p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922

SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN MUNA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DAERAH WISATA

***Galang Aljumarten[1], Ahmad Ramadhani[2], Sarwan Zulkifrah[3], Try Sugiyarto Soeparyanto[4], Abdul Kadir[5]**

[1,2,3]Manajemen Rekayasa, Pasca Sarjana, Universitas Halu Oleo
[4,5]Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo
E-mail: *galangaljumarten@gmail.com[1], dh444ni74@gmail.com[2], sarwannaval12@gmail.com[3], trysaja@uho.ac.id[4], abdul.kadir@uho.ac.id[5]

Abstrak - Sektor pariwisata memiliki potensi besar dalam mendukung pembangunan ekonomi daerah. Namun, promosi wisata di Kabupaten Muna masih dilakukan secara manual sehingga jangkauannya terbatas. Penelitian ini bertujuan merancang Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Muna Berbasis Web sebagai media promosi dan pengelolaan data wisata. Metode pengembangan yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) model *Waterfall*, melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pengujian dilakukan dengan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT) untuk menilai fungsionalitas dan tingkat kepuasan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem dapat berfungsi dengan baik pada sisi admin maupun pengguna, dengan antarmuka yang responsif dan kemudahan akses informasi wisata. Sistem ini diharapkan menjadi media promosi digital yang efektif bagi Pemerintah Kabupaten Muna dalam meningkatkan daya tarik dan kunjungan wisatawan.

Kata kunci: Sistem Informasi, Pariwisata, Kabupaten Muna, Web, Promosi Digital.

I. PENDAHULUAN

Perubahan iklim telah menjadi isu lingkungan Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis dalam pembangunan ekonomi daerah, karena dapat memberikan kontribusi langsung terhadap peningkatan pendapatan asli daerah (PAD), penyerapan tenaga kerja, dan pelestarian budaya lokal. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, sektor pariwisata juga berperan penting dalam memperkuat citra dan identitas suatu wilayah. Kabupaten Muna, yang terletak di Provinsi Sulawesi Tenggara, memiliki kekayaan alam dan budaya yang beragam, seperti wisata bahari, wisata sejarah, dan wisata buatan. Potensi ini menjadikan Kabupaten Muna sebagai salah satu destinasi wisata yang patut dikembangkan lebih lanjut.

Namun, potensi besar tersebut belum dimanfaatkan secara optimal. Promosi pariwisata di Kabupaten Muna hingga saat ini masih bersifat manual, seperti melalui penyebaran brosur, pamflet, spanduk, dan kegiatan budaya tahunan. Cara-cara konvensional ini memiliki jangkauan terbatas dan kurang efektif dalam menarik wisatawan dari luar daerah. Sementara itu, masyarakat kini lebih banyak mencari informasi melalui internet dan media digital. Menurut data *We Are Social* (2024), lebih dari 80% masyarakat Indonesia menggunakan internet sebagai sumber utama informasi perjalanan dan pariwisata. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam cara penyebaran informasi wisata yang lebih cepat, interaktif, dan mudah diakses oleh publik.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat, khususnya dalam bidang *web development*, memberikan peluang besar bagi pemerintah daerah untuk mengelola data dan promosi wisata secara digital. Media berbasis web tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, tetapi juga dapat menjadi alat komunikasi interaktif antara pengelola wisata dan masyarakat. Melalui sistem informasi pariwisata berbasis web, data destinasi, event budaya, fasilitas umum, hingga rute perjalanan dapat disajikan secara menarik dan *real-time* kepada pengguna. Hal ini sejalan dengan konsep *e-tourism*, yaitu pemanfaatan teknologi informasi dalam pengelolaan dan pemasaran sektor pariwisata (Buhalis & Law, 2008). Selain itu, penerapan sistem informasi berbasis web juga mendukung transparansi dan efisiensi dalam pengelolaan data oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Muna. Dengan sistem ini, pihak dinas dapat memperbarui informasi wisata secara langsung tanpa harus melalui proses manual. Bagi wisatawan, sistem ini memudahkan mereka menemukan destinasi, mengakses deskripsi tempat, melihat galeri foto, serta mengetahui lokasi dan fasilitas yang tersedia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk merancang dan mengembangkan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Muna yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas promosi wisata serta memperluas jangkauan informasi kepada masyarakat luas. Dengan adanya sistem ini, diharapkan pengelolaan data wisata dapat dilakukan secara terintegrasi, efisien, dan menarik secara visual

p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922

sehingga mampu meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Muna

.II. TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan teknologi informasi dalam sektor pariwisata telah mendorong banyak daerah di Indonesia untuk mengembangkan sistem informasi berbasis web sebagai media promosi dan pusat informasi wisata. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sistem berbasis web efektif dalam memperluas jangkauan promosi, namun masih terdapat keterbatasan dalam aspek interaktivitas, pengelolaan data, dan pengalaman pengguna.Penelitian Rizaly dan Rahman (2021) mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis website untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap potensi wisata di Kabupaten Dompu. Hasil penelitian tersebut menunjukkan sistem mampu menyebarkan informasi wisata secara lebih luas, tetapi belum memiliki fitur interaktif seperti peta lokasi dan manajemen data wisata dinamis.

Penelitian oleh Lengkong et al. (2019) mengenai penerapan website sebagai media informasi wisata di Minahasa juga berfokus pada penyajian konten informatif, namun belum menyentuh aspek personalisasi maupun pengelolaan berbasis pengguna. Sementara itu, Haykal (2020) merancang sistem informasi wisata berbasis web di Kabupaten Pidie, namun sistem tersebut masih terbatas pada fungsi publikasi data wisata tanpa fitur tambahan seperti pengelolaan admin, integrasi peta digital, dan tampilan responsif.

Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem informasi pariwisata yang ada masih berfokus pada penyajian data statis dan belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi web modern seperti integrasi peta interaktif, fitur manajemen konten dinamis, dan desain responsif untuk berbagai perangkat. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah penelitian (*research gap*) tersebut dengan mengembangkan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Muna Berbasis Web yang dilengkapi dengan:

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah penelitian (*research gap*) tersebut dengan mengembangkan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Muna Berbasis Web yang dilengkapi dengan:

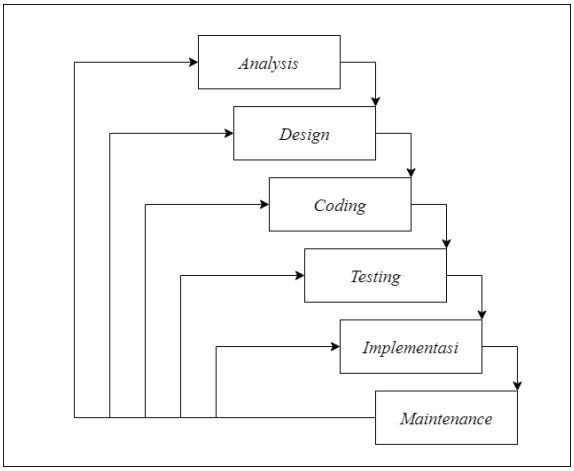
1. Fitur pengelolaan data wisata dinamis yang memungkinkan admin daerah menambah, mengubah, dan menghapus data destinasi secara langsung melalui sistem.
2. Integrasi peta digital (*Google Maps API*) untuk menampilkan lokasi wisata secara visual dan interaktif.
3. Desain antarmuka responsif dan modern berbasis *framework laravel* dan *bootstrap*, agar dapat diakses secara optimal melalui komputer maupun perangkat mobile.

Dengan pengembangan tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan ilmiah (*novelty*) berupa penerapan konsep sistem informasi pariwisata berbasis web interaktif dan dinamis yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi, tetapi juga sebagai media digital yang mendukung promosi, pengelolaan data, dan peningkatan pengalaman pengguna dalam menjelajahi destinasi wisata Kabupaten Muna.

III. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian digunakan untuk memberikan gambaran sistematis mengenai langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang, membangun, serta menguji sistem informasi pariwisata berbasis web di Kabupaten Muna. Penelitian ini menggunakan metode System *Development Life Cycle* (SDLC) dengan model Waterfall, karena model ini bersifat terstruktur dan cocok digunakan pada proyek pengembangan perangkat lunak yang memiliki tahapan yang jelas serta kebutuhan yang relatif stabil.

Menurut Pressman (2015), model *waterfall* merupakan pendekatan pengembangan sistem yang dilakukan secara berurutan, dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga pemeliharaan sistem. Setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Adapun tahapan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1 Metode Pengujian Model *System Development Life Cycle*

3.1. Analisis Kebutuhan (*Requirement Analysis*)

Tahap pertama adalah melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem, baik dari sisi pengguna (*user*) maupun administrator (*admin*).

1. Observasi langsung, yaitu pengamatan terhadap proses promosi dan pengelolaan data pariwisata di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Muna.

p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922

2. Wawancara, yang dilakukan kepada pegawai dinas serta beberapa pengelola objek wisata untuk mengetahui kebutuhan informasi dan permasalahan yang dihadapi.
3. Dokumentasi, berupa pengumpulan data destinasi wisata, gambar, serta deskripsi tempat wisata yang akan ditampilkan pada sistem.
4. Studi literatur, dengan meninjau berbagai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web.

Hasil dari tahap ini adalah dokumen kebutuhan sistem (*System Requirement Specification*) yang mencakup kebutuhan fungsional (fitur sistem) dan non-fungsional (tampilan, keamanan, serta kemudahan penggunaan).

3.2. Desain Sistem (*System Design*)

Tahap ini berfokus pada perancangan struktur sistem yang akan dikembangkan. Desain dibuat untuk menerjemahkan hasil analisis kebutuhan ke dalam model teknis sistem yang dapat diimplementasikan oleh pengembang.

Beberapa komponen desain yang disusun meliputi:

1. Diagram Alir Sistem (*Flowchart*) untuk menggambarkan alur proses sistem informasi.
2. *Diagram Use Case* untuk menjelaskan interaksi antara pengguna (admin dan user) dengan sistem.
3. Perancangan Antarmuka (UI/UX Design) menggunakan prinsip desain responsif agar sistem dapat diakses melalui perangkat komputer maupun smartphone.
4. Perancangan Basis Data (*Database Design*) menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk memetakan relasi antar tabel dalam basis data.

Pada tahap ini, peneliti juga menentukan teknologi yang digunakan dalam pengembangan sistem, yaitu :

1. Bahasa pemrograman: PHP dengan *framework laravel*
2. Database: MySQL
3. Tampilan (*frontend*): HTML5, CSS3, Bootstrap, dan JavaScript
4. Web server: *Apache* pada platform XAMPP

3.3. Implementasi (*Coding*)

Tahapan ini merupakan proses penerjemahan desain sistem ke dalam bentuk kode program. Proses pengkodean dilakukan dengan mengikuti prinsip *clean code* agar sistem mudah dipelihara dan dikembangkan di masa depan.

Peneliti membangun dua sisi utama:

1. Sisi Admin, untuk mengelola data wisata, mengunggah foto, video, serta memperbarui informasi destinasi.
2. Sisi *User* (pengguna umum), untuk mengakses informasi destinasi wisata, galeri, peta lokasi, serta informasi acara budaya yang disediakan oleh Dinas Pariwisata.

Hasil dari tahap ini adalah sistem informasi pariwisata berbasis web yang dapat dijalankan secara lokal menggunakan *browser* dan *server* XAMPP.

3.4. Pengujian Sistem (*Testing*)

Setelah sistem selesai diimplementasikan, dilakukan tahap pengujian untuk memastikan semua fungsi berjalan sesuai kebutuhan.

Pengujian dilakukan dengan dua metode:

1. *Black Box Testing*
   Metode ini digunakan untuk menguji fungsionalitas sistem tanpa melihat struktur internal kode. Tujuannya adalah untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai input dan output yang diharapkan, seperti login admin, pengelolaan data wisata, dan tampilan halaman wisata bagi pengguna.
2. *User Acceptance Testing* (UAT)
   UAT dilakukan dengan melibatkan sejumlah pengguna (pegawai Dinas Pariwisata dan beberapa masyarakat) untuk menilai kemudahan, tampilan, dan kenyamanan penggunaan sistem. Hasil pengujian UAT digunakan sebagai dasar evaluasi terhadap sistem sebelum diterapkan secara luas.

3.5. Implementasi dan Evaluasi Lapangan

Tahap ini meliputi penerapan sistem di lingkungan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Muna untuk diuji dalam kondisi nyata. Selama tahap implementasi, dilakukan pelatihan singkat kepada pegawai tentang cara mengoperasikan sistem. Evaluasi dilakukan berdasarkan masukan dari pengguna untuk mengetahui sejauh mana sistem mampu membantu kegiatan promosi pariwisata secara digital.

3.6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap terakhir adalah pemeliharaan sistem yang mencakup kegiatan perbaikan bug, pembaruan konten, dan penambahan fitur baru berdasarkan kebutuhan pengguna. Pemeliharaan juga mencakup pengujian berkala terhadap keamanan dan performa sistem agar tetap stabil ketika digunakan dalam jangka panjang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan hasil dan pembahasan menjelaskan implementasi sistem informasi pariwisata berbasis web yang telah dikembangkan, serta analisis terhadap hasil pengujian sistem berdasarkan metode *Black Box* and *User Acceptance Testing* (UAT).

Penelitian ini menghasilkan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Muna berbasis web yang memiliki dua peran utama pengguna, yaitu admin

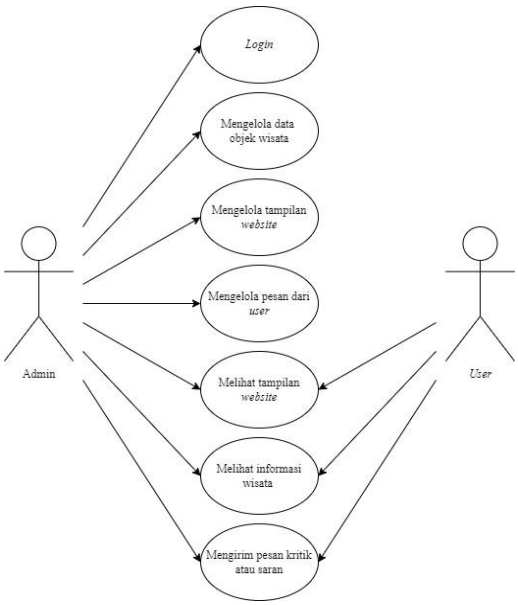
p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922

(pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata) dan user (masyarakat umum/wisatawan).

Sistem ini dirancang menggunakan *framework* Laravel dengan dukungan Bootstrap untuk antarmuka responsif dan MySQL sebagai basis data. Hasil implementasi sistem telah diuji dan dapat berjalan dengan baik sesuai fungsi yang diharapkan.

4.1. Implementasi Sistem

Implementasi sistem dilakukan berdasarkan hasil perancangan yang telah disusun pada tahap desain. Aplikasi dijalankan melalui *localhost* menggunakan *web server Apache* pada *platform* XAMPP. Struktur utama sistem terdiri dari dua halaman besar, yaitu halaman admin dan halaman pengguna (*user*).



Gambar 2. *Use case diagram admin & user*

4.1.1. Perancangan *User Interface*

A. Desain *User Interface Admin & Website*

Desain *user interface* pada *website* ini terbagi menjadi dua yaitu untuk admin pada *webserver* dan *user* pada *website*. Untuk lebih jelasnya, dijelaskan pada deskripsi di bawah ini.

1. Desain Halam *Login*

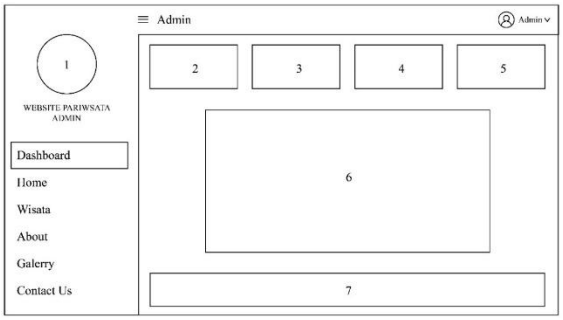


Gambar 3. Desain halaman *login* admin

Tabel 1. Keterangan desain *user interface halaman login*

No	Nama	Keterangan
1	Logo	Logo Dinas pariwisata Kabupaten Muna
2	*Form Login*	*Form login*

2. Desain Halaman Menu Utama Admin

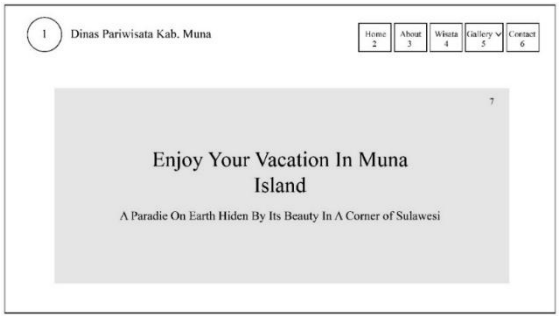


Gambar 4. Desain halaman menu utama admin

Tabel 2. Keterangan desain *user interface* halaman menu utama admin

No	Nama	Keterangan
1	Logo	Logo Dinas Pariwsata Kabupaten Muna
2	Total Pesan	Menampilkan jumlah total pesan dari *user*
3	Total Wisata	Menampilkan jumlah total wisata yang telah dimasukan
4	Total *Photos*	Menampilkan jumlah total gambar yang dimasukan
5	Total *Videos*	Menampilkan jumlah total video yang dimasukan
6	Grafik Data	Menampilkan presentasi grafik jumlah data.
7	Nama *Webstie*	Nama *website* pariwisata Kab. Muna

3. Desain Menu Utama



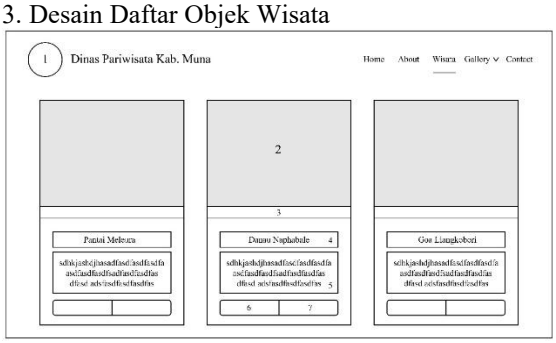
Gambar 1. Desain halaman menu utama

p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922

Tabel 3. Keterangan desain *user interface* halaman menu utama *website*

No	Nama	Keterangan
1	Logo	Logo Dinas Pariwisata Kabupaten Muna
2	Menu *Home*	Tampilan utama pada *website*
3	Menu *About*	Menu yang berisi mengenai informasi Kab. Muna
4	Menu *Wisata*	Menu yang berisi informasi objek wisata
5	Menu *Gallery*	Menu berisi gambar/video objek wisata
6	Menu *Contact*	Menu yang berisi halaman informasi lanjutan serta *form* pesan untuk *user*
7	Gambar	Gambar objek wsata yang di jadikan *background*

3. Desain Daftar Objek Wisata

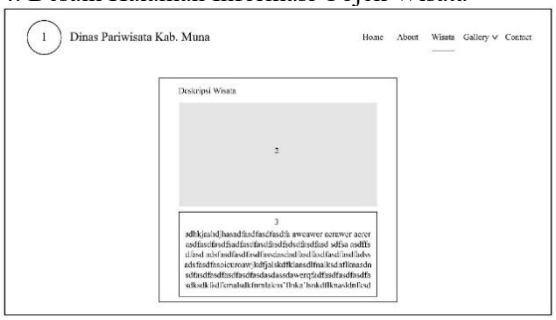


Gambar 2. Desain halaman daftar objek wisata

Tabel 4. Keterangan desain *user interface* halaman daftar objek wisata

No	Nama	Keterangan
1	Logo	Logo Dinas Pariwisata Kaba Muna
2	Gambar Objek Wisata	Gambar yang mewakili objek wisata
3	Lokasi Objek Wisata	Lookasi objek wisata secara umum (kecamatan)
4	Nama Wisata	Nama dari objek wisata yang dipilih
5	Deskripsi	Berisi informasi singgkat objek wisata
6	*Button* Deskripsi	*Button* yang akan menampilkan deskripsi wisata secara lengkap
7	*Button Location*	*Button* yang akan menampilkan lokasi wisata

4. Desain Halaman Informasi Objek Wisata

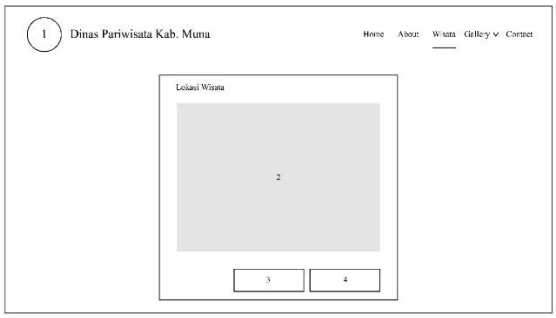


Gambar 3. Desain halaman informasi objek wisata

Tabel 5. Keterangan desain *user interface* halaman informasi daftar objek wisata

No	Nama	Keterangan
1	Logo	Logo Dinas pariwisata Kab. Muna
2	Gambar objek wisata	Tampilan gambar objek wisata yang dipilih
3	Deskripsi objek wisata	Tampilan informasi lengkap objek wisata

5. Desain Rute Objek Wisata



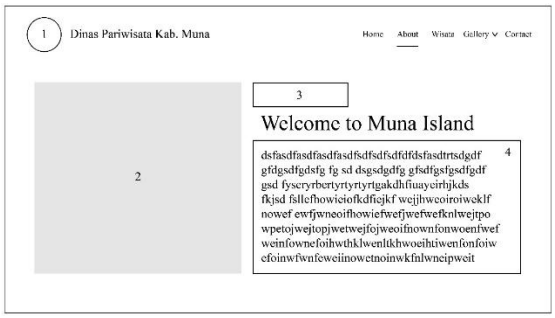
Gambar 4. Desain rute objek wisata

Tabel 6. Keterangan desain *user interface* halaman rute objek wisata

No	Nama	Keterangan
1	Logo	Logo Dinas pariwisata Kab. Muna
2	Gambar Lokasi Wisata	Gambar yang menampilkan lokasi wisata
3	*Button Serching*	*Button* yang akan menampilkan rute objek wisata
4	*Button Close*	*Button* yang akan menutup tampilan lokasi wisata

p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922

5. Desain Halaman *About*



Gambar 9. Tampilan desain halaman *about*

Tabel 9. Keterangan desain *user interface menu about*

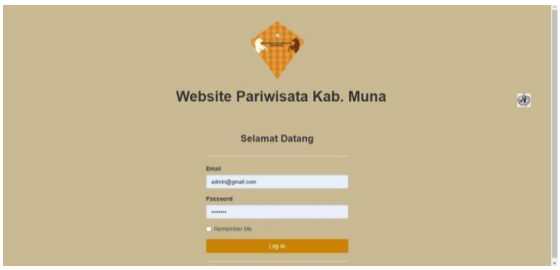
No	Nama	Keterangan
1	Logo	Logo Dinas Pariwisata Kab. Muna
2	Gambar Wisata	Gambar salah satu objek wisata
3	Menu *About*	Sub judul menu *about*
4	Deskripsi	Informasi singkat tentang Kab. Muna

4.2.2. Tampilan *Admin & Website*

Tampilan halaman *user interface* pada *website* ini terbagi menjadi dua yaitu untuk admin pada *webserver* dan *user* pada *website*. Untuk lebih jelasnya, dijelaskan pada deskripsi di bawah ini.

1. Halaman Admin

a) Halaman ini digunakan oleh pengelola (admin) untuk mengelola seluruh data dan konten dalam sistem, di antaranya:
b) *Login Page*: *Form* autentikasi bagi admin untuk masuk ke sistem dengan keamanan berbasis validasi.
c) *Dashboard*: Menampilkan statistik jumlah destinasi wisata, kategori wisata, serta aktivitas pengguna.
d) Manajemen Data Wisata: Admin dapat menambah, mengedit, menghapus, dan menampilkan data objek wisata.
e) Manajemen Galeri: Pengelolaan foto dan video wisata untuk ditampilkan pada halaman pengguna.
f) Manajemen Lokasi: Fitur untuk menambahkan peta lokasi wisata dengan integrasi *Google Maps API*.



Gambar 10. Tampilan Halaman *Login* Admin

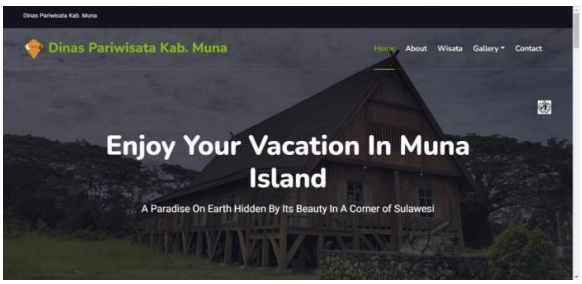


Gambar 11. Tampilan halaman pengelolaan data wisata

2. Halaman Pengguna (*User Interface*)

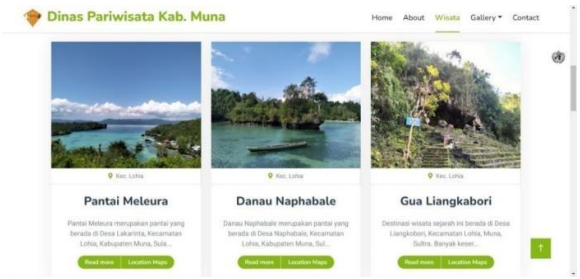
Halaman pengguna dirancang agar mudah diakses dan menarik secara visual. Fitur utamanya meliputi:

a) Beranda (*Home*): Menampilkan banner dan informasi singkat tentang Kabupaten Muna.
b) Daftar Destinasi Wisata: Berisi daftar objek wisata lengkap dengan foto, deskripsi, dan kategori (bahari, sejarah, buatan).
c) Galeri: Tampilan foto-foto wisata yang dapat memperkuat daya tarik visual.
d) Peta Lokasi: Menampilkan lokasi wisata secara interaktif menggunakan *Google Maps* API.
e) Kontak: Informasi kontak Dinas Pariwisata yang dapat dihubungi oleh pengguna.
f) *About Page*: Informasi profil singkat Kabupaten Muna dan misi pengembangan pariwisata daerah



Gambar 12. Halaman menu utama *user*

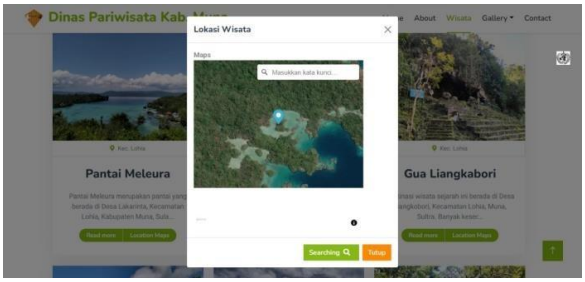
p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922



Gambar 13. Tampilan daftar objek wisata



Gambar 14. Tampilan halaman deskripsi wisata



Gambar 15. Tampilan halaman lokasi wisata



Gambar 16. Tampilan halaman menu *About*

Dengan antarmuka yang interaktif dan navigasi yang mudah, pengguna dapat dengan cepat menemukan informasi wisata sesuai kebutuhan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengujian sistem infromasi berbasis website ini menggunakan pengujian *Blackbox* dan *User Acceptance Testing* (UAT), dengan dua pengujian ini bisa disimpulkan bahwa sistem informasi baik *admin* dan *user* sudah berjalan sesuai fungsinya dan mempunyai tampilan yang menarik, menu- menu pada web mudah dipahami, aplikasi mudah dan nyaman digunakan, muda dioperasikan, kemampuan dan fungsi sesuai harapan sistem yang dibutuhkan

Saran

1. Pengembangan selanjutanya, direktori data objek wisata dapat di tambahkan lebih banyak lagi seperti video, fasilitas yang disediakan pada tiap objek wisata, tranportasi, dan data event.
2. Penambahan fitur rating dan review pada setiap objek wisata.
3. Penambahan fitur rekomendasi hotel pada objek wisata yang dipilih.
4. Pengembangan aplikasi versi *mobile*.
5. Penambahan fitur fasilitas umum dan pendukung lainnya.
6. Penambahan fitur *live chat*.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem informasi penjualan sepeda berbasis web menggunakan framework CodeIgniter (Studi kasus: Orbit Station). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 64–70. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI

Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 2528–0082.

Asrad. (2016). Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Muna. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (JTIK)* STMIK ProVisi Semarang, 49–60.

Aini, N., Wicaksono, S. A., & Arwani, I. (2019). Pembangunan sistem informasi perpustakaan berbasis web menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada SMK Negeri 11 Malang). *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(9), 8647–8655.

Al ‘Arifah, D. M., Ramadlana, A. N., & Oktawandira, D. (2022). Aplikasi informasi objek wisata di Purwokerto berbasis multimedia interaktif. *Jurisma*, 10(1), 107–117.

Firdaus, A., Widodo, S., Sutrisman, A., Nasution, S. G. F., & Mardiana, R. (2019). Rancang bangun sistem informasi perpustakaan menggunakan web service pada Jurusan Teknik Komputer Polsri. *Jurnal Informatika*, 5(2), 81–87.

Faqih, I. P., Prasetyo, N. H., & Sanjay, B. M. (2017). Sistem informasi geografis ketersediaan pangan pada Dinas Pangan Sukoharjo berbasis web. E-Proceeding of Applied Science, 3(3), 1328.

Hartati, S. (2020). Perancangan sistem informasi inventaris barang pada kantor Notaris dan PPAT Ra Lia Kholila, SH menggunakan Visual Studio Code. *Jurnal Siskomti*, 3(2), 37–48. https://www.ejournal.lembahdempo.ac.id/index.php/STMIK_SISKOMTI/article/view/123

Haykal, M. (2020). Perancangan dan pembuatan

p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922

sistem informasi wisata berbasis website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie (pp. 1–101).

Sistem Informasi Manajemen. (2016, Desember 14). Flowmap. https://sisteminformasimanajemen15089.wordpress.com/2016/12/14/flowmap/

Lengkong, C. M., Sengkey, R., & Sugiarso, A. (2019). Sistem informasi pariwisata berbasis web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 15–20.

Nurjaman, A., & Najla, R. (2022). Triangulasi jurnal pendidikan: Kebahasaan, kesastraan dan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan dan Pembelajaran*, 1(1), 11–15.

Nurdam, N. (2014). Sequence diagram sebagai perkakas perancangan antarmuka pemakai. *Jurnal ULTIMATICS*, 6(1), 21–25. https://doi.org/10.31937/ti.v6i1.328

Renaldi, D., & Murdianto, M. (2022). Hubungan tingkat partisipasi masyarakat dalam pengembangan wisata pesisir dengan tingkat kesejahteraan. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat (JSKPM)*, 6(4), 431–444. https://doi.org/10.29244/jskpm.v6i4.1005

Rizaly, E. N., & Rahman, A. (2021). Pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis website untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap potensi daerah Kabupaten Dompu. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pariwisata*, 1(1), 29–38. http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp

Surentu, Z. Y., Warouw, D. M., & Rembang, M. (2020). Pentingnya website sebagai media informasi destinasi wisata di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Minahasa.