

**NASKAH PUBLIKASI**  
**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI WISATA BERBASIS WEB**  
**(Studi Kasus: TravelingCirebon Jawa Barat)**

**Program Studi Informatika**

Disusun oleh:

MOCHAMAD HAFIDZ FATUROCHMAN

5140411386

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

**NASKAH PUBLIKASI**  
**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI WISATA BERBASIS WEB**  
**(Studi Kasus: TravelingCirebon Jawa Barat)**

Disusun oleh:  
MOCHAMAD HAFIDZ FATUROCHMAN  
5140411386

Pembimbing,

Sutarman, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Tanggal, .....

# RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI WISATA BERBASIS WEB (Studi Kasus: TravelingCirebon Jawa Barat)

**Mochamad Hafidz Faturochman**

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro  
Universitas Teknologi Yogyakarta  
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta  
E-mail : [hafidzfr@gmail.com](mailto:hafidzfr@gmail.com)

## ABSTRAK

Kota Cirebon merupakan salah satu Kota di Jawa Barat yang kaya akan tempat wisata. Budaya yang masih kuat dan peninggalan sejarah yang terawat menjadikan Kota Cirebon sebagai salah satu destinasi liburan yang banyak dikunjungi wisatawan baik dari lokal maupun mancanegara. Hal tersebut memunculkan peluang bisnis di bidang biro wisata salah satunya yang dijalani TravelingCirebon namun sangat disayangkan tidak adanya sistem informasi untuk menunjang itu semua mulai dari informasi wisata dan fasilitas reservasi untuk memudahkan wisatawan mencari informasi dan memesan secara langsung paket wisata jika tertarik dengan informasi yang disajikan. Maka TravelingCirebon memerlukan sistem informasi wisata berbasis web dengan tujuan untuk pengenalan objek wisata di Kota Cirebon dan fasilitas reservasi yang dapat dijangkau oleh masyarakat luas. Dengan adanya sistem yang akan dibangun diharapkan dapat digunakan untuk memaksimalkan sistem yang telah ada agar wisatawan dapat difasilitasi dengan baik serta dapat meningkatkan minat wisatawan untuk datang berkunjung ke Kota Cirebon dengan mudahnya informasi yang didapat dan adanya fasilitas reservasi yang ada dapat memudahkan wisatawan untuk menikmati wisata di Kota Cirebon. Peneliti menggunakan pengujian System Usability Scale (SUS) untuk menentukan nilai kegunaan suatu website. Adapun sistem yang digunakan dalam sistem informasi wisata berbasis web ini adalah dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Codeigniter dan database menggunakan MySQL. Hasil dari penelitian ini adalah didapatkannya nilai kegunaan yang tinggi (acceptable) pada range 70 hingga 100 pada sistem informasi yang dibangun.

**Kata kunci :** website, informasi, reservasi, wisata, kota cirebon, system usability scale.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Provinsi Jabar per bulan Maret 2018, Cirebon berada di posisi ke-4 setelah kota Bandung total keseluruhan sebanyak 1.356.145 kunjungan terdiri dari kunjungan wisatawan nusantara sebanyak 1.354.722 wisatawan dan 1.423 untuk wisatawan mancanegara. Dengan bertenggerinya Cirebon sebagai kota dengan total wisatawan terbanyak ke-4 se-provinsi Jawa Barat ini jelas berdampak positif pada peningkatan pendapatan masyarakat lokal sekitar tempat wisata.

Hal tersebut juga memunculkan peluang bisnis baru di bidang Biro Wisata, salah satunya yang dijalani oleh TravelingCirebon, TravelingCirebon adalah biro wisata dibawah naungan PT. Digital Sarana Transportasi yang memberikan kemudahan wisatawan nusantara maupun mancanegara untuk dapat memesan tur wisata di Cirebon tapi hal itu masih dilakukan secara manual dengan cara menghubungi

Biro Wisata menggunakan layanan chat WhatsApp dan informasi destinasi wisata yang akan dijelajahi wisatawan juga tidak ada, hal tersebut yang membuat kurang efisiennya sistem kerja yang dijalankan oleh TravelingCirebon.

Berkaca dari permasalahan diatas dibuatlah Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Berbasis Web. Sistem Informasi Wisata Berbasis Web akan memudahkan pengunjung dalam mencari informasi terpusat perihal wisata di Kota Cirebon dan wisatawan juga dapat langsung memilih paket-paket tur wisata yang disediakan oleh Biro Wisata dalam hal ini yaitu TravelingCirebon. Sistem yang akan dibangun akan menyediakan konten informasi wisata, fasilitas reservasi dan informasi-informasi terkait jasa yang ditawarkan. Pada akhir dari pembangunan sistem akan dilakukan suatu pengujian nilai kegunaan (usability) website yang dibangun untuk mengetahui apakah website yang dibangun sudah memiliki nilai kegunaan yang baik yang berdampak pada user experience dalam penggunaan sistem itu sendiri.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem informasi wisata berbasis *web* agar tercapai sebuah *website* yang baik dari sisi *usability* atau nilai kebergunaan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi wisata yang dapat memberikan informasi sekaligus menangani reservasi tur wisata yang disediakan pihak TravelingCirebon.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Wisata

Menurut Hidayah, N (2017), wisata merupakan suatu kegiatan perjalanan baik individu maupun kelompok dari tempat tinggal menuju suatu tempat tertentu untuk mendapatkan pengalaman diluar aktivitas kesehariannya (seperti: bekerja, sekolah, mengurus rumah tangga dan lain-lain) dalam waktu yang sementara. Dari pengertian mengenai kegiatan wisata tersebut terlihat beberapa komponen penting yang menjadikan proses tersebut terjadi. Komponen-komponen tersebut adalah: tempat tinggal, perjalanan, pelaku perjalanan wisata, dan tempat tujuan.

### 2.2 Sistem

Menurut Kadir, A (2014), sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran jika dalam sebuah sistem terdapat sebuah elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem.

Menurut Romney dan Steinbart (2014), sistem merupakan serangkaian dua atau lebih komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan.

### 2.3 Informasi

Menurut Krismiaji (2015), informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat.

Menurut Romney dan Steinbert (2014), informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi.

Hal serupa disampaikan oleh Susanto (2017), informasi adalah hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat.

## 2.4 System Usability Scale

System usability scale adalah salah satu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang "*quick and dirty*" dan dapat diandalkan. Diaplikasikan dengan menggunakan 10 atau lebih pernyataan berbentuk kuisioner yang diikuti dengan 5 opsi jawaban untuk setiap pernyataan, mulai dari Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju. Metode uji pengguna ini diperkenalkan oleh John Brooke di tahun 1986 yang dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai jenis produk maupun servis, termasuk di dalamnya hardware, software, perangkat mobile, website dan aplikasi.

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Objek Penelitian

Pada penelitian tugas akhir ini yang menjadi objek penelitian adalah perusahaan biro perjalanan wisata TravelingCirebon yang berada di Kota Cirebon dan menyediakan jasa tur wisata Kota Cirebon dan sekitarnya. Tempat wisata yang akan diambil dalam penelitian ini adalah tempat wisata alam, religi, sejarah dan modern yang tepatnya berada di Kota Cirebon dan sekitarnya. Data yang diperlukan pada penelitian ini diantaranya adalah data objek wisata yang terdiri dari foto dan sejarah objek wisata, data layanan yang ditawarkan dan biaya layanan jasa perjalanan di TravelingCirebon.

### 3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan 4 metode yaitu pengumpulan data, analisis dan perancangan, implementasi dan pengujian.

#### 3.2.1 Pengumpulan Data

Data-data yang diperoleh sebagai dasar dalam penyusunan laporan ini diambil dengan menggunakan beberapa metode, yaitu:

a. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku dan referensi yang berhubungan dengan objek penelitian. Metode ini bertujuan untuk memberikan bekal teoritis kepada peneliti, mengenai konsep dasar sistem, tahap-tahap dalam menganalisis dan merancang sistem serta tahap-tahap untuk melaporkan penelitian.

b. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung tentang perusahaan dan objek wisata yang ada di Kota Cirebon.

- c. Wawancara  
Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan pengelola biro wisata, warga sekitar tempat wisata dan pengelola tempat wisata yang ada di Kota Cirebon.
- d. Kuesioner Tertutup  
Kuesioner Tertutup digunakan untuk menggali kebutuhan dalam menentukan nilai kebergunaan sistem dan juga digunakan untuk pengevaluasian sistem, dengan cara memberikan pertanyaan yang sudah disediakan jawabannya, dengan jumlah *sample* 30 responden.

### 3.2.2 Analisis dan Perancangan

Analisis terhadap kebutuhan sistem diperlukan untuk membantu memperoleh informasi mengenai apa saja komponen yang dibutuhkan oleh pengguna sistem informasi. Sistem akan memerlukan beberapa tahap perancangan. Berikut akan dijabarkan menjadi beberapa langkah antara lain:

- a. Analisis Sistem  
Analisis sistem dilakukan untuk mengetahui informasi dan komponen yang diperlukan untuk membangun suatu sistem informasi. Tahapan Analisis sistem dibutuhkan untuk memberikan gambaran rancangan dari sebuah alur sistem informasi yang akan dibuat.
- b. Analisis Data  
Analisis Data dilakukan untuk mengetahui kebutuhan data yang digunakan untuk melakukan proses perhitungan dalam hal ini pelatihan dan pengujian yang akan dilakukan agar sistem dapat berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan.
- c. Perancangan  
Kebutuhan untuk merancang desain sistem sedemikian rupa guna memenuhi tujuan dari perancangan sistem yang akan dibuat untuk pengguna melalui beberapa tahapan. Berikut akan penjelasan mengenai tahapan perancangan desain yang akan dibuat sebagai berikut:
  - a. Desain *Input*  
Desain *input* merupakan data masukkan yang akan diproses oleh sistem. *Input* data yang digunakan adalah data sistem baru. Dalam hal ini data yang dimaksud adalah data kegiatan perusahaan (dokumentasi), data artikel informasi objek wisata, data biaya tur, data reservasi dan data *member* guna mengakses proses reservasi.
  - b. Desain *Proses*  
Desain proses merupakan tahap untuk membuat sketsa yang akan terjadi pada setiap modul yang dimiliki sistem. Sketsa tersebut dijadikan acuan dalam membuat algoritma.

- c. Desain *Output*  
Desain *output* merupakan hasil akhir dari sistem informasi yang dibangun. *Output* memiliki informasi mengenai publikasi kegiatan tur. Informasi layanan yang ditawarkan dan *invoice* sebagai bukti sah bahwa pembayaran telah dilakukan.
- d. Desain *Interface*  
Desain *interface* merupakan pengembangan pada desain tampilan sebuah *website*. Rancangan desain *interface* akan dibuat sesesuai mungkin dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna agar pengguna tidak perlu menyesuaikan diri pada sistem yang telah dibangun untuk menghasilkan produk dengan nilai *usability* yang tinggi akan tetapi tidak menghilangkan unsur-unsur penting dalam penyampaian informasi.

### 3.2.3 Implementasi Sistem

Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan menuju ke tahapan implementasi. Implementasi merupakan tahap meletakkan sistem sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul-modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberi masukan kepada pengembang sistem.

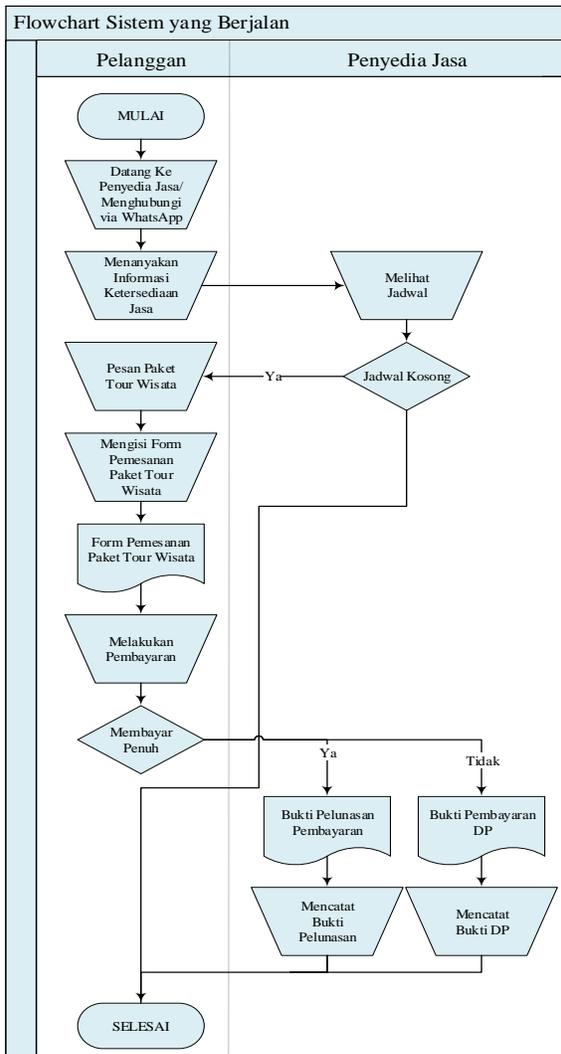
### 3.2.4 Pengujian Sistem

Sistem yang telah dibangun selanjutnya akan melewati tahap pengujian, pengujian dilakukan dengan melihat hasil kuesioner dari responden yang telah mencoba website yang dibangun dan menghitungnya menggunakan perhitungan likert yang pada kesimpulan akhirnya nilai rata-rata kuesioner akan dicocokkan dengan System Usability Scale (SUS) untuk melihat apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi tingkat *usability* yang tinggi, user-friendly dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

## 4. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

### 4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

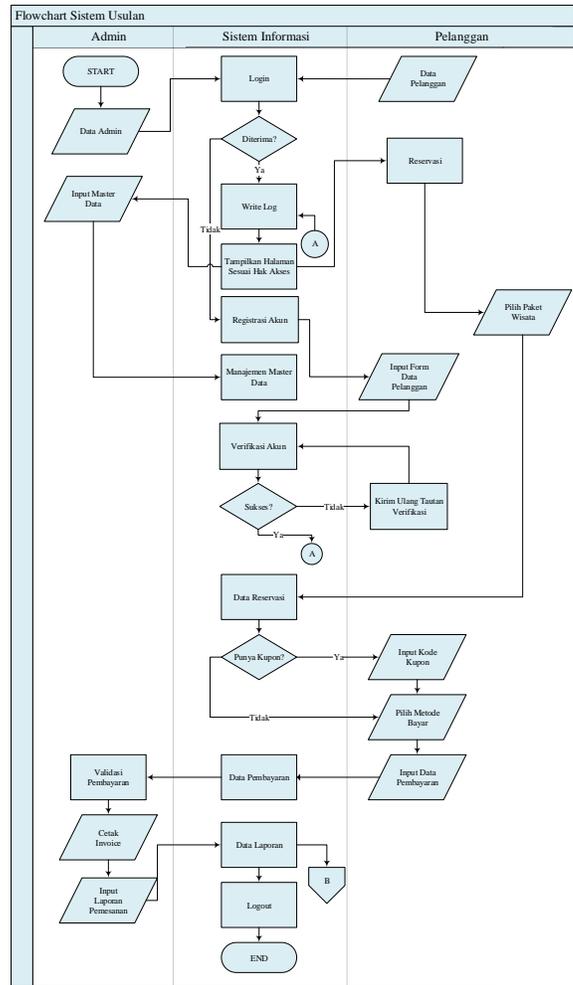
Analisis sistem yang berjalan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses kerja yang sedang berjalan pada instansi, Pokok-pokok yang dianalisis meliputi analisis prosedur atau aliran data, diagram konteks, diagram jenjang, dan diagram alir data. Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi dan memberikan gambaran rencana pemecahan masalah yang dihadapi. Adapun sistem yang berjalan di TravelingCirebon dapat dilihat pada **Gambar 4.1**:



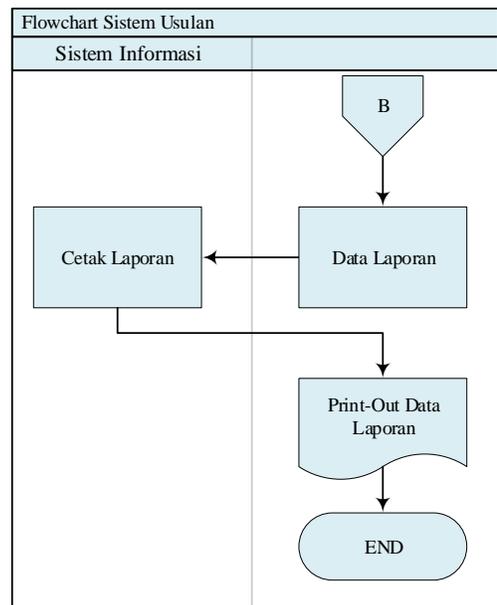
Gambar 4.1 Flowchart Sistem Berjalan

#### 4.2 Analisis Pengembangan Sistem

Tahap selanjutnya setelah mengidentifikasi sistem yang berjalan dibuatlah sistem usulan untuk menunjang dan mempermudah kebutuhan perusahaan dan pengguna dengan *flowchart* sebagai berikut pada Gambar 4.2 dan Gambar 4.3:



Gambar 4.2 Flowchart Sistem Usulan



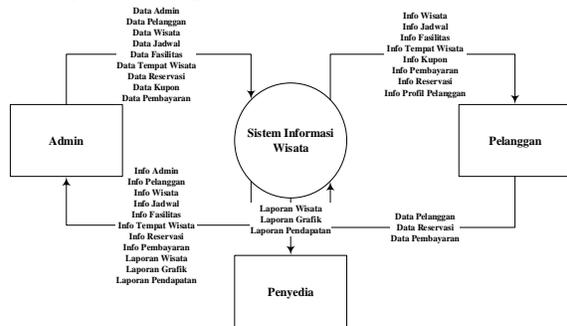
Gambar 4.3 Lanjutan Flowchart Sistem Usulan

Dari *flowchart* diatas diketahui bahwa proses manajemen data, reservasi, pembayaran serta *report* penghasilan dapat ditangani di dalam sistem yang akan dibangun yang nantinya sistem ini akan di kelola oleh admin perusahaan dan digunakan oleh masyarakat umum untuk menunjang kebutuhan mereka.

### 4.3 Rancangan Sistem

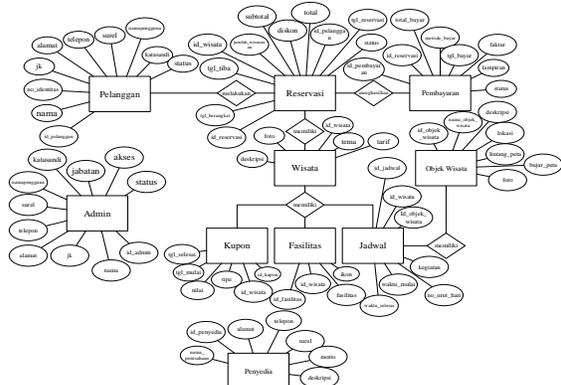
Rancangan sistem merupakan alur dari proses sistem pengolahan data dalam suatu rancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan menggunakan Context Diagram, Data Flow Diagram, Entity Relationship Diagram, Rancangan struktur tabel dan Rancangan relasi antar tabel.

a. Context Diagram dapat menggambarkan secara umum sistem yang akan dibangun, sistem digambarkan pada **Gambar 4.4**.



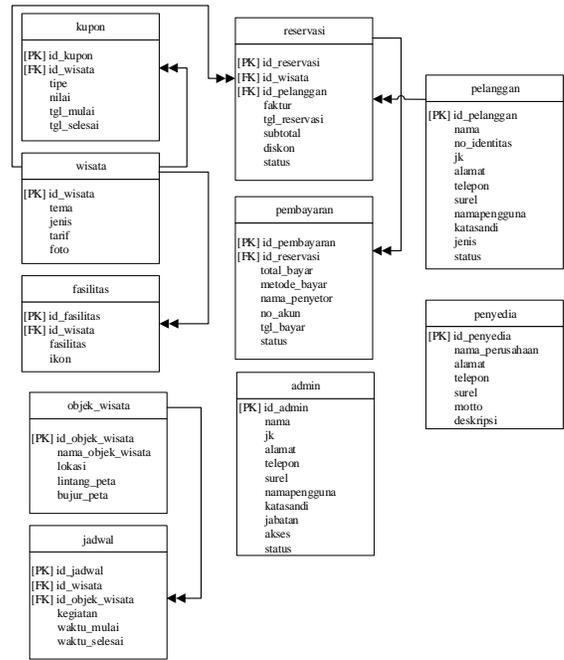
**Gambar 4.4** Context Diagram

b. Entity Relationship Diagram sebagai alat bantu dalam perencanaan sistem yang akan dijalankan. Entity Relationship Diagram dapa dilihat pada **Gambar 4.5**.



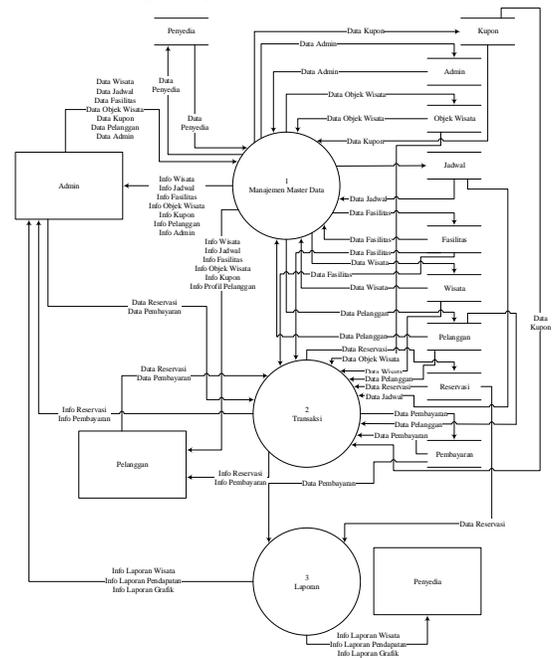
**Gambar 4.5** Entity Relationship Diagram

c. Relasi Tabel adalah data yang menggambarkan hubungan antara tabel satu dengan yang lainnya. Relasi tabel dapat dilihat pada **Gambar 4.6**.



**Gambar 4.6** Relasi Antar Tabel

d. Data Flow Diagram Level 1 menggambarkan alur data sistem beserta penyimpanan datanya. Terdapat 3 proses manajemen master data, transaksi dan laporan. Berikut ini adalah Data Flow Diagram pada **Gambar 4.7**



**Gambar 4.7** Data Flow Diagram

## 4. 4 Implementasi

### a. Halaman Utama

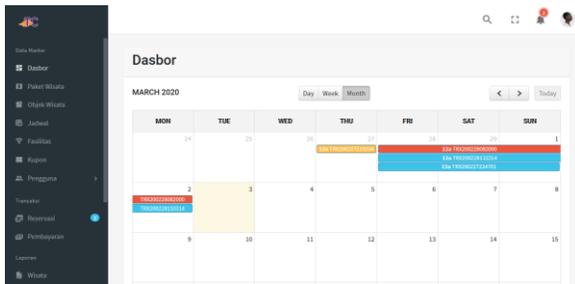
Halaman utama adalah tampilan yang akan muncul ketika pengguna mengunjungi website. Pada halaman utama terdapat beberapa menu yang memuat berbagai macam informasi wisata dapat dilihat pada **Gambar 4.8**



**Gambar 4.8** Halaman Utama

### b. Halaman Admin

Halaman admin adalah halaman ini memuat beberapa menu dimana semua manajemen data di olah berikut tampilan halaman admin dapat dilihat pada **Gambar 4.9**



**Gambar 4.9** Halaman Admin

### c. Halaman Hasil Laporan Pendapatan

Halaman ini memuat laporan pendapatan perusahaan yang dapat di cetak berikut tampilan laporan pendapatan pada **Gambar 4.10**

No	Invoice	ID Reservasi	Total Bayar	Metode Bayar	Tanggal Pembayaran
1	INV0022813947	TRQ0022813934	Rp. 30.000,-	Bank Transfer	28 Februari 2020 13:41:10
2	INV0022722508	TRQ0022722470	Rp. 8.000,-	Bank Transfer	27 Februari 2020 22:54:32
3	INV0022723020	TRQ0022723004	Rp. 10.000,-	GoPay	27 Februari 2020 22:03:33
4	INV0020111408	TRQ0020111403	Rp. 1.500.000,-	Tunai	01 Februari 2020 11:45:50
5	INV0020111403	TRQ00201113936	Rp. 250.000,-	Bank Transfer	01 Februari 2020 11:40:24
6	INV0020111383	TRQ00201113810	Rp. 100.000,-	GoPay	01 Februari 2020 11:38:49

**Gambar 4.10** Halaman Laporan Pendapatan

## 4.5. Pengujian Sistem

Dalam penelitian ini, pengujian sistem menggunakan perhitungan kuantitatif berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh 55 responden. Kuesioner menggunakan Skala Likert sebagai metode pengukuran untuk mengukur sejumlah pernyataan yang dibuat ke dalam kategori Sangat Setuju (STS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk menilai sesuai dengan kriteria responden, maka Penulis menentukan skor jawaban sebagai berikut:

**Tabel 4.1** Skor Setiap Jawaban

Nilai	Kriteria
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Penentuan skor ideal diperlukan untuk menentukan *rating scale* dan jumlah seluruh jawaban kuesioner. Untuk menghitung jumlah skor ideal (*kriterium*) dari seluruh *item*, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Kriterium} = \text{nilai skala} \times \text{jumlah responden}$$

Dikarenakan skor tertinggi adalah 5 dan jumlah responden sebanyak 55 responden, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

**Tabel 4.2** Skor Ideal

Rumus	Skala
$5 \times 55 = 275$	Sangat Setuju
$4 \times 55 = 220$	Setuju
$3 \times 55 = 165$	Netral
$2 \times 55 = 110$	Tidak Setuju
$1 \times 55 = 55$	Sangat Tidak Setuju

Skor yang telah diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam *rating scale* sebagai berikut :



Untuk mengetahui jawaban responden melalui persentase, digunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Frekuensi dari setiap jawaban angket

N : Jumlah skor ideal

100 : Bilangan tetap

Dari perhitungan rumus di atas, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.3** Perhitungan Likert

Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Rata-Rata Likert
P1	0	0	7	28	20	81,3%
P2	0	0	15	29	11	
P3	0	0	9	32	14	
P4	0	0	15	25	15	
P5	0	2	14	20	19	79,7%
P6	0	2	9	27	17	
P7	0	1	19	21	14	
P8	5	0	14	23	13	78,5%
P9	0	4	5	25	21	
P10	0	1	14	27	13	80,0%
P11	0	1	7	35	12	
P12	0	1	16	21	17	80,50%
P13	0	3	14	24	14	
P14	0	1	12	23	19	
P15	0	0	13	22	20	

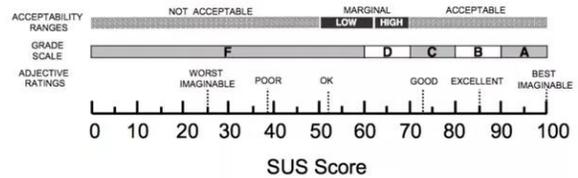
Berdasarkan hasil pengujian melalui nilai kebergunaan atau *usability*. Pada penelitian ini, nilai *usability* yang diberikan oleh pengguna pada tahap pertama sudah didapatkan nilai yang cukup tinggi. Berikut hasil nilai *usability* yang diperoleh pada tahap pertama (iterasi pertama) dirangkum pada **Tabel 4.4** berikut:

**Tabel 4.4** Perbandingan Nilai Usability Tiap Iterasi

Iterasi	Learn-ability	Efficiency	Memor-ability	Errors	Satisfaction	Average
1	81,3%	79,7%	78,5%	80,0%	80,50%	80,0%

Dengan hasil data atas dapat disimpulkan bahwa pengguna mudah untuk mempelajari sistem informasi yang dibangun, pada sisi efisiensi nilai yang di dapat pun cukup baik menandakan sistem informasi yang dibangun cukup efisien, untuk *memorability* nilai yang didapat juga cukup baik menandakan pengguna dapat mengingat informasi yang disediakan pada *website*, kemudian pada bagian kesalahan dan kepuasan nilai sebesar 80% keatas di dapatkan menandakan bahwa sistem informasi minim akan kesalahan dan menimbulkan rasa kepuasan yang cukup baik saat digunakan.

Berdasarkan *System Usability Scale (SUS)*, *range* nilai kebergunaan dapat dilihat pada **Gambar 4.11** *website* Traveling Cirebon berada pada *range Good* yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 80,0%. Maka dengan hasil yang didapat *website* TravelingCirebon telah berhasil dibangun menjadi *website* yang *user-friendly* dengan tingkat *usability* yang tinggi.



**Gambar 4.11** System Usability Scale (SUS)

## 5. PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Setelah dilakukan pengujian pada sistem informasi wisata berbasis web untuk menentukan kriteria *website* yang nilai gunanya tinggi (*usability*), maka penulis menyimpulkan bahwa:

Dengan cara pengujian *System Usability Scale (SUS)* kita dapat mengetahui nilai kebergunaan suatu *website* yang dibangun dari hasil kuesioner yang diajukan apakah *acceptability range*-nya berada *range acceptable*, *marginal* atau bahkan *not acceptable*. Dari pengujian tersebut dihasilkan nilai rata-rata yang didapatkam sebesar 80,0% yang menandakan bahwa *website* yang dibangun sudah memenuhi nilai kebergunaan yang cukup baik atau berada di *range acceptable* berdasarkan *Usability Scale* dengan hasil diatas maka tercapailah sebuah *website* yang baik dari sisi *usability* atau nilai kebergunaan.

### 5.2. Saran

Dari pembuatan *Sistem informasi wisata berbasis web* ini ada beberapa saran untuk pengembangan sistem yang lebih baik bagi peneliti selanjutnya, yaitu:

- Perlu adanya penambahan fitur lain seperti *Live Chat*, *Ubah Jadwal* dan *Kustomisasi paket* agar

- nilai kegunaan *web* dapat mencapai angka maksimal.
- b. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya mengoptimalkan website dengan *Search Engine Optimization* (SEO).
  - c. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan sistem informasi wisata yang lebih besar lagi cakupan wilayahnya, yang fokusnya tidak hanya untuk Kota Cirebon saja.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N., (2017), *Pengembangan Website Pariwisata Candi Di Daerah Istimewa Yogyakarta*, Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Bekti, H.B., (2015), *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: Andi.
- Hidayah, N., (2017), *Pemasaran Destinasi Pariwisata*, Bandung: Alfabeta.
- Kadir, A., (2013), *Pengantar Teknologi informasi*, Yogyakarta: ANDI Publisher.
- Krismiaji, (2015), *Sistem Informasi Akutansi Edisi Keempat*, Yogyakarta: STIM YKPN Yogyakarta.
- Lightbown, D., (2015), *Designing the User Experience of Game Development Tools*, CRC Press, 1<sup>st</sup> Edition.
- Mukhamad, N.A., (2015), *Membangun Aplikasi Pengenalan candi-Candi Di Yogyakarta Berbasis Android*, Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Pratama, (2016), *Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Geografis Untuk Perjalanan Wisata Berbasis Website*, Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Purnomo, T.A.S, (2017), *Pemetaan Kekuatan Pemilihan Kepala Daerah (PILKADA) menggunakan SMS Gateway dan Framework Codeigniter*, STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Raharjo, B., (2015), *Belajar Pemrograman Web: Panduan Mudah untuk Pelajar, Mahasiswa dan Praktisi*, Bandung: Modula.
- Rahayu, P., (2017), *Sistem Administrasi Dan Reservasi Wisatawan (Studi Kasus: Desa Wisata Pulesari)*, Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Romney, M.B. dan Steinbart, P.J., (2015), *Sistem Informasi Akuntansi*, ed. 13 Yogyakarta: Salemba Empat.
- Sidik, B., (2015), *Mengembangkan Framework Aplikasi Database dengan Codeigniter 3*, Bandung: Informatika.
- Susanto, A., (2017), *Sistem Informasi Akuntansi Cetakan Pertama*, Bandung: Lingga Jaya.