

NASKAH PUBLIKASI

**SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA WILAYAH KALIGESING
BERBASIS WEB**



Disusun oleh:

MUHAMMAD MUDASI

5130411220

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
2020**

SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA WILAYAH
KALIGESING BERBASIS WEB



Pembimbing

Suhirman, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Tanggal: 03-03-2020

SIATEM INFORMASI OBJEK WISATA WILAYAH KALIGESING BERBASIS WEB

MUHAMMAD MUDASI

*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi & Elektro
Universitas Teknologi Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta
Email: muhammadmudasi030@gmail.com*

ABSTRAK

Pemerintah dan pemuda setempat yang peduli pada kaligesing sudah melakukan promosi tentang obyek wisata yang ada, namun semua itu tetap dirasa kurang memuaskan karena masih banyak masyarakat desa tetangga yang belum mengetahui obyek wisata tersebut secara pasti. Oleh karena itu melalui perancangan Implementasi sistem informasi obyek wisata wilayah kaligesing diharapkan dapat menampilkan seputar data obyek wisata yang ada dengan tampilan yang lebih menarik dan mudah di pahami oleh masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah sistem informasi obyek wisata yang akan meningkatkan publikasi mengenai seputra obyek wisata di Kecamatan Kaligesing serta mempermudah pengunjung untuk mendapatkan informasi wisata yang dicari. Metode penelitian yang dipakai adalah metode waterfall. Perancangan sistem informasi obyek wisata ini terdiri dari diagram alir data, entity relationship diagram dan rancangan antarmuka. Untuk perancangan program ini menggunakan HTML,PHP, Java Script dan MySQL. Dengan website, informasi mengenai obyek wisata dapat menyebar lebih luas.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Wisata, Kaligesing, Website, Promosi

1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kaligesing merupakan wilayah atau kecamatan yang berada di daerah Purworejo Jawa Tengah. Kaligesing merupakan salah satu tempat yang memiliki potensi besar khususnya dalam dunia wisata. Desa-desa yang berada di wilayah kecamatan kaligesing memiliki beberapa obyek wisata yang cukup menarik untuk di kunjungi. Obyek wisata yang ada dalam kewilayahan kaligesing ini dapat di jadikan sebagai tempat untuk berlibur bagi wisatawan asing maupun lokal.

Sistem informasi mengenai obyek wisata yang berada dalam wilayah kaligesing ini tetap dirasa kurang memuaskan, sekalipun pihak pemerintah dan warga setempat sudah membuat spanduk/banner yang menunjukkan beragam wisata yang ada di wilayah tertentu, akan tetapi masih banyak masyarakat desa tetangga yang belum tahu nama dan tempat obyek wisata itu berada.

Melalui pendekatan teknologi, kondisi ini dapat dipenuhi dengan adanya Sistem Informasi Obyek Wisata di Wilayah Kaligesing. Website merupakan salah satu sistem yang mampu memberikan informasi tentang obyek wisata dengan teknologi yang lebih modern dimana nantinya akan ada menu chat sehingga beberapa

masyarakat dapat saling tukar informasi. Dengan sistem tersebut di harapkan agar masyarakat dapat mengetahui obyek-obyek wisata yang berada di wilayah kaligesing.

1.2 Batasan Masalah

Meninjau dari luasnya permasalahan maka permasalahan yang diangkat akan dibatasi pada:

- Sistem informasi berbasis *website* ini dibuat khusus untuk obyek wisata yang berada dalam lingkup Kecamatan Kaligesing + 10 desa.
- Sistem informasi berbasis *website* ini akan di lengkapi dengan sistem *chat* dimana nantinya di mungkinkan terjalin kerjasama untuk mengiklankan seputar obyek wisata yang di miliki melalui facebook, instagram dan sebagainya sehingga perlahan obyek wisata akan di ketahui secara lebih luas.
- Sistem *chat* yang dibuat akan ditunjukkan kepada pimpinan setiap daerah/desa, sehingga nanti dapat dimusyawarahkan terkait obyek wisata yang ada

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membantu masyarakat pada umumnya dalam mengetahui nama/obyek wisata secara singkat yang ada di kawasan Kaligesing untuk selanjutnya masyarakat bisa cek langsung ke obyek wisata agar lebih jelas.
- b. Membantu Pihak Desa/pemerintah Setempat dalam mengunggah potensi obyek wisata yang di miliki pada wilayah tertentu.
- c. Membantu masyarakat dalam mengetahui seputar desa-desa yang memiliki obyek/potensi wisata yang berada dalam lingkup Kaligesing.

2. KAJIAN PUSTAKA DAN TEORI

2.1 Landasan Teori

Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki bidang dan tema yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

^[1]Penelitian oleh Lestari, S.(2013), dengan judul Pengembangan Desa Wisata Dalam Usaha Pemberdayaan Masyarakat. Penelitian tersebut membahas bagaimana membentuk atau mengeksplorasi wisata yang berada dalam desa dan dapat menjadikannya sebagai bentuk pemberdayaan masyarakat. Masyarakat juga akan belajar dalam memperbaiki SDM yang ada agar terus berkembang bahkan maju. Karena pada kenyataannya masyarakat sendiri belum sepenuhnya tahu bagaimana memanfaatkan potensi wisata yang ada. Hasil dari penelitian ini adalah masyarakat dapat memahami dan menggali potensi wisata yang ada di daerahnya.

^[2]Penelitian oleh Agus dan Eny(2010), dengan judul Membangun Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Klaten Berbasis Sistem Informasi Geografis. Penelitian tersebut membahas bagaimana proses pencarian obyek wisata yang berada di kabupaten klaten. Hasil akhir dari aplikasi/program tersebut berupa proses pencarian data obyek wisata menggunakan map yang tersedia di wilayah Kabupaten Klaten.

^[3]Penelitian oleh Fuadi(2013), dengan judul Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeulue Berbasis Web. Penelitian tersebut membahas bagaimana memberikan informasi mengenai objek-objek wisata yang berada di Kabupaten Simeulue. Hasil dari aplikasi ini dapat diimplementasikan untuk mengetahui nama objek wisata.

2.2 Sistem Informasi

^[4] Sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama, keempat bagian tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan sumber daya manusia (SDM) yang terlatih. sistem informasi terdiri dari komponen komponen yang

disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*) (Pratama, 2014) yaitu :

- a. Blok Masukan
Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.
- b. Blok Model
Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
- c. Blok Keluaran
Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
- d. Blok Teknologi
Teknologi merupakan “kotak alat” (*tool box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.
- e. Blok Basis Data
Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak paket yang disebut DBMS (*Database Management System*)

2.3 Pariwisata

^[5]Definisi pariwisata dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan juga tidak memiliki batasan-batasan yang pasti. Para ahli pariwisata banyak yang berpendapat definisi pariwisata dari berbagai sudut pandang, tetapi dari berbagai definisi tersebut mempunyai makna yang sama. Menurut Hunziker dan Kraft dalam Muljadi (2012) mengungkapkan bahwa pariwisata adalah gejala-gejala yang timbul dari adanya orang asing atau keseluruhan hubungan perjalanan itu tidak untuk bertempat tinggal menetap dan tidak

ada hubungan dengan kegiatan untuk mencari nafkah. Sehingga dalam melakukan perjalanannya tersebut hanya mencari hal-hal yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.

Jenis wisata dibagi menjadi beberapa jenis yakni sebagai berikut:

- a. Wisata Kuliner
Wisata ini tidak semata-mata hanya untuk mengenyangkan dan memanjakan perut dengan aneka ragam masakan khas dari daerah tujuan wisata, tetapi juga mendapatkan pengalaman yang menarik juga menjadi motivasinya.
- b. Wisata Olahraga
Wisata ini memadukan kegiatan olahraga dengan kegiatan wisata. Kegiatan dalam wisata ini dapat berupa kegiatan olahraga yang aktif mengharuskan wisatawan melakukan gerakan olah tubuh secara langsung. Kegiatan yang lain disebut kegiatan pasif. Dimana wisatawan tidak melakukan gerak olah tubuh, tetapi menjadi penikmat dan menjadi pecinta olahraga saja.
- c. Wisata komersial
Wisatawan yang melakukan perjalanan untuk mengunjungi pameran-pameran dan pekan raya yang bersifat komersial seperti pameran industri, pameran dagang dan sebagainya.
- d. Wisata bahari
Perjalanan yang banyak dikaitkan dengan dengan olahraga air seperti danau, pantai, air laut.
- e. Wisata industry
Perjalanan yang dilakukan oleh rombongan mahasiswa atau pelajar, orang-orang awam ke suatu tempat perindustrian dengan maksud dan tujuan untuk mengadakan penelitian.
- f. Wisata Bulan Madu
Suatu perjalanan yang dilakukan bagi pasangan pengantin baru yang sedang berbulan madu dengan fasilitas-fasilitas khusus dan tersendiri demi kenikmatan perjalanan.
- g. Wisata Cagar Alam
Jenis wisata yang banyak diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan mengatur wisata ke tempat atau cagar alam, Taman lindung, pegunungan, hutan daerah dan sebagainya, yang kelestariannya dilindungi oleh Undang-Undang.

2.4 Website

^[6]Pada saat ini teknologi berkembang sangat pesat, hal ini disebabkan oleh banyak

faktor diantaranya perkembangan pola pikir masyarakat yang cukup pesat, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam hal informasi dan ilmu pengetahuan serta mekanis dunia kerja, maka dibutuhkan para pengembang aplikasi web supaya dapat terus beraktifitas dan berinovasi. Web suatu jaringan yang bisa mempermudah serta mempercepat penyampaian informasi secara luas, dan dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh siapapun yang mendapatkan akses internet. Website (lebih dikenal dengan sebutan situs) adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis-jenis berkas lainnya (Rahmadi, 2013). Jenis-jenis *website* berdasarkan sifatnya antara, lain:

- a. *Website* Dinamis
Adalah sebuah website yang menyediakan konten atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat.
- b. *Website* Statis
Adalah sebuah website yang kontennya sangat jarang diubah.

2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

^[7]ERD adalah diagram yang menggambarkan keterkaitan antar tabel beserta dengan *field-field* didalamnya pada suatu *database* sistem (Pratama, 2014).

^[8]Menurut Ladjamudin, (2013) Aturan pokok dalam melakukan tranformasi E-R Diagram ke logical record structure sangat dipengaruhi oleh elemen yang menjadi titik perhatian utama pada langkah transformasi dengan proses kardinalitas terdiri dari tiga kardinalitas yaitu :

- a. *One to one*
Yaitu proses kardinalitas yang panahnya lebih diarahkan di entity dengan jumlah atribut yang lebih sedikit.
- b. *One to many*
Relasi harus digabungkan dengan entity pada pihak many, dan tidak perlu melihat banyak sedikitnya atribut pada entity tersebut.
- c. *Many to many*
Yaitu proses kardinalitas pada relationship berubah status menjadi file konektor, sehingga baik entity maupun relasi akan menjadi struktur *record* sendiri

2.6 Diagram Alir Data

^[9]Menurut Ladjamudin (2013) menyatakan bahwa diagram alir data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Diagram aliran data menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk terstruktur dan jelas.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode pengumpulan data dimana metode tersebut dilakukan untuk memperoleh hasil yang akurat dan *valid*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode tanya jawab langsung dengan pihak yang memiliki objek wisata dan pemuda peduli kaligesing sehingga data yang di dapat lebih akurat.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan untuk melakukan pengamatan langsung dari suatu kegiatan yang sedang dilakukan pihak yang memiliki objek wisata dengan tujuan mencari dan mengumpulkan data.

c. Perancangan dan Desain Sistem

Merancang dan mendesain *output*, *input*, struktur file, struktur *database*, program, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, mendesain keputusan dan mendesain sasaran yang diperlukan untuk mendukung sistem informasi.

d. Pengembangan Sistem

Memecahkan kembali rancang bangun, mengembangkan bagan alir secara garis besar, menulis instruksi program, merakit program, mempersiapkan data untuk *testing*, melakukan pengetesan, mengecek hasil, mendiagnosa kesalahan, dan membetulkan program.

e. Uji Coba

Uji coba dilakukan guna menguji sistem yang sudah jadi. Sistem tersebut diuji agar mengetahui apakah sistem tersebut berjalan sesuai dengan semestinya tau tidak.

f. Implementasi

Mengimplementasikan hasil jadi dari pembangunan sistem yang telah dibuat untuk digunakan dan menggantikan sistem yang lama.

4. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

Kaligesing merupakan salah satu tempat yang memiliki potensi besar khususnya dalam dunia wisata. Desa-desa yang berada di wilayah kecamatan kaligesing memiliki beberapa obyek wisata yang cukup menarik untuk di kunjungi. Obyek wisata yang ada dalam kewilayahan kaligesing ini dapat di jadikan sebagai tempat untuk berlibur bagi wisatawan asing maupun lokal.

Sistem informasi mengenai obyek wisata yang berada dalam wilayah kaligesing ini tetap dirasa kurang memuaskan, sekalipun pihak pemerintah dan warga setempat sudah membuat spanduk/banner yang menunjukkan beragam wisata yang ada di wilayah tertentu, akan tetapi masih banyak masyarakat desa tetangga yang belum tahu nama dan tempat obyek wisata itu berada.

4.2 Analisa Kebutuhan

Kebutuhan publik merupakan kebutuhan pengunjung yang harus ada dalam sistem informasi wisata ini:

- a. Menampilkan informasi wisata
- b. Menampilkan informasi artikel
- c. Menampilkan informasi kategori wisata
- d. Memberikan komentar
- e. Memberikan *chatting*

Kebutuhan admin merupakan kebutuhan admin yang harus ada dalam sistem informasi wisata ini:

- a. Proses login ke sistem
- b. Pengolahan data wisata
- c. Pengolahan data artikel
- d. Pengolahan data kategori wisata
- e. Pengolahan data komentar
- f. Pengolahan data *chatting*
Menampilkan laporan wisata dan laporan *chatting*

4.3 Perancangan Sistem Alat Bantu Perancangan

Database

Alat Bantu yang digunakan pada perancangan sistem adalah sebagai berikut:

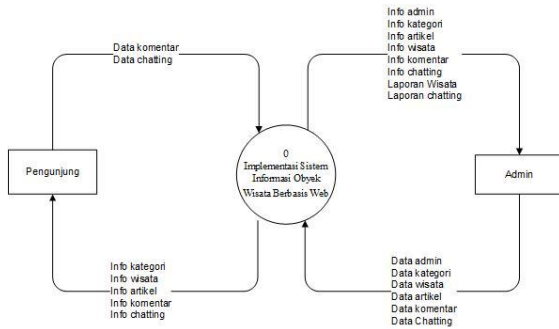
- a. Diagram Konteks
- b. Data Flow Diagram (DFD)
- c. Entity Relationship Data (ERD)

4.4 Rancang Sistem

Rancangan sistem merupakan alur dari proses sistem pengolahan data dalam suatu rancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem menggunakan diagram konteks (*Context Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), rancangan struktur tabel dan rancangan relasi antar tabel.

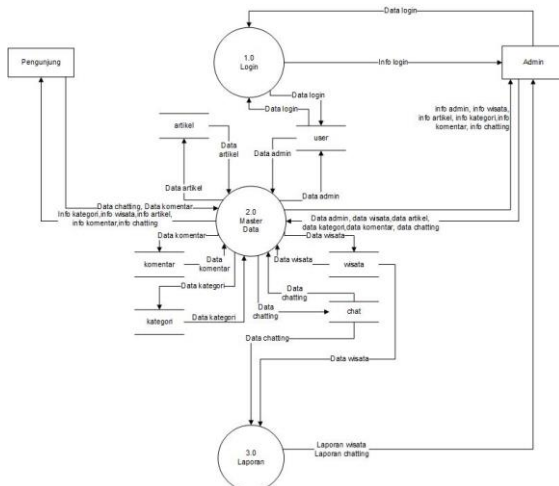
- a. Diagram konteks yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan ruang lingkup sistem dengan entitas eksternal. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DAD yang menggambarkan seluruh *input* ke dalam sistem atau *output* dari sistem yang memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Diagram Konteks dari rancang bangun sistem informasi obyek wisata berbasis web memiliki entitas eksternal yakni pengunjung dan admin yang berinteraksi

dengan sistem tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.1.



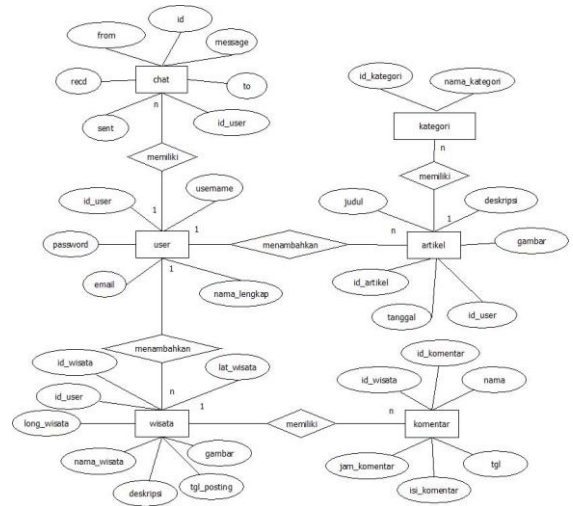
Gambar 4.1 Diagram Konteks

- b. Dalam DAD level 1 ini menggambarkan sistem secara lebih rinci. Entitas yang terlibat diantaranya admin dan publik yang mempunyai hak akses masing-masing. Selain itu, DAD level 1 juga menggambarkan proses yang ada meliputi Proses login, master data dan laporan. DAD level 1 dapat dilihat pada Gambar 4.2.



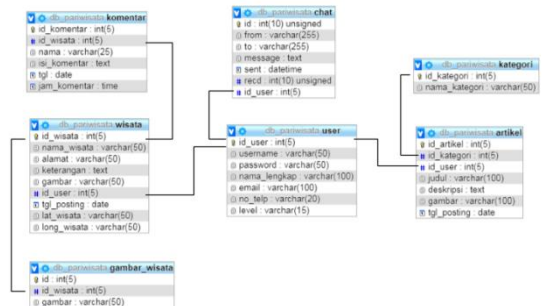
Gambar 4.2 DAD Level 1

- c. *Entity Relationship Diagram* sebagai alat bantu dalam perencanaan sistem yang akan di jalankan. *Entity Relationship Diagram* dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Entity Relationship Diagram

- d. Database yang tersusun dari beberapa tabel kemudian dihubungkan atau direlasikan sesuai *primary key field* penghubung masing-masing tabel. Terlihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Relasi Antar Tabel

4.5 IMPLEMENTASI

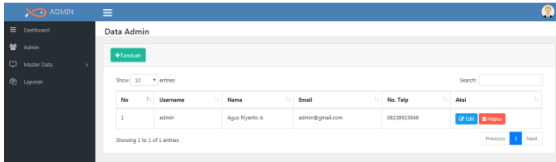
a. Halaman Form Login Admin

Halaman form login admin adalah halaman yang digunakan oleh admin untuk dapat masuk ke sistem. Admin akan diminta untuk memasukkan *username* dan *password* kemudian dilakukan validasi akun. Jika *username* dan *password* yang dimasukkan benar maka akan diarahkan ke halaman *home* admin tetapi jika salah maka akan muncul peringatan. Tampilan *form login* admin ditunjukkan pada gambar 4.5.

Gambar 4.5 Tampilan Form Login Admin

b. Halaman Data Admin

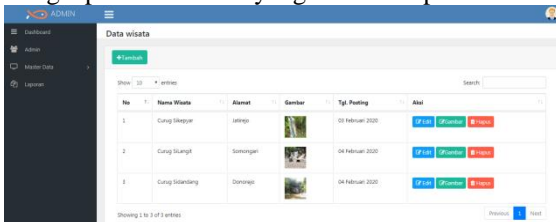
Gambar 4.6 merupakan halaman Data admin digunakan oleh admin untuk mengolah data admin. Halaman ini menampilkan data username, nama lengkap, email dan nomor telepon. Pada halaman ini, seorang admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data admin.



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Data Admin

c. Halaman Data Wisata

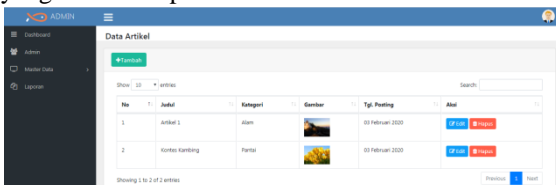
Gambar 4.7 merupakan halaman data wisata digunakan untuk input data baru wisata. Pada halaman ini menampilkan data wisata seperti nama wisata, alamat, deskripsi dan gambar wisata. Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data wisata yang sudah diinputkan.



Gambar 4.7 Tampilan Data Wisata

d. Halaman Data Artikel

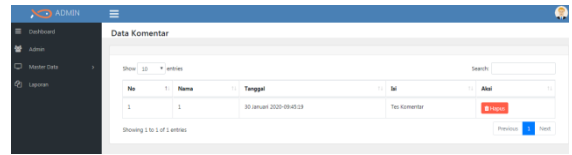
Gambar 4.8 memperlihatkan halaman data artikel digunakan untuk input data baru artikel. Halaman ini menampilkan data artikel seperti judul, kategori, deskripsi dan gambar artikel. Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data artikel yang sudah diinputkan.



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Data Artikel

e. Tampilan Halaman Data Chat

Gambar 4.9 menampilkan halaman ini berisi seluruh data chatting yang telah diinputkan oleh pengunjung web. Pada halaman ini admin dapat mengedit ataupun menghapus data chatting yang telah diinputkan.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Data Chat

f. Tampilan Halaman Home Publik

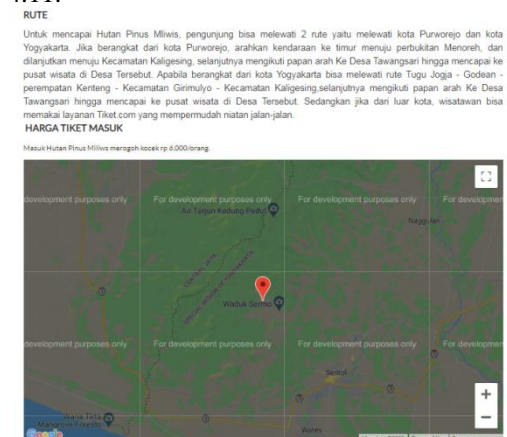
Halaman home merupakan halaman home pengunjung yaitu halaman pertama yang akan terbuka saat pengunjung mengakses website wisata ini. Halaman ini menampilkan slide yang berisi gambar wisata dan data wisata terbaru. Informasi mengenai wisata terbaru ini ditampilkan dalam bentuk *thumbnail* dan berisi keterangan singkat mengenai wisata tersebut. Tampilan halaman home publik dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Home Publik

g. Tampilan Halaman Detail Wisata

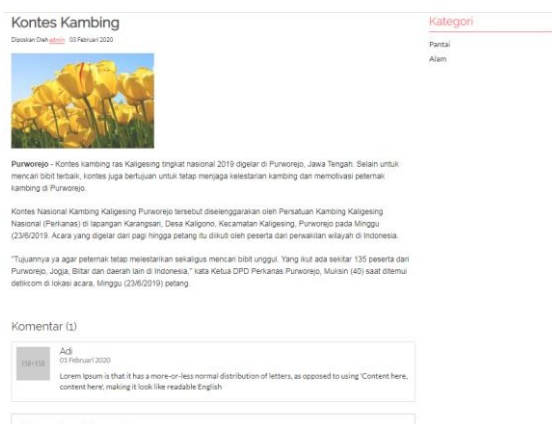
Halaman detail wisata merupakan informasi secara detail dari setiap wisata yang telah ditampilkan secara *thumbnail* pada halaman *home* dan halaman kategori. Dari halaman ini pengunjung dapat mengetahui detail wisata seperti nama wisata, lokasi, keterangan dan gambar wisata. Tampilan halaman detail wisata dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Detail Wisata

h. Tampilan Detail Artikel

Halaman detail artikel merupakan halaman yang menampilkan detail artikel. Halaman detail artikel merupakan informasi secara detail dari setiap artikel yang telah ditampilkan secara *thumbnail* pada halaman *home* dan halaman kategori. Dari halaman ini pengunjung dapat mengetahui detail artikel seperti judul, tanggal posting, diposting oleh, deskripsi dan gambar wisata. Pada bagian bawah terdapat menu komentar untuk meninggalkan komentar. Tampilan halaman detail artikel dapat dilihat pada gambar 4.12



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Detail Artikel

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan terhadap sistem yang telah dibuat sebagai berikut:

- Sistem informasi obyek wisata ini dapat mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi obyek wisata di wilayah kaligesing.

- Sistem informasi obyek wisata ini dapat digunakan sebagai salah satu wadah tentang obyek wisata di wilayah kaligesing.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas penulis memberikan saran sebagai berikut:

- Penambahan fitur pemesanan tiket wisata.
- Pengembangan aplikasi berbasis android.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, S (2013), *Pengembangan Desa Wisata Dalam Usaha Pemberdayaan Masyarakat*, Skripsi, S.Sos., UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Agus dan Eny (2010), *Membangun Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Klaten Berbasis Sistem Informasi Geografis*, Tugas Akhir, S.Kom., STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Fuadi. (2013), *Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeulue Berbasis Web*, Skripsi, S.Kom., STMIK U'budiyah Indonesia Banda Aceh
- Pratama, Agus Eka. 2014. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung : Informatika Bandung.
- Mulyadi. A, J. 2012. *Kepariwisata dan Perjalanan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Rahmadi, Moch Luthfi. 2013. *Tips Membuat Website tanpa Coding dan Langsung Online*. Yogyakarta:ANDI
- Agus Eka, Pratama. 2014. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung : Informatika Bandung
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2013. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2013. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu