal maupun wisata mancanegara menginginkan sesuatu yang berbeda, sehingga sangat memerlukan informasi tentang wisata khususnya yang ada

di kota bandar lampung dimana setiap tempat wisata memiliki karakter yang berbeda- beda yaitu baik dari kegiatan bersantai, rekreasi, dan tempat bermain anak (Tinambunan & Sintaro, 2021);(Kusniyati, 2016);(Ahmad & Indra, 2016).

Dinas Pariwisata sebagai lembaga otoritas kepariwisataan di Kota Bandar Lampung yang menyediakan semua informasi data- data mengenai tempat wisata bagi yang membutuhkan (Purnama et al., 2018);(Endorser, 2018);(Al-Ayyubi et al., 2021). Tempat wisata merupakan sarana rekreasi dan pengembangan usaha- usaha kreatif di sekitar lokasi wisata yang nantinya akan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Para wisatawan selain melakukan rekreasi, menikmati indahnya wisata juga dapat menikmati kuliner khas daerah tersebut, dan dapat membeli souvenir atau oleh- oleh hasil kreativitas masyarakat lokal (Isnain et al., n.d.);(Nabila et al., 2021);(Isnaini et al., 2017).

Data lokasi tempat wisata yang ada pada dinas Pariwisata kota Bandar Lampung belum terdata secara Geografis, data–data pemetaan wisata tersebut masih berupa tabel-tabel informasi sehingga dalam penyampaian informasi tentang wisata yang ada di Kota Bandar Lampung berdampak kurang detail, kurang menyeluruh sangat sulit untuk di akses karena harus datang kedinas pariwisata hanya untuk melihat informasi lokasi wisata, dan data dari masyarakat sekitar lokasi wisata,dengan adanya aplikasi yang berbasis *WEB* maka akan sangat mudah di akses, praktis, menyeluruh, dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Definisi Website**

*World Wide Web* atau *WWW* atau juga dikenal dengan *WEB* adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke *internet* (Rahman Isnain et al., 2021);(Darwis et al., 2020);(M. A. Pratama et al., 2021). *Web* ini menyediakan informasi bagi pemakai *computer* yang terhubung ke *internet* dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius; dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial (Putri & Surahman, 2019);(Listiono et al., 2021);(Zenissa et al., 2020). *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-

masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) (Panjaitan et al., 2020);(Genaldo et al., 2020);(R. R. Pratama & Surahman, 2020).

### **Definisi MySQL**

*MySQL* adalah suatu database server yang sangat terkenal didunia dan merupakan *Open Source SQL database (database SQL yang open source)* (Gunawan et al., 2018);(Sulistiani et al., 2021);(Yana et al., 2020). *MySQL* mendukung berbagai *platform*, serta kecepatan aksesnya cukup bisa diandalkan. Selain itu, kemudahannya dalam integrasi ke berbagai aplikasi juga membantu dalam mengembangkan sistem aplikasi (Suryono et al., 2018);(Azis et al., 2021);(Jamra et al., 2020). Pemakai tidak harus membayar untuk bisa menggunakannya, karena paket program ini dapat digunakan secara bebas (Nugroho et al., 2021);(Megawaty & Rahmanto, 2021);(Rahmanto, Ulum, et al., 2020). Dalam menjalankan *MySQL* diperlukan berbagai perintah untuk membuat suatu database, berikut ini disebutkan beberapa perintah dasar dalam menggunakan *MySQL* (Yunara & Kardiansyah, 2017);(Alita et al., 2020);(Rahmanto & Hotijah, 2020). Untuk menjalankan *MySQL* pertama kali cukup dengan mengetikkan *mysql* pada *Command Prompt* (Rahmanto, Rifaini, et al., 2020);(Puspita et al., 2021);(Hafidhin et al., 2020).

### **Sistem Basis Data**

Basis data adalah penyebaran lengkap atau kumpulan data operasional untuk organisasi atau perusahaan, dikelola dan disimpan di komputer secara terintegrasi menggunakan metode tertentu untuk memberikan informasi terbaik yang dibutuhkan pengguna (Akbar & Rahmanto, 2020);(Lusa et al., 2020);(Rahmanto & Fernando, 2019). Sistem basis data adalah sistem yang mengedit dan mengelola catatan sehingga komputer dapat digunakan untuk menyimpan dan memelihara data operasional yang lengkap untuk suatu organisasi atau perusahaan dan menyediakan informasi yang optimal bagi pengguna untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Basis data merupakan komponen utama sistem informasi (Sulistiani et al., 2020);(Napianto et al., 2021);(Rahmawati & Nani, 2021). Basis data yang akan dirancang untuk membangun sistem informasi harus *fleksibel*, memiliki akurasi tinggi, hemat terhadap memori komputer serta mudah *diorganisir*.

### **Unified Modelling Language (UML)**

*Unified Modelling Language* berarti bahasa pemodelan standar. Artinya, UML memiliki sintaks dan semantic (Alita, 2021);(Herlinda et al., 2021). Ketika kita membuat model

menggunakan konsep *UML* ada aturan-aturan yang harus diikuti. Elemen pada model yang dibuat berhubungan satu dengan lainnya harus mengikuti standard yang ada (Aldino et al., 2021);(Sarasvananda et al., 2021). *Metode* ini didasarkan pada siklus *konvensional* dalam bidang rekayasa lainnya dan menggunakan pendekatan sekuensial yang sistematis. Tahapan-tahapan metode pengembangan sistem menggunakan *waterfall* menurut Pressman yaitu *communication, planning, modelling, construction, dan deployment* (Mustika et al., 2018).

## **METODE**

### **Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan tahapan awal pada penelitian ini dan juga pada metode pengembangan sistem menggunakan *waterfall*, pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab atau wawancara kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas, yaitu Pengunjung dan staf pemasaran taman wisata Bumi kedaton yang menangani Wisata Alam yang Ada di Bandar Lampung.

2. Pengamatan

Metode pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung. Peneliti menggunakan metode ini untuk mengamati secara langsung proses pelayanan informasi yang berjalan di wisata alam Kota Bandar Lampung untuk mendapatkan data yang benar dan akurat yang diperlukan dalam penelitian.

3. Studi literatur

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat, mengutip, dan mengumpulkan data-data secara teoritis dari buku-buku yang berhubungan dengan analisis dan desain sistem, *waterfall*, dan buku penunjang belajar pemrograman WEB serta internet sebagai landasan penyusunan penelitian.

### **Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan ini menggunakan sistem model air terjun atau *waterfall*. Model ini didasarkan pada siklus konvensional dalam bidang rekayasa lainnya dan menggunakan pendekatan sekuensial yang sistematis. Terdapat Lima tahapan dalam pembangunan

Sistem Informasi pariwisata di Kota Bandar Lampung ini, yaitu *communication, planning, modeling, construction, dan deployment*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan Rancangan Sistem

Hasil penelitian pada Sistem Informasi Portal Wisata alam di Kota Bandar Lampung ini memberikan kemudahan kepada pengguna karena memiliki tampilan yang menarik dan mudah untuk dioperasikan. Pencarian data wisata alam juga dapat dilakukan dengan lebih cepat. Jumlah wisata alam langsung diketahui ketika ada perubahan data. Berikut ini tampilan dari aplikasi pariwisata yang telah dibuat oleh peneliti :

#### 1. Tampilan *form login*

Rancangan *form login* adalah syarat agar *user/admin* dapat masuk kedalam menu utama dan merupakan pengamanan terhadap sistem, karena tanpa memasukkan *username* dan *password* yang benar tidak dapat masuk dalam sistem.



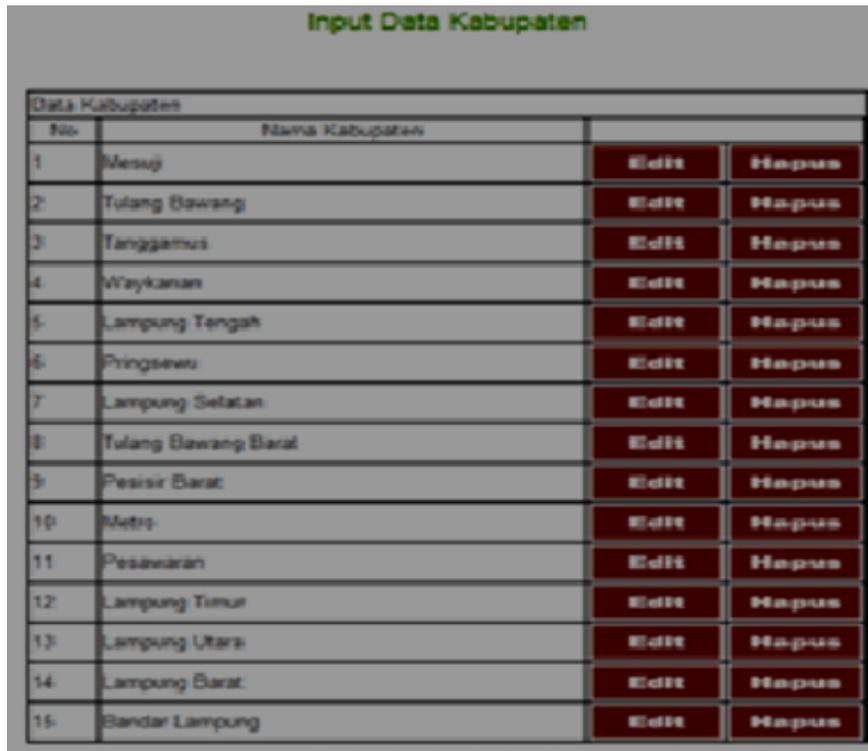
Gambar 1. Tampilan *login*

#### 2. Tampilan menu utama



Gambar 2. Tampilan menu utama

#### 3. Tampilan data per kabupaten



Data Kabupaten			
No	Nama Kabupaten	Kode	Kategori
1	Mesuji	K001	Kabupaten
2	Tulang Bawang	K002	Kabupaten
3	Tanggamanuh	K003	Kabupaten
4	Waykanan	K004	Kabupaten
5	Lampung Tengah	K005	Kabupaten
6	Pingsewu	K006	Kabupaten
7	Lampung Selatan	K007	Kabupaten
8	Tulang Bawang Barat	K008	Kabupaten
9	Pesisir Barat	K009	Kabupaten
10	Metrol	K010	Kabupaten
11	Pesawaran	K011	Kabupaten
12	Lampung Timur	K012	Kabupaten
13	Lampung Utara	K013	Kabupaten
14	Lampung Barat	K014	Kabupaten
15	Sandar Lampung	K015	Kabupaten

Gambar 3. Tampilan data kabupaten

4. Tampilan data penginapan dan restoran



Gambar 4. Tampilan data penginapan dan restoran

5. Tampilan galeri dan video



Gambar 5. Tampilan galeri pariwisata



Gambar 6. Tampilan video pariwisata

## 6. Tampilan data lokasi



Gambar 7. Tampilan lokasi wisata

## Pembahasan

Penelitian pada ini memiliki hasil diantaranya :

1. pengunjung lebih sering melihat gambar – gambar ataupun informasi yang mengenai tempat wisata alam

2. pengunjung dapat melihat informasi jarak lokasi tempat wisata dari pusat kota dan melihat fasilitas yang di sediakan di masing-masing tempat wisata.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penelitian yang telah dilakukan di Kota Bandar Lampung, mengenai sistem Informasi Portal Wisata Alam di Kota Bandar Lampung, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan sistem informasi pariwisata di Bandar Lampung dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan informasi yang mengikuti tahapan-tahapan dalam metode *waterfall* sebagai alat pengembangan sistem yang dapat dijadikan sebagai aplikasi.
2. Implementasi sistem informasi pariwisata di Bandar Lampung berwenang untuk menghasilkan sebuah informasi pariwisata .

### **Saran**

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, sistem informasi pariwisata di Bandar Lampung yang masih memerlukan beberapa faktor pendukung lain yang masih bisa dikembangkan lagi, seperti *website* iklan yang dikelola oleh masing –masing tempat wisata sehingga dapat saling melengkapi informasi yang memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mempermudah pengunjung/wisatawan mendapatkan informasi wisata alam di kota Bandar Lampung yang dibutuhkan.

## **REFERENSI**

- Ahmad, I., & Indra, H. (2016). Rancang Bangun Sistem Tiket Masuk Pada Objek Wisata Pantai Mutun. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(2), 61–71.
- Akbar, M., & Rahmanto, Y. (2020). Desain data warehouse penjualan menggunakan Nine Step Methodology untuk business intelegency pada PT Bangun Mitra Makmur. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 137–146.
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Aldino, A. A., Darwis, D., Prastowo, A. T., & Sujana, C. (2021). Implementation of K-Means Algorithm for Clustering Corn Planting Feasibility Area in South Lampung Regency. *Journal of Physics: Conference Series*, 1751(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1751/1/012038>

- Alita, D. (2021). Multiclass SVM Algorithm for Sarcasm Text in Twitter. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 118–128. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.646>
- Alita, D., Tubagus, I., Rahmanto, Y., Styawati, S., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Anggarini, D. R. (2021). *Kontribusi Umkm Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Lampung 2020*. 9(2), 345–355.
- Azis, A., Nuzulismah, R. S., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2021). Using Gamification and Andragogy Principle in Mobile Online Discussion to Improve User Engagement. *2021 2nd International Conference on ICT for Rural Development (IC-ICTRuDev)*, 1–6.
- Darwis, D., Surahman, A., & Anwar, M. K. (2020). Aplikasi Layanan Pengaduan Siswa Di Sma Muhammadiyah 1 Sekampung Udik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 1(1), 63–70.
- Endorser, C. (2018). Pengaruh Celebrity Endorser Terhadap Keputusan Pembelian Wisatawan Yogyakarta Pada Produk Oleh-Oleh Jogja Scrummy. *Jurnal Manajemen*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.26460/jm.v8i1.539>
- Fitra Arie Budiawan. (2019). *Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking*.
- Genaldo, R., Septyawan, T., Surahman, A., & Prasetyawan, P. (2020). Sistem Keamanan Pada Ruangan Pribadi Menggunakan Mikrokontroler Arduino dan SMS Gateway. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 13–19.
- Gunawan, R. D., Oktavia, T., & Borman, R. I. B. I. (2018). Perancangan Sistem Informasi Beasiswa Program Indonesia Pintar (PIP) Berbasis Online (Tudi Kasus: SMA N 1 Kota Bumi). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 8(1), 43–54.
- Hafidhin, M. I., Saputra, A., Ramanto, Y., & Samsugi, S. (2020). Alat Penjemuran Ikan Asin Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 26–33.
- Herison, A., Romdania, Y., Akbar, D., & Pramanda, D. (2019). PERAN AESTHETIC EXPERIENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG. *Pariwisata Pesona*, 04(1), 1–10.
- Herlinda, V., Darwis, D., & Dartono, D. (2021). Analisis Clustering Untuk Recredesialing Fasilitas Kesehatan Menggunakan Metode Fuzzy C-Means. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 94–99.
- Husna, N., & Novita, D. (2020). PERAN AESTHETIC EXPERIENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 5(2), 136–141.
- Isnain, A. R., Marga, N. S., & Alita, D. (n.d.). Sentiment Analysis Of Government Policy On Corona Case Using Naive Bayes Algorithm. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 15(1), 55–64.
- Isnaini, F., Aisyah, F., Widiarti, D., & Pasha, D. (2017). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penyusutan Aktiva Tetap Menggunakan Metode Garis Lurus pada Kopkar Bina Khatulistiwa. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 50–54.
- Jamra, R. K., Anggorojati, B., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2020). Systematic Review of Issues and Solutions for Security in E-commerce. *2020 International Conference*

- on *Electrical Engineering and Informatics (ICELTICs)*, 1–5.
- Kusniyati, H. (2016). Culture is a way of life that developed and shared by a group of people, and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run. The development of information and communication technology make. *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni*, 9(1), 9–18.
- Listiono, E. D., Surahman, A., & Sintaro, S. (2021). ENSIKLOPEDIA ISTILAH GEOGRAFI MENGGUNAKAN METODE SEQUENTIAL SEARCH BERBASIS ANDROID STUDI KASUS: SMA TELADAN WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 35–42.
- Lusa, S., Rahmanto, Y., & Priyopradono, B. (2020). The Development Of Web 3d Application For Virtual Museum Of Lampung Culture. *Psychology and Education Journal*, 57(9), 188–193.
- Megawaty, D. A., & Rahmanto, Y. (2021). *Implementation of The Framework for The Application of System Thinking for School Financial Information Systems. 1*, 1–10.
- Mohamad, M., Ahmad, I., & Fernando, Y. (2017). Pemetaan Potensi Pariwisata Kabupaten Waykanan Menggunakan Algoritma Dijkstra. *Jurnal Komputer Terapan*, 3(2), 169–178.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nabila, Z., Rahman Isnain, A., & Abidin, Z. (2021). Analisis Data Mining Untuk Clustering Kasus Covid-19 Di Provinsi Lampung Dengan Algoritma K-Means. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 100. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Napianto, R., Rahmanto, Y., Borman, R. I., Lestari, O., & Nugroho, N. (2021). Dhempster-Shafer Implementation in Overcoming Uncertainty in the Inference Engine for Diagnosing Oral Cavity Cancer. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 13(1), 45–53.
- Nugroho, N., Rahmanto, Y., Rusliyawati, R., Alita, D., & Handika, H. (2021). Software development sistem informasi kursus mengemudi (kasus: kursus mengemudi Widi Mandiri). *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 328–336.
- Panjaitan, F., Surahman, A., & Rosmalasari, T. D. (2020). Analisis Market Basket Dengan Algoritma Hash-Based Pada Transaksi Penjualan (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 111–119.
- Pratama, M. A., Sidhiq, A. F., Rahmanto, Y., & Surahman, A. (2021). Perancangan Sistem Kendali Alat Elektronik Rumah Tangga. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 80–92.
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). PERANCANGAN APLIKASI GAME FIGHTING 2 DIMENSI DENGAN TEMA KARAKTER NUSANTARA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244.
- Purnama, S., Megawaty, D. A., & Fernando, Y. (2018). Penerapan Algoritma A Star Untuk Penentuan Jarak Terdekat Wisata Kuliner di Kota Bandarlampung. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 28–32.
- Puspita, K., Alkhalifi, Y., & Basri, H. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(1), 35–42. <https://doi.org/10.31294/p.v23i1.10434>

- Putri, S. E. Y., & Surahman, A. (2019). *PENERAPAN MODEL NAIVE BAYES UNTUK MEMPREDIKSI POTENSI PENDAFTARAN SISWA DI SMK TAMAN SISWA TELUK BETUNG BERBASIS WEB*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., & Satya Marga, N. (2021). Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm. *Jdmsi*, 2(1), 31–37. <https://t.co/NfhmfMjtXw>
- Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ma'Arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 11–15.
- Rahmanto, Y., & Hotijah, S. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19–25.
- Rahmanto, Y., Rifaini, A., Samsugi, S., & Riskiono, S. D. (2020). Sistem Monitoring pH Air Pada Aquaponik Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 23–28.
- Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62–67.
- Rahmawati, D., & Nani, D. A. (2021). Pengaruh Profitabilitas, Ukuran Perusahaan, Dan Tingkat Hutang Terhadap Tax Avoidance. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 26(1), 1–11. <https://doi.org/10.23960/jak.v26i1.246>
- Sarasvananda, I. B. G., Anwar, C., Pasha, D., & Styawati, S. (2021). ANALISIS SURVEI KEPUASAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN PENDEKATAN E-CRM (Studi Kasus: BP3TKI Lampung). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–9.
- Sulistiani, H., Rahmanto, Y., Dwi Putra, A., & Bagus Fahrizqi, E. (2020). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Dalam Menghasilkan Siswa 4.0. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 178–183. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknobdimas>
- Sulistiani, H., Yanti, E. E., & Gunawan, R. D. (2021). Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 35–47.
- Suryono, R. R., Darwis, D., & Gunawan, S. I. (2018). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework Cobit 5 (Studi Kasus: Balai Besar Perikanan Budidaya Laut Lampung). *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 16–22.
- Tinambunan, M., & Sintaro, S. (2021). Aplikasi Restfull Pada Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 312–323. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1230>
- Tristiaratri, A., Brata, A. H., & Fanani, L. (2017). Perbandingan User Interface Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Pesawat Online dengan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548(6), 964X.
- Yana, S., Gunawan, R. D., & Budiman, A. (2020). SISTEM INFORMASI PELAYANAN DISTRIBUSI KEUANGAN DESA UNTUK PEMBANGUNAN (STUDY KASUS: DUSUN SRIKAYA). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 254–263.
- Yunara, Y. Y., & Kardiansyah, M. Y. (2017). Animus Personality in Martin's A Song of Ice and Fire: A Game of Thrones. *Teknosastik*, 15(1), 7–13.
- Zenissa, R., Syafei, A. D., Surahman, U., Sembiring, A. C., Pradana, A. W., Ciptaningayu, T., Ahmad, I. S., Assomadi, A. F., Boedisantoso, R., & Hermana, J. (2020). The Effect of Ventilation and Cooking Activities Indoor Fine Particulates in Apartments

Towards. *Civil And Environmental Engineering Reports*, 16(2), 238–248.