

Rancang Bangun *E-Tourism* Kabupaten Pesawaran

Eben Eser Ariyanto Sihombing
Informatika
*) Email : ebeneser.as17@gmail.com

Abstrak

Kabupaten Pesawaran mempunyai potensi wisata yang sangat banyak dan variatif untuk dikembangkan. Wisata di Pesawaran sekitar 93 tempat, namun belum semuanya diketahui oleh para wisatawan. Salah satu kendala masih kurangnya mempromosikan tempat-tempat pariwisata di Kabupaten Pesawaran yaitu karena belum mempunyai *website* sendiri, sehingga para wisatawan lokal dan wisatawan *touris* yang ingin berkunjung ke tempat wisata alam dan wisata kuliner yang ada di Kabupaten Pesawaran belum sepenuhnya tahu tempat wisata yang ada di Kabupaten Pesawaran. Penelitian ini mengembangkan aplikasi *E-Tourism* sebagai pengenalan tempat wisata yang ada di Kabupaten Pesawaran dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai pendukung sistem basis data, agar semakin mendukung dan memperkenalkan tempat wisata yang ada di Kabupaten Pesawaran. Aplikasi *E-Tourism* ini diuji menggunakan *BlackBox* dengan hasil lulus uji fungsional *system*. Diharapkan dengan adanya aplikasi *E-Tourism* ini para wisatawan dapat mengenal dan mengetahui tempat-tempat wisata yang ada di kabupaten Pesawaran tersebut.

Kata Kunci: *E-Tourism*, Basis Data, MySQL, *Website*, Pesawaran.

PENDAHULUAN

Provinsi Lampung memiliki letak geografis yang sangat menguntungkan, letaknya sangat strategis karena berada di ujung Pulau Sumatera bagian selatan sekaligus menjadi gerbang utama penghubung Pulau Jawa dan Sumatera (Mertania & Amelia, 2020), (Lestari & Wahyudin, 2020), (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020). Kondisi alamnya terdiri dari dataran tinggi, dataran rendah dan perairan yang cukup luas, melihat dari letak geografisnya dan kondisi alamnya menyebabkan munculnya keanekaragaman suku, budaya, dan potensi wisata yang menjadikan Lampung sebagai salah satu daerah yang kaya akan potensi pariwisata merupakan peluang yang tidak dapat dilepaskan begitu saja oleh Provinsi Lampung. Salah satu Kabupaten di Lampung yang mempunyai tempat wisata yang banyak dan variatif adalah Kabupaten Pesawaran (Firmansyah et al., 2017), (H Kara, 2014), (Firmansyah et al., 2018).

Kabupaten Pesawaran mempunyai potensi wisata yang sangat banyak dan variatif untuk dikembangkan. Menurut data dari Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten

Pesawaran, Pesawaran mempunyai objek wisata mencapai 93 tempat objek wisata yang terdiri dari 26 objek wisata Tirta, 30 objek wisata Marina, 32 objek wisata Alam dan 5 objek wisata Sejarah (Webqual, 2022), (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021). Kabupaten Pesawaran terkenal dengan kekayaan budaya, kekayaan adat istiadat dan tempat kuliner khas Kabupaten Pesawaran. Salah satu kendala masih kurangnya mempromosikan tempat-tempat pariwisata di Kabupaten Pesawaran yaitu karena belum mempunyai website sendiri, sehingga para wisatawan lokal dan wisatawan touris yang ingin berkunjung ke tempat wisata alam dan wisata kuliner yang ada di Kabupaten Pesawaran belum sepenuhnya tahu tempat wisata yang ada di Kabupaten Pesawaran (Siregar & Utami, 2021) (Pratama, 2018), (Asia & Samanik, 2018), (Nindyarini Wirawan, 2018), (Keanu, 2018). *E-Tourism* pada dasarnya merupakan satu dari beberapa aplikasi yang dapat digunakan dari sebuah media Elektronik. Selain *E-Tourism* terdapat beberapa aplikasi Elektronik lain yang dapat memudahkan pengguna untuk melakukan setiap aktivitas yang mereka lakukan seperti E-Banking, E-Commerce, E-Learning dan lain-lain. *E-Tourism* merupakan Aplikasi Elektronik yang bergerak pada Sektor Pariswisata dan *E-Tourisme* ini berfungsi sebagai aplikasi yang dapat memudahkan pengguna untuk mengunjungi Situs Wisata pada suatu negara (Nurmalasari & Samanik, 2018), (Gita & Setyaningrum, 2018), (Sidiq & Manaf, 2020), (Sulistiani & Aldino, 2020). Kabupaten Pesawaran belum mempunyai *E-Tourism* yang menjadi suatu aplikasi untuk mempromosikan tempat wisata alam dan tempat wisata kuliner disebabkan tempat wisata alam yang ada di Kabupaten Pesawaran ini dikelola oleh pihak swasta.

Pada penelitian ini akan dikembangkan aplikasi Elektronik Tourism (*E-Tourism*) berbasis web yang menampilkan tempat-tempat wisata dan kuliner yang ada di Kabupaten Pesawaran. Aplikasi *E-Tourism* digunakan untuk mempromosikan tempat wisata yang ada di Kabupaten Pesawaran sehingga para wisatawan lebih mengetahui lagi tempat pariwisata yang ada di kabupaten tersebut. Aplikasi yang akan dibuat diharapkan dapat memberikan solusi kepada touris atau wisatawan yang ingin berkunjung ke tempat pariwisata khususnya di Kabupaten Pesawaran.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian *E-Tourism*

E-Tourisme pada dasarnya merupakan satu dari beberapa aplikasi yang dapat digunakan dari sebuah media Elektronik. Selain *E-Tourism* terdapat beberapa aplikasi Elektronik lain

yang dapat memudahkan pengguna untuk melakukan setiap aktivitas yang mereka lakukan seperti *E-Banking*, *E-Commerce*, *E-Learning* dan lain-lain (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019), (Wahyudi & Utami, 2021). *Tourism* memerlukan waktu dan proses sosialisasi yang memadai agar para pelaku pariwisata, bisnis, dan pemerintah serta masyarakat mampu memahaminya untuk kemudian mendayagunakan potensinya (Agustina & Utami, 2021), (Yudha & Utami, 2022), (Prayoga & Utami, 2021).

Pariwisata

Pariwisata adalah kegiatan dinamis yang melibatkan banyak manusia serta menghidupkan berbagai bidang usaha. Perjalanan wisata adalah perjalanan keliling yang memakan waktu lebih dari tiga hari, yang dilakukan sendiri maupun di atur oleh Biro Perjalanan Umum dengan acara meninjau beberapa kota atau tempat baik di dalam maupun di luar negeri (Wahyuni et al., 2021), (Gustanti & Ayu, 2021), (R Arrahman, 2022), (Suprayogi et al., 2021). Kepariwisataan adalah merupakan kegiatan jasa yang memanfaatkan kekayaan alam dan lingkungan hidup yang khas, seperti : hasil budaya, peninggalan sejarah, pemandangan alam yang indah dan iklim yang nyaman (Samanik, 2021), (Fithratullah, 2021), (Dakwah et al., 2021), (Robot, 2007).

Metode PIECES

Analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, dan service*) merupakan panduan untuk mengidentifikasi masalah dengan melakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan (Pajar et al., 2017), (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.), (Kutipan et al., n.d.). Hasil analisis PIECES adalah dokumen kelemahan system lama menjadi rekomendasi untuk perbaikan- perbaikan yang harus dibuat pada sistem yang akan dikembangkan (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021), (Artikel, 2020), (Pustaka, 2010).

Definisi PHP

PHP (*Personal Home Page*) merupakan suatu bahasa *script* khususnya digunakan untuk *web development*. Karena sifatnya yang *server side scripting*, maka untuk menjalankan PHP harus menggunakan *web server* (Safitri et al., 2019), (Ramdan & Utami, 2020), (Samanik & Lianasari, 2018), (Arwani & Firmansyah, 2013). PHP dapat digunakan di berbagai sistem operasi, mulai dari linux, windows, mac dan sistem operasi lainnya.

Menggunakan bahasa pemrograman PHP dapat membuat dokumen *text*, *word*, *excel*, pdf, menciptakan *image* dan *flash* serta menciptakan file-file zip, XML dan masih banyak lagi.

Data Flow Diagram

Data Flow Diagram adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem *automat* / komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya, penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya. Keuntungan dari *Data Flow Diagram* adalah memungkinkan untuk menggambarkan sistem dari level yang paling tinggi kemudian menguraikannya menjadi level yang lebih rendah (*Decomposisi*), sedangkan kekurangan dari *Data Flow Diagram* adalah tidak menunjukkan proses pengulangan (*Looping*), proses keputusan dan proses perhitungan (Firma Sahrul B, 2017), (Website & Cikarang, 2020), (Firmansyah M et al., 2017).

Sistem Basis data

Sistem Basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat (N. U. Putri et al., 2020), (Wulandari, 2018), (Setri & Setiawan, 2020).

METODE

Metode Pengembangan Sistem

Terdapat beberapa metode dalam pengembangan sistem, salah satunya yaitu metode pengembangan waterfall. model *waterfall* sering disebut juga model sekuensial linier (sequential linier) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisi, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung. Tahapan utama dari *waterfall*, model langsung mencerminkan aktifitas pengembangan dasar. Model *waterfall* dimana semua proses yang dilakukan secara berurutan sesuai dengan urutan yang ada.

Metode Pengumpulan Data

Tahapan peneliti memperoleh data sebagai bahan penyusunan tugas akhir dengan menggunakan beberapa metode dalam melakukan penelitian pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Pesawaran sebagai berikut:

1. Observasi = Pengumpulan data dengan cara mengadakan penelitian dilapangan dengan mengamati pola dan alur sistem yang berjalan. Penulis datang dan mengamati langsung Dinas Pariwisata.
2. Wawancara = Salah satu instrumen yang digunakan untuk menggali informasi berupa data secara lisan.
3. Dokumentasi = Peneliti mengumpulkan data-data berupa gambar dan artikel deskripsi tempat-tempat pariwisata, yang nantinya akan digunakan dalam perancangan dan implementasi sebagai konten aplikasi

Metode Analisis PIECES

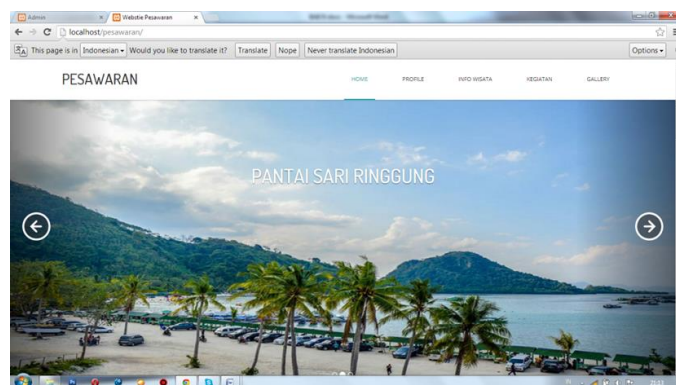
Dalam mengembangkan sistem aplikasi ini peneliti menggunakan analisis PIECES untuk mengidentifikasi masalah. Analisis PIECES ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada. Analisis PIECES ini mencakup beberapa pokok bagian, yaitu analisis yang dilakukan terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan. Dari hasil analisis ini akan diperoleh berbagai usulan untuk membantu perancangan sistem yang lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Program

Implementasi program merupakan hasil perealisasiian dari proses pemodelan sistem dan perancangan antarmuka/*user interface* program Rancang Bangun *E-Tourism* Kabupaten Pesawaran.

1. Menu utama



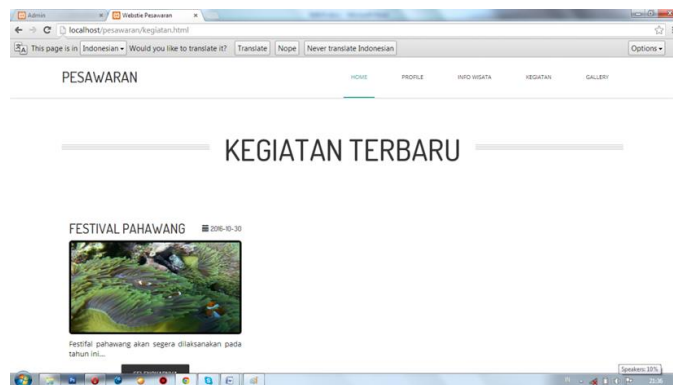
Gambar 1. Menu utama

2. Info wisata



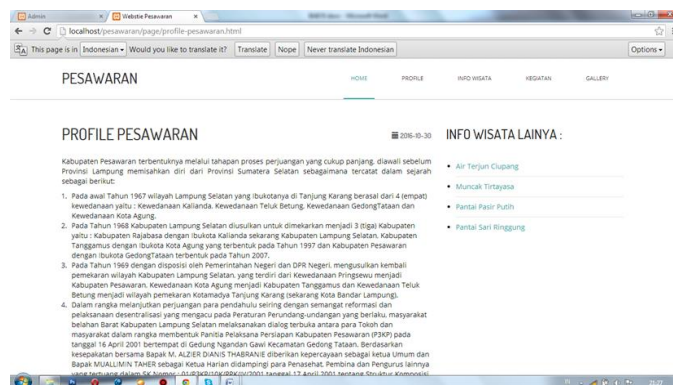
Gambar 2. Info wisata

3. Kegiatan



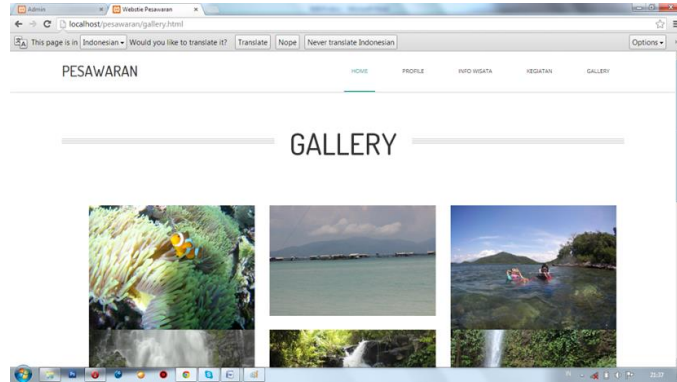
Gambar 3. Kegiatan

4. Menu profil



Gambar 4. Menu profil

5. Tampilan galeri



Gambar 5. Tampilan galeri

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul *E-Tourism* Kabupaten Pesawaran sebagai sarana memperkenalkan tempat pariwisata, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut ;

1. Penerapan *E-Tourism* di Kabupaten Pesaawaran merupakan langkah tepat guna mendukung perkembangan pariwisata di Kabupaten Pesawaran
2. Aplikasi *E-Tourism* sebagai sarana memperkenalkan tempat pariwisata di Kabupaten Pesawaran berhasil diimplementasikan menggunakan *software/tools* PHP (*Hypertext Preprocessor*).
3. Berdasarkan hasil pengujian *Black-box*, aplikasi ini bebas dari kesalahan fungsional sehingga sangat layak untuk dikembangkan kedepannya.

Saran

Saran yang diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

1. Diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan secara lengkap dengan menambah jumlah wisata yang ada di Kabupaten Pesawaran.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan ke *platform* android atau *mobile*.

REFERENSI

- Agustina, E. T., & Utami, A. R. (2021). *STUDENTS ' INTERESTING WTH ENGLISH TEXT. 11(3)*, 1–12.
- Apriyanti, D., & Ayu, M. (2020). Think-Pair-Share: Engaging Students in Speaking

- Activities in Classroom. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 13–19. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.246>
- Arrahman, R. (2022). Rancang Bangun Pintu Gerbang Otomatis Menggunakan Arduino Uno R3. *Jurnal Portal Data*, 2(2), 1–14. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/78>
- Arrahman, Ristiandika. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik*, 1(1), 61–66.
- Artikel, J. (2020). *HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW KARYA ILMIAH: PROSIDING* *Komponen yang dinilai a . Kelengkapan unsur isi prosiding (10 %) b . Ruang lingkup dan kedalaman c . Kecukupan dan kemutakhiran data (30 %) d . Kelengkapan unsur dan kualitas Nil.* 1–2.
- Arwani, M., & Firmansyah, M. A. (2013). Identifikasi Kerangka Pengetahuan Masyarakat Nelayan di Kota Bengkulu Dalam Kesiapsiagaan Bencana Sebagai Basis Dalam Merumuskan Model Pengelolaan Bencana. *Jurnal Dialog Penganggulangan Bencana*, 4(1), 57–64.
- Asia, J., & Samanik. (2018). Dissociative Identity Disorder Reflected in Frederick Clegg ' S Character in the Collectors Novel. *ELLiC*, 2(1), 424–431.
- Dakwah, J., Televisi, E., Pada, B., & Pandemi, M. (2021). *AL-IDZA ' AH AL-IDZA ' AH.* 12–22.
- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 1–4.
- Firmansyah, M. A., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2017). Kampanye Pilpres 2014 dalam Konstruksi Akun Twitter Pendukung Capres. *Jurnal The Messenger*, 9(1), 79. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v9i1.430>
- Firmansyah, M. A., Mulyana, D., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2018). Kontestasi Pesan Politik dalam Kampanye Pilpres 2014 di Twitter: Dari Kultwit Hingga Twitwar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 42. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i1.2681>
- Firmansyah M, Lomi, A., & Gustopo, D. (2017). Meningkatkan Mutu Kain Tenun Ikat Tradisional Di Desa/Kelurahan Roworena Secara Berkesinambungan Di Kabupaten Ende Dengan Pendekatan Metode TQM. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri*, 3(1), 5–13. <https://doi.org/10.36040/jtmi.v3i1.171>
- Fithratullah, M. (2019). Globalization and Culture Hybridity; The Commodification on Korean Music and its Successful World Expansion. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 2(2018), 00013. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.42264>
- Fithratullah, M. (2021). Representation of Korean Values Sustainability in American Remake Movies. *Teknosastik*, 19(1), 60. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.874>
- Gerai, S., Donald, M., Indriani, R., & Firmansyah, M. A. (2021). *STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN MELALUI BTS MEAL OLEH RESTORAN MC . DONALDS DAN PERSEPSI KONSUMEN* *Abstrak*. 3(1), 3–12.
- Gita, V., & Setyaningrum, Y. (2018). *Hedonism As Reflected in Hemingway ' S the Snows of.* 2, 450–456.
- Gustanti, Y., & Ayu, M. (2021). *THE CORRELATION BETWEEN COGNITIVE READING STRATEGIES AND STUDENTS ' ENGLISH PROFICIENCY TEST.* 2(2), 95–100.
- H Kara, O. A. M. A. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Hartanto, Y., Firmansyah, M. A., & Adhrianti, L. (2022). Implementation Digital Marketing Pesona 88 Curup in to Build Image for the Decision of Visit Tourist Attraction. *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium*

- (SoRes 2021), 658(SoRes 2021), 589–594.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.121>
- Keanu, A. (2018). Narrative Structure of the Minds of Billy Milligan Novel and Split Film. *2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 2, 440–444.
- Kutipan, K., Ulama, N., & Solihin, D. A. N. (n.d.). *Mutiara hikmah ulama*.
- Lestari, M., & Wahyudin, A. Y. (2020). Language learning strategies of undergraduate EFL students. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 25–30.
- MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf*. (n.d.).
- Mertania, Y., & Amelia, D. (2020). Black Skin White Mask: Hybrid Identity of the Main Character as Depicted in Tagore's The Home and The World. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 7–12.
- Nindyarini Wirawan, A. and S. (2018). *Sociopathic Personality Disorder in Humbert Humbert'S Character of Nabokov'S Lolita*. 2, 432–439.
<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/viewFile/3568/3394>
- Nurmalasari, U., & Samanik. (2018). A Study of Social Stratification In France In 19th Century as Portrayed in `The Necklace `La Parure` Short Story by Guy De Maupassant. *English Language & Literature International Conference*, 2, 2.
<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/3570>
- Pajar, M., Setiawan, D., Rosandi, I. S., & Darmawan, S. (2017). *Deteksi Bola Multipola Pada Robot Krakatau FC*. 6–9.
- Pratama, P. G. (2018). *Transgender Personality Reflected in Buffalo Bill ' S Character As Seen in Harris ' the Silence of the Lambs*. 2, 417–423.
- Prayoga, A., & Utami, A. R. (2021). *USE OF TECHNOLOGY AS A LANGUAGE LEARNING*. 14(3), 1–10.
- Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.
- Putri, E. (2022). An impact of the use Instagram application towards students vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(2), 1–10.
- Putri, E., & Sari, F. M. (2020). Indonesian Efl Students' Perspectives Towards Learning Management System Software. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 20–24. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.244>
- Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189>
- Ramdan, S. D., & Utami, N. (2020). Pengembangan Koper Pintar Berbasis Arduino. *Journal ICTEE*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.699>
- Robot, S. N. (2007). *Sistem kontrol pergerakan robot beroda pemadam api*. 2007(Snati), 1–4.
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>
- Samanik, S. (2021). Imagery Analysis In Matsuoka's Cloud Of Sparrows. *Linguistics and Literature Journal*, 2(1), 17–24.
- Samanik, S., & Lianasari, F. (2018). Antimatter Technology: The Bridge between Science and Religion toward Universe Creation Theory Illustrated in Dan Brown's Angels and Demons. *Teknosastik*, 14(2), 18. <https://doi.org/10.33365/ts.v14i2.58>
- Setri, T. I., & Setiawan, D. B. (2020). Matriarchal Society in The Secret Life of Bees by Sue Monk Kidd. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 28–33.

<https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.223>

- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis Dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 13–21.
- Sidiq, M., Nurdjali, B., & Idham, M. (2015). Karakteristik dan Kerapatan Sarang Orangutan (*Pongo pygmaeus wurmbii*) di Hutan Desa Blok Pematang Gadung Kabupaten Ketapang Propinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Hutan Lestari*, 3, 322–331.
- Siregar, A., & Utami, A. R. (2021). *ENGLISH LEARNING CURRICULUM IN JUNIOR HIGH*. 8(3), 2–9.
- Sulistiani, H., & Aldino, A. A. (2020). Decision Tree C4.5 Algorithm for Tuition Aid Grant Program Classification (Case Study: Department of Information System, Universitas Teknokrat Indonesia). *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1), 40–50. <https://doi.org/10.21107/edutic.v7i1.8849>
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). Penerapan Teknik Mind Mapping, Impersonating dan Questionning dalam Pembelajaran Pidato di SMAN 1 Semaka. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(01), 33–40. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.475>
- Wahyudi, C., & Utami, A. R. (2021). *EXPLORING TEACHERS ' STRATEGY TO INCREASE THE MOTIVATION OF THE STUDENTS DURING ONLINE*. 9(3), 1–9.
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id*, 7(3), 1–9. <http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>
- Webqual, C. M. (2022). *Analisis Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kawasan Agrowisata*. 8(1), 13–19.
- Website, B., & Cikarang, D. I. (2020). *Jurnal Informatika SIMANTIK Vol.5 No.2 September 2020 PENERAPAN METODE*. 5(2), 18–23.
- Wulandari, G. H. (2018). Factors That Influence the Timeliness of Publication Offinancial Statements on Banking in Indonesia. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.201>
- Yudha, H. T., & Utami, A. R. (2022). the Effect of Online Game Dota 2 in Students' Vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(1), 1–9.