

APLIKASI PARIWISATA MULTIUSER PADA KABUPATEN ALOR

Irmawati Kraing¹, Yohanis Malelak ², Hasibun Asikin ³

STIKOM Uyelindo Kupang

¹irmakaraing@gmail.com, ²yohanis.malelak@yahoo.com

ABSTRACT

Alor Regency is one of the 21 regencies or cities in East Nusa Tenggara which is located at the eastern end or northern part of the Capital City of East Nusa Tenggara Province. Alor Regency has a variety of beautiful and interesting tourist destinations ranging from nature tourism, beach tourism, historical and cultural tourism, to island tours, to visit. In promoting tourist destinations, the Tourism Office at the Alor Regency level has a great responsibility in increasing tourism potential in the region. The benchmark for the success of the Tourism Office is the number of tourists who come to visit tourist sites in Alor Regency. Promotions carried out by the Tourism Office have been maximized, such as making tourism websites, advertising via radio, television, making brochures, banners, social media to activities to introduce culture to tourists. The Tourism Office also cooperates with various groups such as transportation service providers, hotels and inns, restaurants and restaurants, craft centers, regional specialty food centers and many more. The website of the Tourism Office is a mainstay in sending information, however, the service has quite a difficulty in updating information related to the information of its collaborators, this is because there are many partners, each partner has a website that must be managed. This condition causes the website of the Tourism Office to be less dynamic. The purpose of this research is to build a web-based multi-user tourism application. In designing a multi-user tourism application in Alor Regency, the programming language is PHP, MySQL, and the Adobe Dreamweaver application. The system development method used is the waterfall model and for data collection techniques, observation, interviews, and literature studies are used. With this application, it has helped the Tourism Office in inputting tourism data in Alor Regency, helped admins from each sub-district to input tourism information data in each sub-district, helped business partners in processing their business ventures, and tourists in finding tourist information.

Keywords: Application, Tourism Office, Updating, Multiuser, Web, Website.

1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, pengolahan itu termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu (Lamatenggo, 2013). Negara Indonesia memiliki potensi kepariwisataan di berbagai daerah salah satunya di Kabupaten Alor.

Kabupaten Alor adalah salah satu kabupaten dari 21 kabupaten/kota di Nusa Tenggara Timur yang terletak di ujung timur atau bagian utara Ibu Kota Provinsi Nusa Tenggara Timur. Terdapat dua pulau besar yaitu Pulau Alor dan Pantar serta pulau-pulau kecil lain berjumlah 12 pulau, 8 buah pulau telah dihuni dan 6 buah pulau belum dihuni. Luas wilayah Kabupaten Alor adalah 2.928,88 km² yang terdiri dari wilayah daratan seluas 2.864,64 km² dan wilayah lautan 10.773,62 Km². Kabupaten Alor terdiri dari 17 kecamatan, 175 Kelurahan dan Desa memiliki potensi unggulan di masing-masing wilayah yang dapat dikembangkan sebagai destinasi wisata. Kabupaten Alor memiliki berbagai destinasi wisata yang indah dan menarik mulai dari wisata bahari, wisata gunung, wisata pulau, hingga sejarah dan budaya untuk dikunjungi, tetapi teknologi pengelolaan pariwisata dan penyampaian informasi yang dimiliki Dinas Pariwisata Kabupaten Alor kurang maksimal sehingga banyak wisatawan yang tidak mengetahui tempat wisata yang ada di kabupaten Alor. Dalam melakukan perjalanan wisata, wisatawan biasanya mengandalkan berbagai media informasi seperti peta, brosur, pamphlet, selebaran, banner, media sosial, dan website.

Dalam mendapatkan informasi *admin* juga masih menggunakan metode tunggu dari wisatawan atau pembaca. Metode seperti ini masih kurang efektif dan optimal sehingga menyebabkan data atau informasi yang ditawarkan ke pembaca tidak terupdate dengan cepat. Pengelolaan website yang belum optimal sangat terasa di aspek promosi wisata.

Berdasarkan Permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibuatkan sebuah aplikasi *multiuser* untuk membantu Dinas Pariwisata Kabupaten Alor dan perusahaan serta wisatawan dalam pengelolaan dan mempromosikan pariwisata di Kabupaten Alor sehingga bisa menguntungkan pendapatan daerah dan menguntungkan semua pihak.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi pariwisata *multiuser* pada Kabupaten Alor?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi pariwisata *multiuser*?

1.2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam tugas akhir ini penulis perlu membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan akhir, diantaranya sebagai berikut:

1. Ruang lingkup maupun lokasi pariwisata yang ditampilkan hanya mencakup wilayah di Kabupaten Alor.
2. Ada 4 kategori *user* yang diberikan hak akses.
 - a. *User* dari Dinas Pariwisata merupakan super *admin* yang akan mengunggah semua informasi tersebut.
 - b. *User* dari kecamatan memberikan informasi objek wisata dari setiap kecamatan.
 - c. *User* dari perusahaan memberikan informasi yang berhubungan dengan usaha bisnisnya.
 - d. Wisatawan melihat informasi wisata dan melihat jenis usaha pada menu perusahaan serta memberikan informasi berupa

- konten-konten yang bermanfaat dan menarik.
3. Objek wisata yang ditampilkan pada website adalah wisata alam, wisata pantai, wisata sejarah dan budaya, wisata pulau, serta wisata gunung.

1.3. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan perumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi *multiuser* sebagai sumber informasi pariwisata daerah Kabupaten Alor berbasis *Website*, mempermudah wisatawan lokal maupun mancanegara untuk memperoleh informasi tentang wisata secara detail dan dapat melakukan transaksi dalam *website* tersebut, membantu rekan bisnis dalam usaha bisnisnya, serta kecamatan dalam mengelolah informasi wisata pada tiap kecamatan .

1.4. Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Dapat membantu para wisatawan agar dapat mencari informasi dan menemukan tempat wisata sesuai yang diinginkan.
2. Dapat memudahkan pemerintah dalam melakukan pengelolaan dan pengaksesan data atau informasi terkait kegiatan kepariwisataan.
3. Dapat meningkatkan keuntungan usaha pada rekanan bisnis.
4. Dapat mempermudah admin dari kecamatan dalam proses pengolahan informasi pariwisata di setiap kecamatan.

2. Peneliti Terdahulu

Handayaningsih (2010) melakukan sebuah penelitian dalam penelitiannya yang berjudul Model Sistem Informasi Pariwisata *Multiuser* Menggunakan

Konsep *E-Mall* menghasilkan sebuah model yang menggambarkan konsep *e-mall* pada *website* Dinas Pariwisata, sebagai upaya dalam memaksimalkan informasi pada satu *website*.

Haykal (2015) Melakukan sebuah penelitian tentang Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis *Website* di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie dengan tujuan dapat memberikan informasi menyeluruh secara cepat dan akurat. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall* dan metode pengujian sistem menggunakan metode *system usability scale (SUS)*.

Ifmawati dan susanto (2015) melakukan sebuah penelitian tentang Rekayasa *E-Tourism* Sebagai Sarana Masyarakat untuk Mengangkat Potensi Pariwisata menghasilkan sebuah sistem informasi yang menerapkan sistem *E-Tourism* selayaknya social media bagi penikmat dan juga penyedia jasa pariwisata. Pengembangan sistem *E-Tourism* ini menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* model *waterfall* dan rancangan sistem yang digambarkan dengan *Unified Modelling Language (UML)*.

Dilihat dari penjelasan para peneliti di atas maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi berbasis *website* sangat memudahkan proses menemukan dan mengakses informasi destinasi wisata yang ada di Kabupaten Alor sehingga diharapkan para pengguna dapat membantu mempromosikan dan memperkenalkan tempat wisata yang sudah ada ataupun yang baru.

3. Prosedur Penelitian

Dalam pembuatan sistem ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem yaitu metode *waterfall* menurut referensi Sommerville, yaitu metode yang menggambarkan proses software development dalam aliran sequential. Model *waterfall* yaitu suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada

perangkat lunak sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, design, kode, pengujian dan pemeliharaan.

1. Studi Pustaka

Mencari literatur yang mendukung penelitian ini dan mengumpulkan data-data yang relevan terhadap topik dengan mempelajari buku-buku, tulisan ilmiah, informasi mengenai lokasi penelitian dan peraturan perundang-undangan yang sesuai serta berhubungan dengan penelitian ini.

2. Observasi

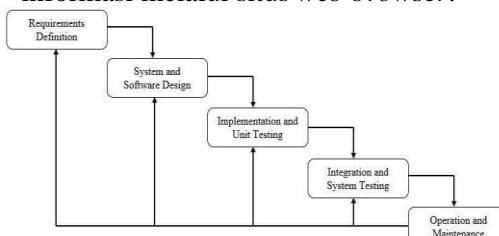
Observasi adalah penelitian dengan melakukan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung yang tampak pada objek penelitian. Observasi penelitian ini dilakukan dengan cara partisipan maupun non partisipan.

3. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi dari terwawancara.

4. Browsing internet

Browsing internet adalah sebuah istilah yang digunakan dalam dunia komputer jaringan atau *internet* yang menggambarkan aktifitas pencarian informasi melalui situs *web browser*.



Gambar1. Metode waterfall.

Berikut penulis memaparkan rencana yang dilakukan pada tiap-tiap tahapan menurut metode pengembangan sistem yang telah dipilih, yaitu :

1. Requirement analysis and Definition

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun.

2. System and Software Design

Desain sistem merupakan tahap penyusunan proses, data, aliran proses, dan

hubungan antara data yang paling optimal untuk menjalankan proses bisnis dan memenuhi kebutuhan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan.

3. Implementation and Unit Testing

Pada tahap ini merupakan tahap untuk mengubah desain yang telah dibuat menjadi sebuah sistem yang dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan. Tahap ini merupakan pengkodean dari desain ke dalam suatu bahasa pemrograman.

4. Integration and System Testing

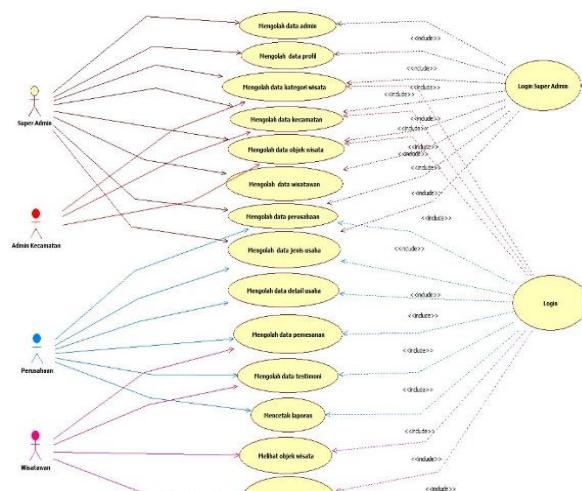
Agar sistem aplikasi yang telah dibuat dapat berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang optimal, maka perlu proses pengujian.

5. Operation and Maintenance

Ini merupakan tahap perawatan sistem yang telah dikembangkan seperti perawatan perangkat lunak, perawatan perangkat keras dan media lain yang berhubungan dengan komputer.

4. Use case diagram

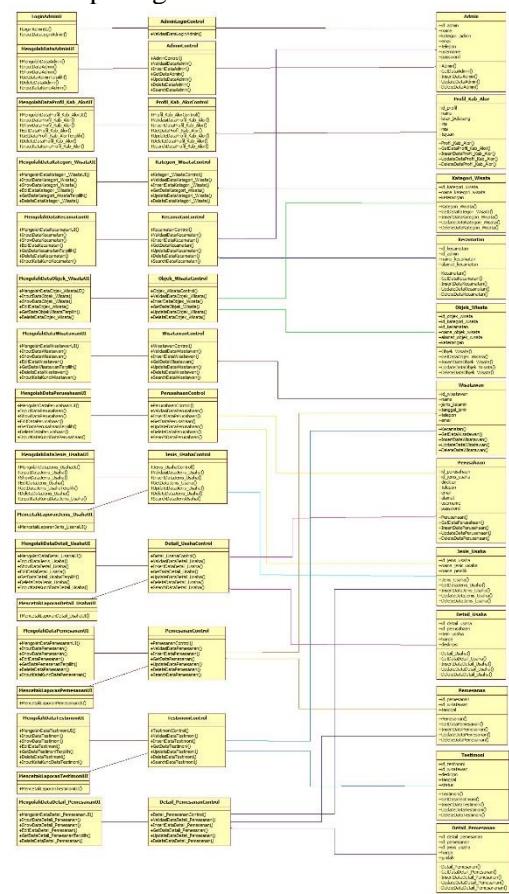
Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap sistem. Pada sistem ini terdapat 4 aktor yaitu super admin, admin kecamatan, perusahaan, dan wisatawan.



Gambar2. Use Case Diagram

5. Class diagram

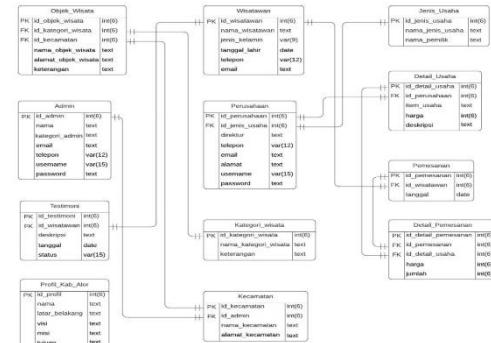
Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Gambar *class diagram* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar3. *Class Diagram*

6. *Entity relation diagram.*

Merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh *systemanalysts* dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem (Brady dan Looman, 2010).



Gambar4. *Entity Relation Diagram*

7. Implementasi Sistem

Aplikasi Pariwisata *Multiuser* Pada Kabupaten Alor merupakan sistem yang dibangun untuk digunakan oleh pihak Dinas Pariwisata Kabupaten Alor, secara umum sistem ini dapat diakses oleh empat user yakni meliputi Super admin, admin dari kantor kecamatan, perusahaan, dan wisatawan.

1. Menu Utama

Menu utama merupakan tampilan awal dari sistem ini, dimana terdapat menu yang menghubungkan menu utama dengan form-form lainnya. Ada 6 (emam) komponen utama yang ada pada Menu Utama, yaitu Beranda, Tentang, Wisata, Registrasi, testimoni, Login.



Gambar5. Menu Utama

2. Menu Profil

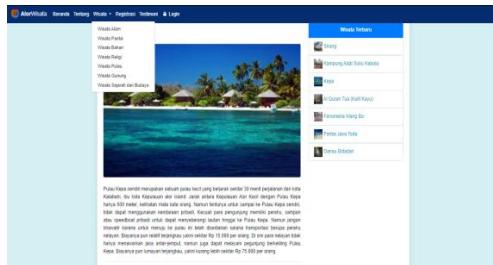
Menu profil yang akan tampil saat menu dipilih akan menampilkan informasi tentang sejarah, deskripsi, visi dan misi .



Gambar6. Menu Profil

3. Menu Objek Wisata

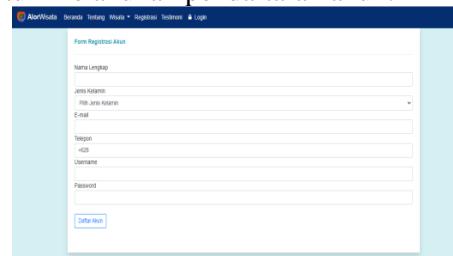
Pada menu ini terdapat penjelasan tentang informasi wisata serta foto dan video yang ada di Kabupaten Alor. Pada halaman ini pengunjung website dapat melihat berbagai jenis objek wisata yang ada di website ini.



Gambar7. Menu Objek Wisata

4. Menu Registrasi

Menu registrasi merupakan tampilan menu yang dapat digunakan pengunjung untuk melakukan pendaftaran akun.



Gambar8. Menu Registrasi

5. FormLogin Wisatawan

Login wisatawan merupakan tampilan pembuka, dimana wisatawan menginput *username* dan *passwordnya* terlebih dahulu. Hal ini berfungsi sebagai pengaman data. Bila terjadi kesalahan pada *username* dan *password* maka tidak bisa *login* dan akan tetap pada halaman *index*, bila benar maka dapat dilanjutkan pada *homepage* yang dituju.

Gambar9. Menu Login Wisatawan

6. FormLogin Perusahaan

Login perusahaan merupakan tampilan pembuka, dimana perusahaan menginput *username* dan *passwordnya* terlebih dahulu. Hal ini berfungsi sebagai pengaman data. Bila terjadi kesalahan pada *username* dan *password* maka tidak bisa *login* dan akan tetap pada halaman *index*, bila benar maka dapat dilanjutkan pada *homepage* yang dituju.

Gambar10. Menu Login Perusahaan

7. FormLogin Kecamatan

Login kecamatan merupakan tampilan pembuka, dimana kecamatan menginput *username* dan *passwordnya* terlebih dahulu. Hal ini berfungsi sebagai pengaman data. Bila terjadi kesalahan pada *username* dan *password* maka tidak bisa *login* dan akan tetap pada halaman *index*, bila benar maka dapat dilanjutkan pada *homepage* yang dituju.

Gambar11. Menu Login Kecamatan

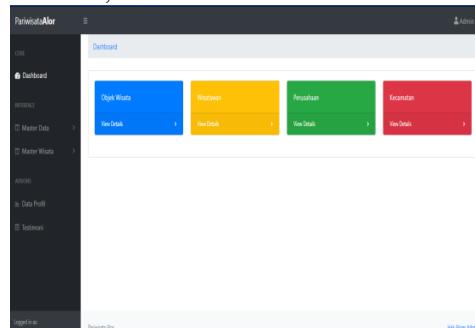
8. Form Login Admin

>Login admin merupakan tampilan pembuka, dimana admin menginput *username* dan *passwordnya* terlebih dahulu. Hal ini berfungsi sebagai pengaman data. Bila terjadi kesalahan pada *username* dan *password* maka tidak bisa *login* dan akan tetap pada halaman *index*, bila benar maka dapat dilanjutkan pada *homepage* yang dituju.

Gambar 12. Menu Login Admin

9. Halaman Beranda Admin

Dasboard admin pada halaman ini merupakan tampilan yang menampilkan seluruh data yang diperlukan mulai dari menu yang disediakan untuk admin, data objek wisata, data wisatawan, data perusahaan, dan data kecamatan.



Gambar 13. Halaman Beranda Admin

10. Halaman Admin Mengelola Data Objek Wisata

Halaman mengelola data objek wisata terdapat beberapa tombol seperti tambah objek wisata, lihat objek wisata, edit objek wisata, dan hapus objek wisata. Pada halaman ini juga terdapat menu untuk melakukan pencarian objek wisata, sehingga admin bisa mencari objek wisata untuk melihat apakah objek wisata tersebut sudah ada atau belum sebelum melakukan penambahan. Selain penambahan, admin

juga bisa mengelola data objek wisata yang sudah ada dengan cara klik pada tombol ubah, dan untuk menghapus juga demikian klik pada tombol hapus.

Gambar 14. Halaman Admin Mengelola Data Objek Wisata

11. Halaman Admin Mengelola Data Perusahaan

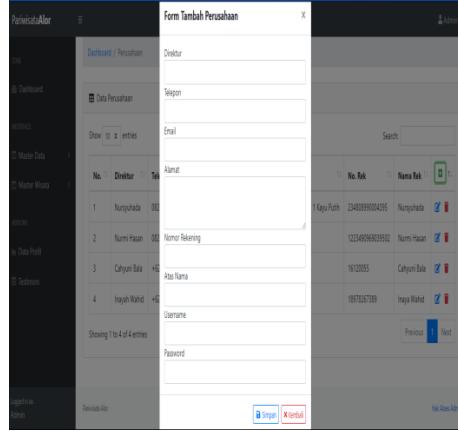
Halaman mengelola data perusahaan terdapat beberapa tombol seperti tambah data perusahaan, lihat data perusahaan, edit data perusahaan, dan hapus data perusahaan. Pada halaman ini juga terdapat menu untuk melakukan pencarian data perusahaan, sehingga admin bisa mencari data perusahaan untuk melihat apakah data perusahaan tersebut sudah ada atau belum sebelum melakukan penambahan. Selain penambahan, admin juga bisa mengelola data perusahaan yang sudah ada dengan cara klik pada tombol ubah, dan untuk menghapus juga demikian klik pada tombol hapus.

Gambar 15. Menu Halaman Admin Mengelola Data Perusahaan

12. Halaman Admin Menambah Data Perusahaan

Pada halaman ini admin yang menambahkan perusahaan. Admin harus mengisi beberapa form yaitu mengisi nama direktur, telepon, Email, alamat, nomor rekening, atas nama, *username*, dan

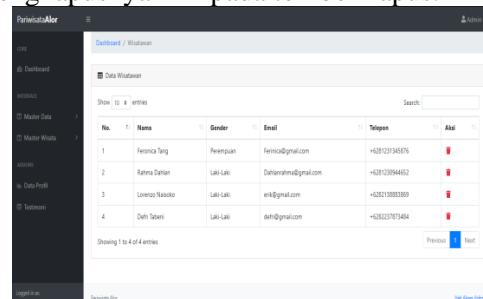
password. Setelah semua form itu diisi lalu klik tombol simpan untuk menyimpan dan klik tombol kembali untuk membatalkan penambahan. Apabila sudah menyimpan maka semua data perusahaan tersebut akan tersimpan di database dan data tersebut akan dapat dilihat oleh user.



Gambar16.Menu Halaman Admin Menambah Data Perusahaan

13. Halaman Admin Mengelola Data Wisatawan

Halaman mengelola data wisatawan terdapat tombol hapus wisatawan. Pada halaman ini juga terdapat menu untuk melakukan pencarian data wisatawan, sehingga admin bisa mencari data wisatawan untuk melihat apakah data wisatawan tersebut sudah ada atau belum. Jika ada data wisatawan yang sama maka admin akan segera menghapusnya. Untuk menghapusnya klik pada tombol hapus.



Gambar17. Halaman Admin Mengelola Data wisatawan

14. Halaman Beranda Perusahaan

Dasboard Perusahaan pada halaman ini merupakan tampilan yang menampilkan seluruh data yang diperlukan mulai dari

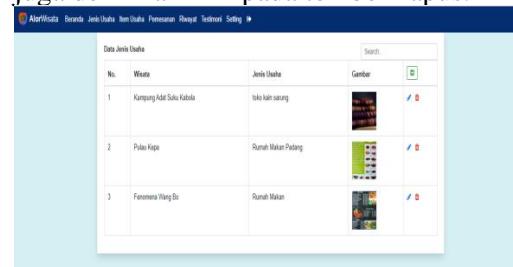
menu yang disediakan untuk Perusahaan, beranda, data jenis usaha, data item usaha, data pemesanan, riwayat, testimoni dan menu setting.



Gambar18. Halaman Beranda Perusahaan

15. Halaman Perusahaan Mengelola Data Jenis Usaha

Halaman mengelola data Jenis Usaha terdapat beberapa tombol seperti tambah data Jenis Usaha, lihat data Jenis Usaha edit data Jenis Usaha, dan hapus data Jenis Usaha. Pada halaman ini juga terdapat menu untuk melakukan pencarian data Jenis Usaha, sehingga perusahaan bisa mencari data Jenis Usaha untuk melihat apakah data Jenis Usaha tersebut sudah ada atau belum sebelum melakukan penambahan. Selain penambahan, perusahaan juga bisa mengelola data Jenis Usaha yang sudah ada dengan cara klik pada tombol ubah, dan untuk menghapus juga demikian klik pada tombol hapus.



Gambar19. Halaman Perusahaan Mengelola Data Jenis Usaha

16. Halaman Perusahaan Mengelola Data Pemesanan

Halaman mengelola data pemesanan merupakan menu yang berisi catatan pemesanan pelanggan dalam tampilan tersebut terdapat tanggal, Usaha, Item, Harga, jumlah, On date, total, bayar, Keterangan dan aksi.

No.	Tanggal	Usaha	Item	Harga	Jumlah	On Date	Total	Bayar	Keterangan	Aksi
1	05 Jul 2021	Rumah Makan Tahu rispi		Rp.5.000	10	2021-07-02	Rp.50.000	-	Belum Lunas	 

Gambar20. Halaman perusahaan mengelola Data pemesanan

17. Halaman Beranda Kecamatan

Dasboard kecamatan pada halaman ini merupakan tampilan yang menampilkan seluruh data yang diperlukan mulai dari menu yang disediakan untuk kecamatan, beranda, data kategori wisata, data objek wisata, dan form setting.



Gambar21. Halaman Beranda Kecamatan

8. Pengujian sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan tujuan untuk menemukan kesalahan atau kekurangan pada sistem yang telah diuji. Pengujian ini bermaksud untuk mengetahui sistem yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan sistem tersebut atau belum. Metode *black box testing* merupakan pengujian program yang mengutamakan pengujian terhadap kebutuhan fungsi dari suatu program. Tujuannya yaitu untuk menemukan kesalahan fungsi pada program yang akan diuji.

1.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa aplikasi pariwisata *multiuser* pada Kabupaten Alor berhasil dibangun. Aplikasi

tersebut sudah terbukti mempromosikan tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Alor, dapat mempermudahkan wisatawan lokal maupun manca negara untuk memperoleh informasi tentang objek wisata secara detail dan dapat melakukan transaksi dalam *website* tersebut. Rekanan bisnis diuntungkan dengan mempunyai kesempatan untuk mengelola *website* sesuai dengan proses bisnisnya, serta Kecamatan juga dapat mengelola informasi wisata yang ada di setiap kecamatan pada Kabupaten Alor.

10. Saran

Dalam pembuatan aplikasi pariwisata *multiuser* pada Kabupaten Alor ini tentunya masih banyak kekurangan baik dari segi penulisan, sistem dan teori yang digunakan maka diperlukan pengembangan lebih lanjut. Adapun saran-saran untuk pengembangannya adalah: untuk dapat menambahkan informasi yang lebih lengkap, informasi wisata pada Kabupaten Alor yang telah dibangun diharapkan dapat menjadi motivasi bagi masyarakat dan pemerintah Kabupaten Alor untuk lebih menjaga kelestarian budaya yang ada di Kabupaten Alor. Mungkin pengembangan aplikasi ini bisa mengembangkan aplikasi yang lebih sempurna.

Bagi para pembaca semoga hasil sistem ini dapat bermanfaat. Mengingat masih banyak kekurangan maka saran untuk kedepanya mungkin bisa dikembangkan untuk menjadi sistem yang lebih efisien.

Arsad. 2011. Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Web* di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Muna [skripsi]. Jakarta (ID): Jurusan Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

- Tersedia Pada: <https://123dok.com/document/oy86j94q-perancangan-sistem-informasi-pariwisata-berbasis-kebudayaan-pariwisata-kabupaten.html>
- Cahyati, S.** 2018. Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner di Kota Palembang Berbasis *Android*[skripsi]. Palembang (ID): Jurusan Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah. Tersedia pada: http://eprints.rade_nfatah.ac.id/3461/1/SUCI%20CAHYATI%20%2811540103%29.pdf
- Haykal, M.** 2020. Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie. Banda Aceh (ID): Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi [internet]. [diakses pada 29 Oktober 2020]; Tersedia pada link: <https://repository.arraniry.ac.id/id/eprint/13943/1/Muhammad%20Haykal%2020150212071%20FTK%20PTI%20082166032606.pdf>
- Handayahningsih, S.** 2010. Model Sistem Informasi Pariwisata Multiuser Menggunakan Konsep *E-Mall*. Di dalam: Indonesia. Yogyakarta (ID): Universitas Ahmad Dahlan. [internet]. [diakses 20 Oktober 2020]; Tersedia pada: <https://media.neliti.com/media/publications/173477-ID-none.pdf>
- Ifmawati, M. dan Susanto, A.,** 2015. Rekayasa E-Tourism Sebagai Sarana Masyarakat Untuk Mengangkat Potensi Pariwisata. Semarang (ID) Jurusan Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro [internet]. [diakses 16 Oktober 2020]; Tersedia pada: http://eprints.dinus.ac.id/17062/1/jurnal_16373.pdf
- Kusumawardani, D.M.** 2013. Sistem Informasi Pariwisata Pada Kabupaten Malang Berbasis Android. Yogyakarta (ID): Jurusan Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Purnomo, A.,** 2018. Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Komunikasi Pariwisata Di Kabupaten Karanganyar. Surakarta (ID): Jurusan Ilmu Komunikasi [internet]. [diakses pada 15 Desember 2020]; Tersedia pada link: <http://eprints.ums.ac.id/58792/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- Refida, dkk.** 2020. Pengantar Pariwisata. Medan (ID): Yayasan Kita Menulis.
- Romadhan, M.I. dan Rusmana, D.S.A.,** 2017. Potensi Media Sosial Sebagai Sarana Media Promosi Pariwisata Berbasis Partisipasi Masyarakat. Di dalam: Prosiding Seminar dan Call For Paper, Indonesia. Sidoarjo (ID): Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- SinlaE, A.A.J., Batarius, P. dan Antonius, T.A.,** 2019. Rancang Bangun Social Media Sebagai Sarana Promosi Pariwisata di NTT Berbasis Web. *Jurnal sistem & Teknologi Informasi Komunikasi*.
- Sumantri, F.K.R., Wowor, H.F. dan Lumenta, A.S.M.,** 2016. Sistem informasi Anggota Jemaat GMIM Bethesda Rotana Menggunakan Framework Codeigniter. Manado (ID):

Jurusan Teknik Elektro,
Universitas Sam RatulangI. E-journal teknik elektro dan komputer [internet]. [diakses pada 30 Oktober 2020]

Tersediapada:

<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/11656/11248>

Syahid, H.N, 2016. Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Kuliner di Kota Klaten Berbasis Web [skripsi]. Surakarta (ID): Jurusan Informatica, Universitas Muhammadiyah Surakarta Tersedia Pada:

<http://eprints.ums.ac.id/45034/1/Naskah%20Publikasi.pdf>

Syafnidawati. 2020. Definisi Teknologi Informasi. Online Browsing Platform (OBP) [internet]. [diakses pada 29 Oktober 2020]. Tersedia pada link:

<https://raharja.ac.id/2020/11/21/teknologi-informasi/#comments>