

PENERAPAN WEBSITE SEBAGAI INFORMASI PADA OBJEK PARIWISATA KABUPATEN PRINGSEWU

Nova Chindy Destha
Teknik Informatika

*) Email : NovaCD123@gmail.com

Abstrak

Pringsewu adalah salah satu kabupaten di Provinsi Lampung. Sebagai wilayah yang sedang berkembang perlu adanya pengembangan di sektor pariwisata, melihat adanya berbagai jenis wisata yang dapat dijumpai di Kabupaten Pringsewu yang prospektif untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai kawasan wisata. Tujuan di buat sistem informasi ini adalah untuk sarana promosi wisata agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Metode perancangan sistem yang digunakan untuk mengidentifikasi komponen-komponen perancangan sistem informasi portal pariwisata pemodelan software menggunakan UML (*Usecase diagram, class diagram, activity diagram, squence digram, deployment diagram*). Untuk pembuatan *software* menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, pemanfaatan *Google Maps API* dan *Database MySQL*.

Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan dapat mempermudah pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Pariwisata Kabupaten Pringsewu dan calon wisatawan baik masyarakat asli maupun pendatang dalam mendapatkan informasi mengenai objek wisata yang akan dikunjungi.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pariwisata, Kabupaten Pringsewu.

PENDAHULUAN

Pringsewu adalah salah satu kabupaten di Provinsi Lampung, Indonesia. Kabupaten ini disahkan menjadi kabupaten dalam Rapat Paripurna DPR tanggal 29 Oktober 2008, sebagai pemekaran dari Kabupaten Tanggamus (Borman et al., 2018). Kabupaten ini terletak 37 kilometer sebelah barat Bandar Lampung, ibu kota provinsi (Dermawan & Nugroho, 2020) (Sulistiani et al., 2020). Pringsewu merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Lampung bagian selatan, luas wilayahnya yaitu 625 km², jumlah penduduk 377.587 jiwa (2011), dan terdiri dari 96 Desa dan 5 Kelurahan sumber: Badan Pusat Statistik. Jumlah kecamatan yang ada di Kabupaten Pringsewu yaitu berjumlah 9 Kecamatan. Sebagai wilayah yang sedang berkembang (Yanuarsyah et al., 2021) (Alfiah & Damayanti, 2020). Ada berbagai jenis wisata yang dapat dijumpai di Kabupaten Pringsewu yang prospektif untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai kawasan wisata, yang belum tergali secara maksimal (Mohamad et al., 2017). Penyajian data yang akurat tentang keberadaan daerah wisata sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan potensi suatu daerah yang disajikan dalam bentuk website, yang dapat diandalkan untuk

meningkatkan pendapatan disuatu daerah. Namun saat ini belum adanya informasi yang cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Pringsewu sehingga belum banyak wisatawan yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Pariwisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu tertentu (Fitra Arie Budiawan, 2019) (Tristiaratri et al., 2017). Pariwisata adalah hal yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi. Pariwisata berasal dari dua kata, yaitu *pari* dan *wisata* (Herison et al., 2019) (Husna & Novita, 2020). *Pari* dapat diartikan sebagai banyak, berkali-kali, berputar-putar atau lengkap, sedangkan *wisata* dapat diartikan sebagai perjalanan atau berpergian yang dalam hal ini sinonim dengan kata *travel* dalam bahasa Inggris (Abidin, 2013) (Riskiono & Reginal, 2018). Atas dasar itu maka kata *Pariwisata* dapat diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu *tour* (Purnama et al., 2018).

Wisatawan dapat digolongkan berdasarkan sifat perjalanan dan lokasi dimana perjalanan dilakukan (Endorser, 2018). Di antaranya wisatawan asing yaitu orang asing yang melakukan perjalanan wisata yang datang memasuki negara lain yang bukan merupakan negara dimana dia tinggal (Ramadhanu & Priandika, 2021) (Darwis et al., 2021). Wisatawan domestik-asing yaitu orang asing yang bertempat tinggal di suatu daerah lainnya karena tugas dan melakukan perjalanan wisata di negara lain (Safuan, 2014). Wisatawan domestik yaitu warganegara suatu negara yang melakukan perjalanan wisata di negara sendiri tanpa melewati batas wilayah negaranya (Megawaty & Santia, 2019) (Borman et al., 2020). Wisatawan persinggahan yaitu wisatawan yang sedang melakukan perjalanan di suatu negara terpaksa mampir dan wisatawan bisnis yaitu orang yang bertujuan untuk bisnis sambil melakukan perjalanan wisata (Kurniawati & Ahmad, 2021) (Megawaty & Subriadi, n.d.).

Peta

Secara umum peta merupakan penyajian grafis dari pemukiman bumi dalam skala tertentu dan digambarkan pada bidang datar melalui sistem proyeksi peta dengan menggunakan

simbol-simbol tertentu sebagai perwakilan dari objek-objek spasial di permukaan bumi (Widiastuti & Tamrin, 2020) (Bratsberg, 2012). Peta merupakan suatu representasi konvensional (miniature) dari unsur-unsur (feature) fisik (alamiah dan buatan manusia) dari sebagian atau keseluruhan permukaan bumi di atas media bidang datar dengan skala tertentu (Siswidiyanto et al., 2020) (Widiastuti & Tamrin, 2020). Fungsi peta menunjukkan posisi atau lokasi relatif, memperlihatkan ukuran (dari peta dapat diukur luas daerah dan jarak-jarak di atas permukaan bumi), bentuk (misalnya bentuk benua, negara, dan lain-lain), dan mengumpulkan dan menyeleksi data-data dari suatu daerah dan menyajikan di atas peta (Ahmad & Indra, 2016) (Anggarini, 2021). Tujuan pembuatan peta sebagai alat komunikasi informasi ruang, menyimpan informasi, membantu dalam suatu desain (desain jalan), untuk analisis data spasial (perhitungan *volume*) (Megawaty et al., 2021).

Adobe Dreamweaver

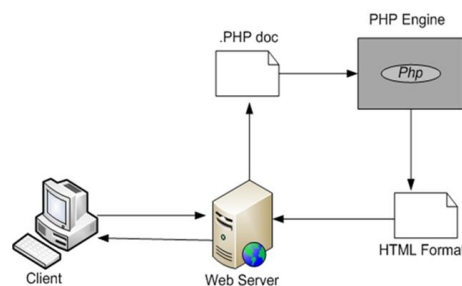
Dreamweaver merupakan *software* utama yang digunakan oleh *Web Designer* dan *Web Programmer* dalam mengembangkan suatu situs *web* (Pandu Buana & Destiani Siti Fatimah, 2016). Hal ini disebabkan oleh ruang kerja, fasilitas dan kemampuan Dreamweaver yang mampu membangun suatu situs *web* (Ariyanti, 2020) (Prasetyawan, 2017). Karena tampil secara visual, program aplikasi ini mudah dioperasikan. Fitur-fitur pengeditan yang ditampilkan secara visual oleh *Macromedia Dreamweaver* dapat mempercepat penambahan desain dan fungsi pada halaman web tanpa harus menuliskan satu baris kode (Erri et al., 2016)(Hidayat, 2014). Semua elemen di dalam site dapat ditampilkan dan di drag dari panel-panel (yang terdapat di dalam *Macromedia Dreamweaver*) ke dalam dokumen secara langsung dan cepat (Sadeli, 2014). Dreamweaver mengikutsertakan banyak tools untuk kode-kode dalam halaman web beserta fasilitas-fasilitas yaitu referensi HTML, CSS dan *javascript*, *Javascript debugger* dan editor kode yang mengizinkan kita mengedit kode *Javascript*, XML dan dokumentasi teks lain secara langsung dalam *Dreamweaver* (Mastra & Dharmawan, 2018) (Ayu et al., 2021). Teknologi *dreamweaver roundtrip* mampu mengimpor dokumen HTML tanpa perlu memformat ulang kode tersebut dan kita dapat menggunakan dreamweaver pula untuk membersihkan dan memformat ulang HTML bila kita menginginkannya (Puspita et al., 2021) (Megawati, 2017). Selain itu *dreamweaver* juga dilengkapi kemampuan manajemen situs, yang memudahkan kita mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam situs (Yumarlin MZ, 2016) (Ulum & Muchtar, 2018). Kita juga dapat melakukan evaluasi situs dengan

melakukan pengecekan *broken link*, kompatibilitas *browser*, maupun perkiraan waktu download halaman web.

PHP

PHP atau *Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa pemrograman untuk membuat web yang bersifat *server-side scripting* (Nuriman et al., 2019) (Kadir, 2003). PHP dapat digunakan untuk membuat website yang dinamis. PHP diciptakan oleh *programmer* unix dal Pearl yang bernama Rasmus Lerdoft pada bulan Agustus-September 1994 (Pandu Buana & Destiani Siti Fatimah, 2016). Dengan PHP kita dapat mengolah data yang diambil dengan sebuah form, membuat aplikasi-aplikasi tertentu dalam sebuah *web*, ataupun membuat *database* dalam sebuah *web* (Raharjo, 2016) (Lukman et al., 2021). Sebuah *website* diupload pada sebuah server. webpage dengan ekstensi HTML memanggil sebuah script PHP dari server.

1. Server menyediakan dan mengeksekusi script PHP tersebut dan mengirimkannya kembali ke browser anda dalam bentuk HTML.
2. Browser anda menampilkan hasil dari HTML tersebut.



Gambar 1. Struktur pembacaan *Web Server*

METODE

Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan peneliti dalam melakukan pengumpulan data adalah :

1. Observasi = Pengamatan yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian adalah pengamatan langsung mengenai proses pengolahan data informasi pariwisata pada pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Pariwisata Kabupaten Pringsewu. Pengamatan langsung mengenai sistem yang berjalan saat ini dan serta beberapa lokasi objek wisata yang tersebar di 9 kecamatan.

2. Wawancara = Melakukan pertanyaan seputar sistem yang berjalan pada pengembangan guna untuk mempromosikan tempat wisata yang ada.
3. Dokumentasi = Dokumentasi ini melampirkan bukti-bukti penelitian berupa dokumentasi tempat wisata secara langsung maupun data-data dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Pariwisata dan analisis sistem yang berjalan pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Pariwisata Kabupaten Pringsewu.

Metode perancangan sistem

Dalam tahapan ini akan dibuat perancangan menggunakan pemodelan *Unified Modelling Language* (UML) yang meliputi perancangan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, *Deployment Diagram*, perancangan antar muka *administrator*, dan perancangan antar muka pengguna. Dengan adanya perancangan *design* sistem ini akan dapat membantu peneliti untuk membangun sebuah sistem informasi portal pariwisata sesuai dengan tujuan peneliti (Mardinata & Khair, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Antar Muka

Tahap implementasi sistem merupakan tahap penerapan sistem agar dapat dioperasikan secara optimal sesuai kebutuhan dengan memberi penjelasan yang cukup tentang sistem tersebut. Implementasi yang dirancang dapat dilihat sebagai berikut :

1. Menu *Home*

Form home menampilkan tampilan utama website yang dapat dilihat yaitu berupa slide berjalan yang menampilkan gambar ciri khas maupun ikon yang terdapat di Kabupaten Pringsewu.



Gambar 2. Tampilan *Form Home* pada website Portal Pariwisata

2. Menu *About*

Menu ini berisi tentang sejarah berdirinya Kabupaten Pringsewu dan juga terdapat penjelasan dari arti lambing Daerah Kabupaten Pringsewu.



Gambar 3. Tampilan Menu *About* pada website Portal Pariwisata

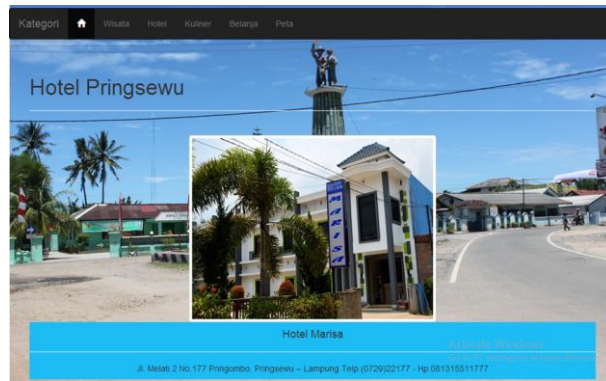
3. Menu wisata

Pada menu wisata kita dapat melihat objek wisata apasaja yang terdapat di Kabupaten Pringsewu dari wisata alam, wisata religi, kolam renang. Pada menu ini pengunjung juga selain dapat melihat gambar objek wisata, pengunjung juga dapat mengetahui sedikit penjelasan tentang objek wisata tersebut.

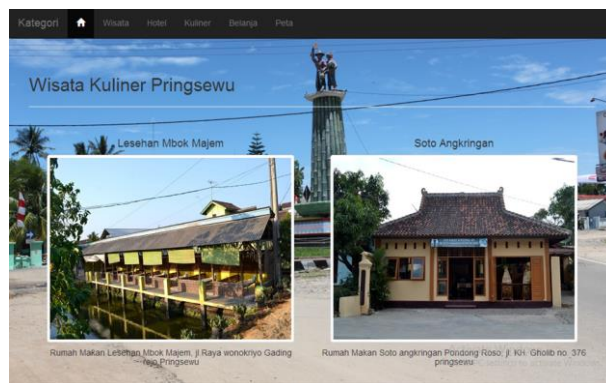


Gambar 4. Tampilan Menu Wisata pada website Pariwisata Kabupaten Pringsewu

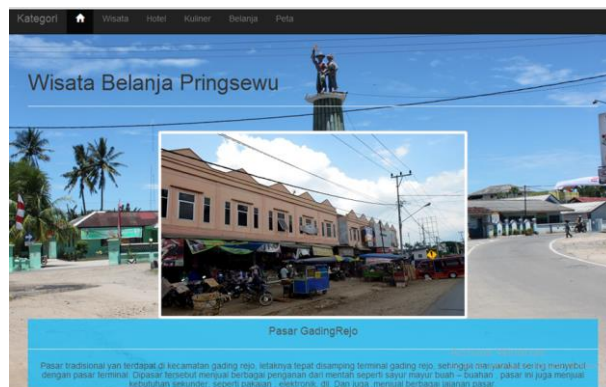
4. Menu hotel, kuliner dan belanja



Gambar 6. Tampilan Menu Hotel pada website Pariwisata Kabupaten Pringsewu



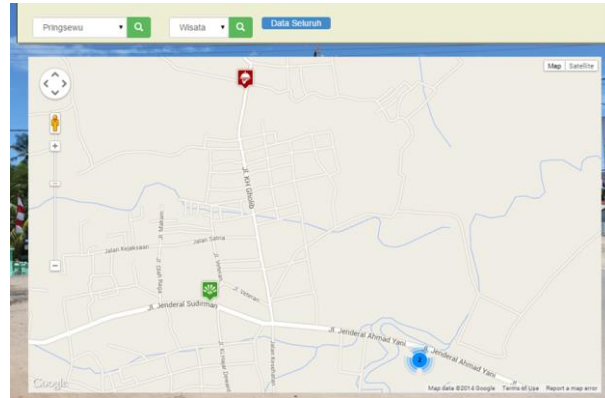
Gambar 7. Tampilan Menu Kuliner pada website Pariwisata Kabupaten Pringsewu



Gambar 8. Tampilan Menu Belanja pada website Pariwisata Kabupaten Pringsewu

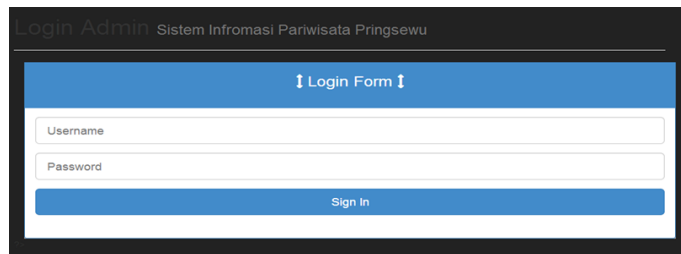
5. Menu Peta

Tampilan menu peta dapat dilihat ketika user mengklik button peta, pada menu *home*, pada menu peta sendiri menyediakan layanan pencarian seperti pencarian peta berdasarkan kecamatan, pencarian berdasarkan objek dan tampilan keseluruhan peta.

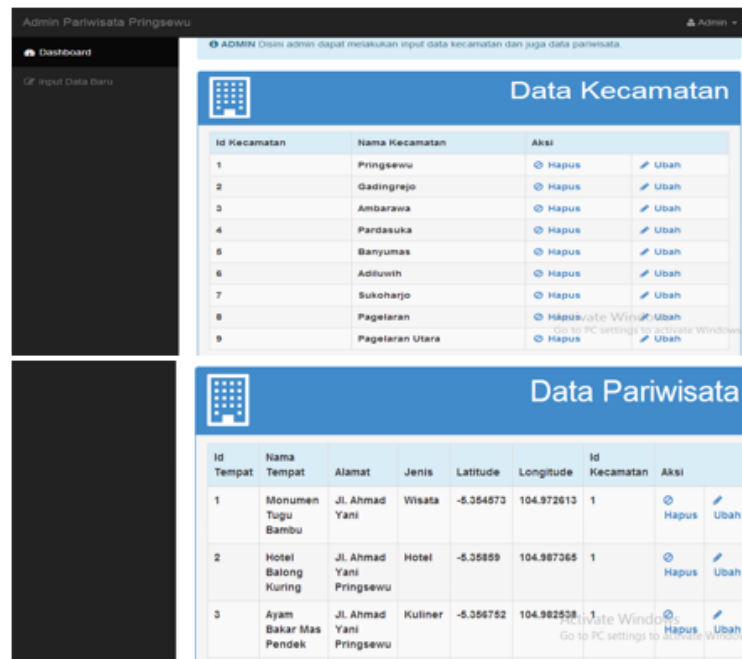


Gambar 9. Tampilan Menu Peta pada website Pariwisata Kabupaten Pringsewu

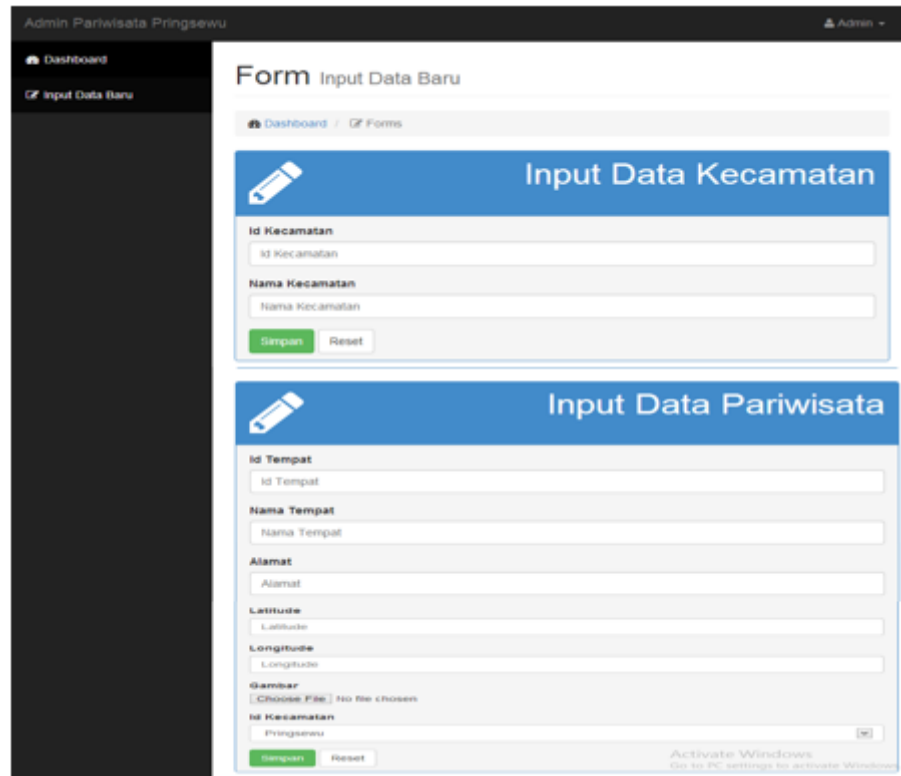
6. Halaman admin



Gambar 10. Tampilan Menu Login Admin pada website Pariwisata Kabupaten Pringsewu



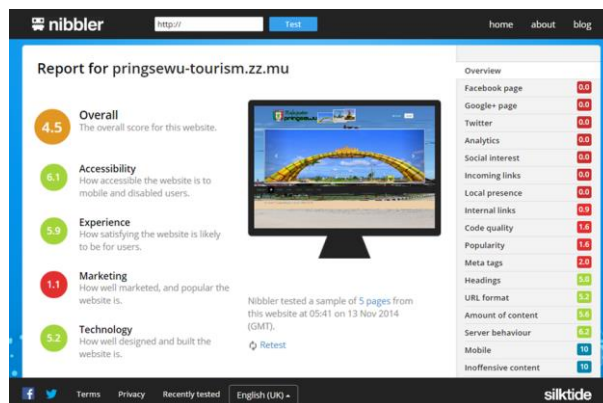
Gambar 11. Tampilan Menu Admin pada website Pariwisata Kabupaten Pringsewu



Gambar 12. Tampilan Menu Input data Baru pada website Pariwisata Kabupaten Pringsewu

Pengujian Sistem

1. Hasil pengujian *Nibbler tools*



Gambar 13. Tampilan Hasil Pengujian *Nibbler tools*

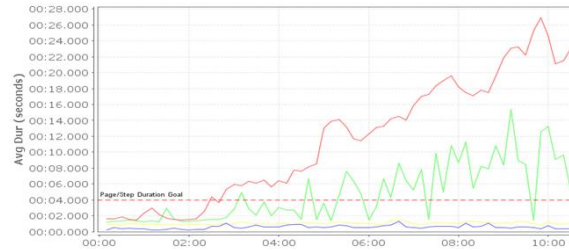
2. Hasil pengujian web *performance*

Testcase: Tutorial #1: First Recording (1)

Testcase Analysis: All Pages/Steps

Average Page/Step Durations

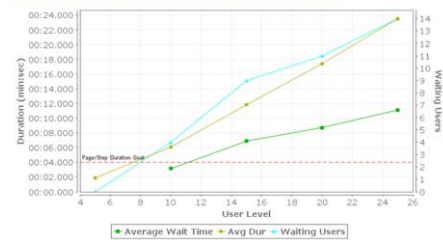
Combined chart of page/step durations shows the Average Duration of each page/step in the testcase.



Waiting Users

The detailed durations chart plots each duration recorded for the item during the test. Gaps in the chart could indicate a period where an item was not being serviced by the application even though there were outstanding requests for the item. Used in conjunction with the Waiting Users chart, this can be used to identify stalling behavior on the server.

[Learn more about the Waiting User metrics by watching the *Waiting Users* screencast](#)



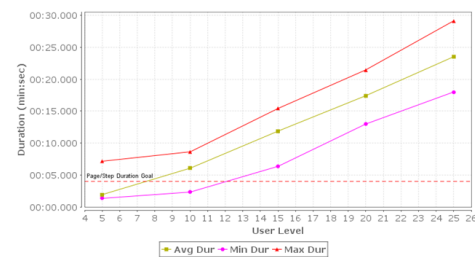
User Level Analysis

This section summarizes the metrics by user level.

[Learn more about User Level Analysis by watching the *User Level Analysis* screencast](#)

Page/Step Duration

The duration chart shows the range of durations recorded for the item. The minimum, maximum and average values are computed for items that completed within the sample periods summarized for each user level.



Gambar 14. Tampilan Hasil Pengujian Web *Performans Tester*

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi sudah berjalan sesuai harapan, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan pada saat aplikasi digunakan, sehingga membutuhkan proses *maintenance* untuk lebih mengetahui kekurangan dari aplikasi yang telah dibangun.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dinas Pendidikan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Pringsewu, dapat disimpulkan bahwa :

1. Diperoleh hasil analisis yaitu dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat mempromosikan maupun memperkenalkan potensi pariwisata yang ada di Kabupaten Pringsewu yang dapat diakses oleh siapa saja, terutama oleh pihak Dinas Pendidikan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Pringsewu.
2. Penggunaan situs *website* tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana media informasi, tetapi juga pihak Dinas dapat melakukan pengelolaan data maupun informasi seperti mengubah, menyimpan dan menghapus data pariwisata.

Saran

Saran-saran yang dapat penulis sampaikan untuk pengembangan lebih lanjut dari sistem informasi portal pariwisata Kabupaten Pringsewu Antara lain :

1. *Meng-update* secara berkala agar *website* baik dari segi informasi maupun tampilan agar terlihat menarik dan tidak monoton.
2. Memberikan pelatihan kepada karyawan ataupun staf Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Pariwisata yang berkaitan langsung dengan sistem yang akan di gunakan.

REFERENSI

- Abidin, Z. (2013). PENYELESAIAN TRAVELING SALESMAN PROBLEM (TSP) MENGGUNAKAN METODE CUTTING PLANE DAN PERANGKAT LUNAK QSOpt 1.0. *Prosiding Seminar Nasional Sains Mipa Dan Aplikasi (ISBN: 978-602-98559-1-3)*, 3(3).
- 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.
- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 111–117.
- Anggarini, D. R. (2021). *Kontribusi Umkm Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Lampung 2020*. 9(2), 345–355.
- Ariyanti, L. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 90–96.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55.
- Borman, R. I., Mayangsari, M., & Muslihudin, M. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Lokasi Perumahan Di Pringsewu Selatan Menggunakan Fuzzy Multiple Attribute Decision Making. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi*, 1(1), 5–9.
- Borman, R. I., Megawaty, D. A., & Attohiroh, A. (2020). Implementasi Metode TOPSIS Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Biji Kopi Robusta Yang Bernilai Mutu

- Ekspor (Studi Kasus: PT. Indo Cafco Fajar Bulan Lampung). *Fountain of Informatics Journal*, 5(1), 14–20.
- Bratsberg, H. M. (2012). Empathy Maps of the FourSight Preferences. *International Center for Studies in Creativity*.
- Darwis, D., Solehah, N. Y., & Dartnono, D. (2021). PENERAPAN FRAMEWORK COBIT 5 UNTUK AUDIT TATA KELOLA KEAMANAN INFORMASI PADA KANTOR WILAYAH KEMENTERIAN AGAMA PROVINSI LAMPUNG. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(2), 38–45.
- Dermawan, D., & Nugroho, R. A. (2020). Survei Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Di Smp Negeri Di Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2019/2020. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 14–19.
- 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>
- Erri, W. P., Dian, W. P., & A, P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Fitra Arie Budiawan. (2019). *Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking*.
- Herison, A., Romdania, Y., Akbar, D., & Pramanda, D. (2019). PERAN AESTHETIC EXPERENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG. *Pariwisata Pesona*, 04(1), 1–10.
- Hidayat, R. (2014). Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *Sisfotek Global*.
- Husna, N., & Novita, D. (2020). PERAN AESTHETIC EXPERENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 5(2), 136–141.
- Kadir, A. (2003). *Dasar Pemrograman web dinamis menggunakan PHP*.
- Kurniawati, R. D., & Ahmad, I. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KELAYAKAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 74–79.
- Lukman, A., Hakim, A., Maulana, I., Wafa, I., & Koswara, Y. (2021). *Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB*. 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.7754>
- Mardinata, E., & Khair, S. (2017). *Membangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Nasabah*. 17(1), 27–35.
- Mastra, K. N. L., & Dharmawan, R. F. (2018). Tinjauan User Interface Design Pada Website E-Commerce Laku6. *Narada*, 5(1), 83–94.
- Megawati, D. A. (2017). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 10–13.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). APLIKASI PERMAINAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PETA DAN BUDAYA SUMATERA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66.
- Megawaty, D. A., & Santia, D. (2019). Assessment of The Alignment Maturity Level of Business and Information Technology at CV Jaya Technology. *2019 International*

- Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 54–58.
- Megawaty, D. A., & Subriadi, A. P. (n.d.). *PENERIMAAN LAYANAN KEUANGAN DALAM BELANJA ONLINE OLEH GENERASI Y*.
- Mohamad, M., Ahmad, I., & Fernando, Y. (2017). Pemetaan Potensi Pariwisata Kabupaten Waykanan Menggunakan Algoritma Dijkstra. *Jurnal Komputer Terapan*, 3(2), 169–178.
- Nuriman, M. L., Mayesti, N., Beny, B., Yani, H., Ningrum, G. M., Darma, U. B., Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2019). Evaluasi Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *Bina Darma Conference on Computer Science*, 2(1), 29–37. <http://jti.respati.ac.id/index.php/jurnaljti/article/view/213>
- Pandu Buana, Y., & Destiani Siti Fatimah, D. (2016). Pengembangan Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Kelinci. *Jurnal Algoritma*, 12(2), 596–601. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.12-2.596>
- Prasetyawan, P. (2017). Pengenalan Fasilitas Perguruan Tinggi Teknokrat Menggunakan Panorama 3600 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 14. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i1.5>
- 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>
- Raharjo, B. (2016). *Modul Pemrograman WEB (HTML, PHP, MySQL)* (3rd ed.).
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). RANCANG BANGUN WEB SERVICE API APLIKASI SENTRALISASI PRODUK UMKM PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64.
- Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(2), 51–62.
- Sadeli, M. (2014). *Dreamweaver CS6 Untuk Orang Awam*.
- Safuan, A. P. (2014). *REVITALISASI INSTALASI PENGOLAHAN AIR LIMBAH PADA BEBERAPA TEMPAT PEMBUANGAN AKHIR SAMPAH DI PROVINSI LAMPUNG*.
- Siswidiyanto, Munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom*, 15(1), 18–25. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.67>
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlyna, D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS: SMA BINA MULYA GADING REJO, PRINGSEWU). *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136.
- 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.
- Ulum, F., & Muchtar, R. (2018). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 68–72.
- Widiastuti, N. A., & Tamrin, T. (2020). Penerapan Aplikasi Mobile Location Based Service Untuk Persebaran Usaha Mikro Kecil Menengah Dikabupaten Jepara. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 271–278.

<https://doi.org/10.24176/simet.v1i1.4015>

Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., & Napianto, R. (2021). ARSITEKTUR INFORMASI PADA SISTEM PENGELOLAAN PERSEDIAAN BARANG (STUDI KASUS: UPT PUSKESMAS RAWAT INAP PARDASUKA PRINGSEWU). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 61–68.

Yumarlin MZ. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Informasi Interaktif*, 1(1), 34–43.