

## RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN MINAHASA UTARA

*Susanty S. Kumayas<sup>1</sup>, Nadya V.V Kamasi<sup>2</sup>, Reynaldo Christian Aotama<sup>3</sup>*

<sup>1</sup> Mahasiswa Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Sariputra Indonesia Tomohon,

<sup>2</sup> Dosen Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Sariputra Indonesia Tomohon

<sup>3</sup> Dosen Fakultas Manajemen Bisnis dan Komunikasi, Universitas Sariputra Indonesia Tomohon

Coprespondent Author : nadyakamasi@unsrittomohon.ac.id

**ABSTRACT-** North Minahasa Regency is one of the locations in North Sulawesi Province that has a variety of interesting tourist destinations ranging from hills, historical sites, mountains, waterfalls, to beautiful beaches. The aims of this research was to create a tourism information system in North Minahasa Regency to make it easier for tourists to access information about tourist destinations in North Minahasa Regency such as Maleo Koki beach, Lilang Beach, Mangket Beach, Firdaus Beach, Kaki Dian, Tunan waterfall, Masongsor waterfall, Paal Beach, Kalinaun Beach, Lihaga Island, Waruga archaeological park, Raewayana Hils, Kuwil Kawangkoan Dam, and Tumatenden shower pool. Method: Rapid application Development (RAD) was used in this research. The development method which includes the stages of needs planning, design, development, and implementation. Result: The information system created that produces tourism information in North Minahasa Regency related to tourist attractions, hotels and inns, transportation, places to eat and location maps in North Minahasa Regency.

**Keyword** — North Minahasa Regency; Information System; Tourism.

**ABSTRAK-** Kabupaten Minahasa Utara merupakan salah satu lokasi di Provinsi Sulawesi Utara yang memiliki beragam destinasi wisata menarik mulai dari bukit, situs sejarah, gunung, air terjun, hingga pantai-pantai yang indah. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara supaya memudahkan bagi wisatawan dalam mengakses informasi mengenai destinasi wisata di Kabupaten Minahasa Utara seperti wisata pantai Maleo Koki, Pantai Lilang, Pantai Mangket, Pantai Firdaus, Kaki Dian, Air terjun Tunan, Air terjun Masongsor, Pantai Paal, Pantai kalinaun, Pulau Lihaga, Taman purbakala Waruga, Raewayana Hils, Bendungan Kuwil Kawangkoan, dan kolam Pancuran Tumatenden. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan RAD (*Rapid Application Development*) yang meliputi tahapan perencanaan kebutuhan, desain, pengembangan, dan Implementasi. Sistem informasi yang dibuat menghasilkan informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara terkait tempat wisata, hotel dan penginapan, transportasi, tempat makan serta peta lokasi yang ada di Kabupaten Minahasa Utara.

**Kata kunci** — Kabupaten Minahasa Utara; Sistem Informasi; Pariwisata.

### PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat dan cepat juga semakin canggih, sehingga akan membawa perubahan yang sangat besar. Karena dengan adanya teknologi akan membuat hidup lebih mudah dan memungkinkan orang untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan tidak terbatas oleh waktu (Indria, 2023). Teknologi informasi juga berkembang dalam berbagai bidang salah satunya dibidang pariwisata.

Pariwisata mempunyai peran yang sangat penting dalam pembangunan Indonesia khususnya sebagai penghasil devisa negara disamping sektor migas. Sebagai sumber devisa, pariwisata menyimpan potensi yang sangat besar. Sektor pariwisata menjadi sektor yang strategis dalam perekonomian Indonesia,

memberikan kontribusi signifikan terhadap pendapatan negara dan menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat. Sektor pariwisata saat ini mengalami kemajuan dalam teknologi yang membantu mengkomunikasikan objek wisata dengan cara yang lebih interaktif, terutama melalui internet (Karundeng, 2022). Internet adalah jaringan komputer global yang menjangkau, menyediakan informasi yang diperlukan masyarakat, dan dapat diakses dari mana saja. Dengan adanya internet, wisatawan dapat dengan mudah memperoleh informasi Pariwisata (Lengkong, 2019).

Pariwisata Provinsi Sulawesi Utara memiliki potensi pariwisata yang sangat besar, ada beberapa jenis wisata yang bisa di nikmati para wisatawan, antara lain meliputi:

ekosistem, wisata kuliner, wisata sejarah, wisata religis dan wisata malam. Beberapa tahun terakhir Provinsi Sulawesi Utara di kenal dengan pariwisatanya, banyak wisatawan domestik dan wisatawan mancanegara yang berkunjung untuk pergi berwisata ke pantai, pegunungan, dan tempat-tempat yang memiliki pemandangan yang indah. Kegiatan pariwisata berkembang pesat dan menjadi salah satu penopang perekonomian Provinsi Sulawesi Utara. Provinsi Sulawesi Utara juga memiliki wisata menarik untuk dikunjungi khususnya wisata yang ada di Kabupaten Minahasa Utara.

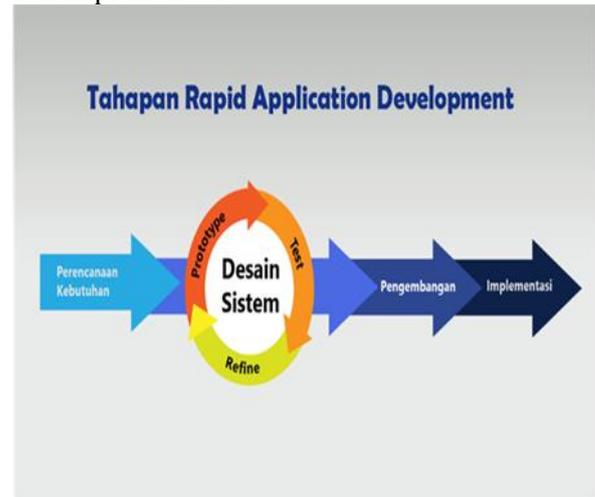
Kabupaten Minahasa Utara merupakan salah satu lokasi di Provinsi Sulawesi Utara yang memiliki beragam destinasi wisata menarik mulai dari bukit, situs sejarah, gunung, air terjun, hingga pantai-pantai yang indah. Beragam tempat wisata menarik di Kabupaten Minahasa Utara yaitu pantai Maleokoki, pantai Lilang, pantai Mangket, pantai firdaus, Kaki Dian, air terjun Tunan, air terjun Masongsor, pantai Pall, pantai Kalinanun, pulau Lihaga, Taman purbakala Waruga, Raewayah hilss, Bendungan kwil Kawangkoan, dan kolam pancuran Tumatenden. Berdasarkan hasil observasi di Dinas Pariwisata Kabupaten Minahasa Utara bahwa di Dinas pariwisata Kabupaten Minahasa Utara saat ini hanya memiliki sistem informasi yang terbatas pada wisata prioritas saja yaitu wisata yang ada di Likupang, sedangkan tempat-tempat wisata di Kabupaten Minahasa Utara bukan hanya di Likupang, tetapi ada juga tempat-tempat wisata di Kabupaten Minahasa Utara lainnya yang menarik dikunjungi, yang belum banyak diketahui masyarakat atau wisatawan dikarenakan di Dinas Pariwisata Kabupaten Minahasa Utara hanya memiliki sistem informasi mengenai wisata prioritas saja dan belum memiliki sistem informasi pariwisata yang ada di Kabuapten Minahasa Utara. Dengan tidak adanya sistem sistem informasi pariwisata tersebut membuat wisatawan sulit mengetahui tempat-tempat wisata lainnya yang ada di Kabupaten Minahasa Utara. Untuk tempat-tempat wisata tersebut sebaiknya menggunakan sistem informasi pariwisata sehingga wisatawan dapat mengakses informasi wisata yang ada di Kabupaten Minahasa Utara.

Dengan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara” agar memudahkan wisatawan dalam mendapatkan

informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Minahasa Utara.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di Dinas pariwisata Kabupaten Minahasa Utara, dengan menggunakan metode Pengembangan RAD (*Rapid application development*) yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu, perencanaan kebutuhan, desain, pengembangan dan pengumpulan feedback, dan implementasi.



Gambar 1. Pengembangan sistem RAD

Kriteria pengujian menggunakan jenis pengujian *Usability testing*. Pada pengujian ini diberikan angket kepada responden yang merupakan pengguna. Responden kemudian mengisi pada kolom yang tersedia dengan memberikan tanda centang sesuai dengan tingkat persetujuan responden untuk menguji kelayakan sistem. Berikut ini tabel skala likert:

Tabel 1. Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju ( SS)	5
Setuju ( S)	4
Cukup Setujuh ( CS)	3
Tidak Setuju ( TS)	2
Sangat Tidak Setuju ( STS)	1

Data hasil uji *usabilty* dengan menghitung rata-rata jawaban dari responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut :

$$\text{Skor diperoleh} = ( JSS \times 5) + ( JS \times 4) + ( JCS \times 3) + ( JTS \times 2) + ( JSTS \times 1)$$

Keterangan

JSS = Jumlah responden menjawab sangat setuju

JS = Jumlah responden menjawab setuju

JCS = Jumlah responden menjawab cukup setuju  
 JTS = Jumlah responden menjawab tidak setuju  
 JSTS = Jumlah responden menjawab sangat tidak setuju

Setelah skor di dapatkan kemudian mencari persentase skor untuk mendapatkan hasil uji *usability* menggunakan rumus :

$$\text{Skor maksimal} = \text{JP} \times \text{JR} \times 5$$

Keterangan :

Skor maksimal = skor total hasil

JP = Jumlah pertanyaan

JR= Jumlah responden

Setelah skor diperoleh kemudian mencari persentase kelayakan. Berikut tabel Kategori kelayakan :

Tabel 2. Kriteria Skor respon pengguna

Persentasi Skor	Kategori kelayakan
0%-20%	Sangat tidak layak
21%-40%	Tidak layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Untuk hasil uji *usability* menggunakan rumus  
 Persentase = ( skor yang diperoleh)/(skor yang maksimal) x 100%

Dari hasil perhitungan akan diketahui apakah sistem layak atau tidak.

### HASIL

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara. Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara ini menggunakan metode pengembangan RAD (*Rapid Application Development*) yang terdiri dari perencanaan kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Manfaat dari Sistem ini untuk memudahkan wisatawan dalam mencari informasi mengenai destinasi wisata di Kabupaten Minahasa Utara.

Metode pengembangan RAD yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada tahapan berikut :

#### 1. Perencanaan kebutuhan

Pada tahap perencanaan ini, dilakukan observasi dan komunikasi langsung di Dinas Pariwisata Kabupaten Minahasa Utara Untuk memahami masalah dan apa yang di butuhkan oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Minahasa Utara. Pada saat wawancara didapatkan berbagai informasi mengenai masalah dan apa yang dibutuhkan oleh Dinas Pariwisata Kabupaten

Minahasa Utara juga informasi tentang destinasi wisata yang ada di Kabupaten Minahasa Utara.

Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata ini menggunakan fasilitas *Hardware dan Software* dengan spesifikasi sebagai berikut:

#### a. *Hardware* (Perangkat Keras)

Labtop Acer

*Processor* AMD Dual-core A4-9120E

*Memory* 4GB

*HDD* 1000 GB

#### b. *Software* (Perangkat Lunak)

*Database* My SQL

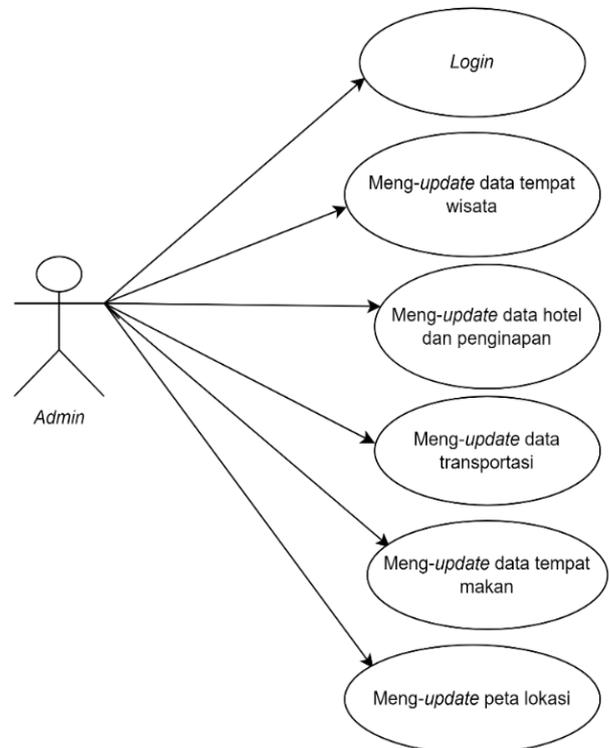
*Python*

### 2. Desain Sistem

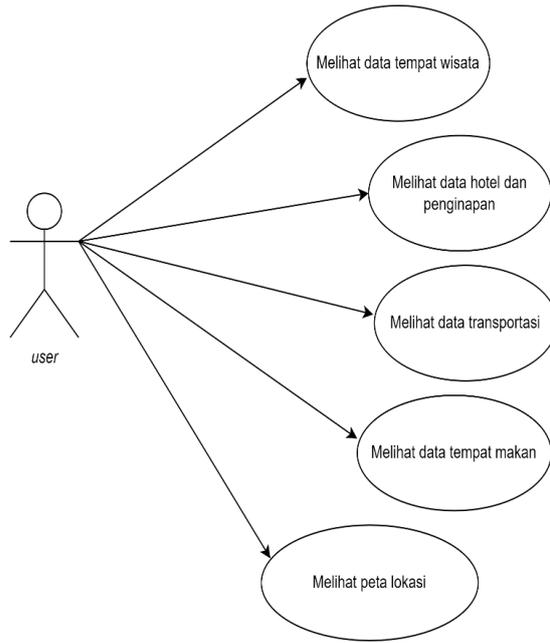
Dalam tahapan ini dilakukan proses desain dengan menggunakan desain sistem UML (*Unified Modeling Language*). Berikut ini merupakan tahapan UML :

#### a. *Usecase diagram*

Tahapan *Usecase diagram* ini bertujuan melakukan perancangan dan pengembangan sistem berdasarkan analisis yang dilakukan sebelumnya, berikut usecase diagram yang menggambarkan hubungan setiap aktor dan sistem.



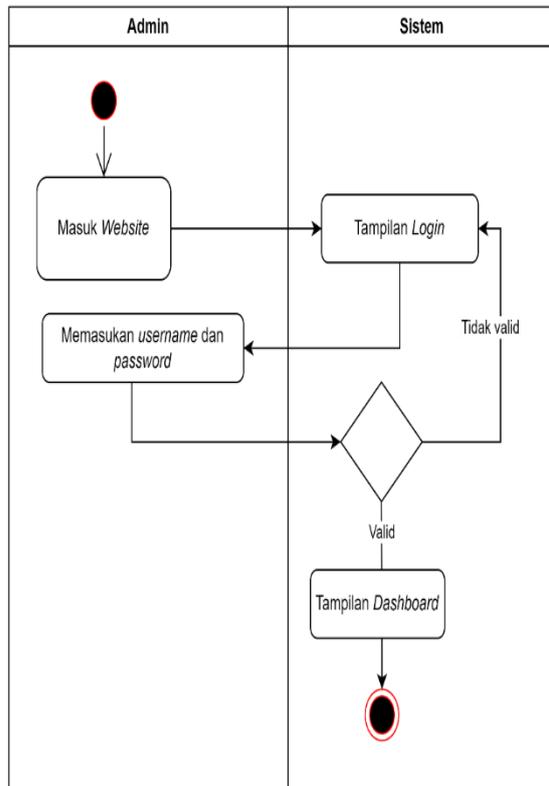
Gambar 2. *Usecase diagram* admin



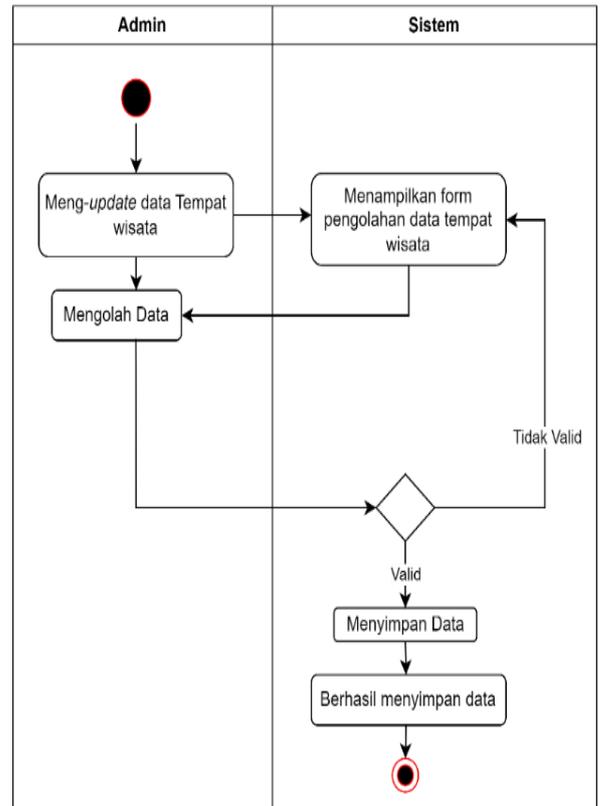
Gambar 3. usecase diagram user

b. Activity diagram

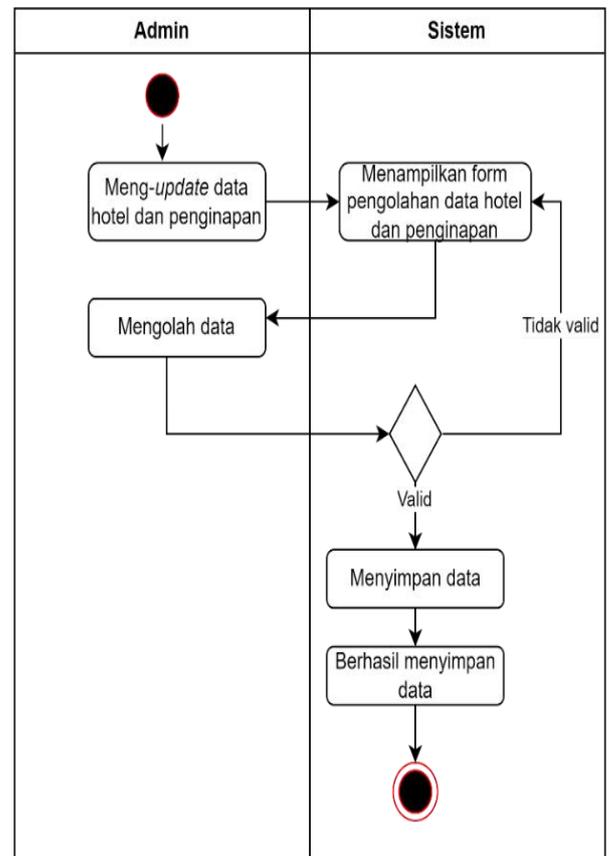
Activity diagram berfungsi untuk menggambarkan perilaku dinamis dari sistem berdasarkan usecase diagram yang sudah ada. Activity yang digambarkan yaitu proses login admin, meng-update data, dan melihat data. Activity diagram dapat dilihat pada gambar berikut :



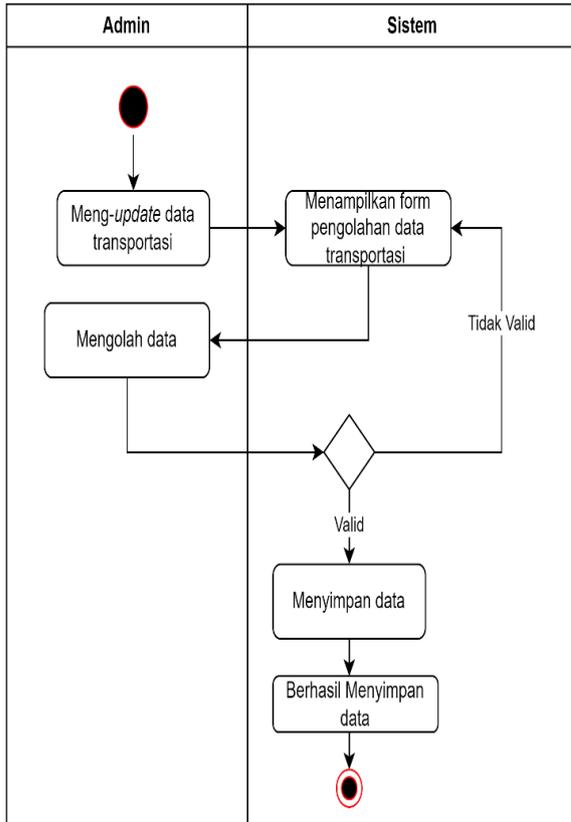
Gambar 4. Activity diagram Login



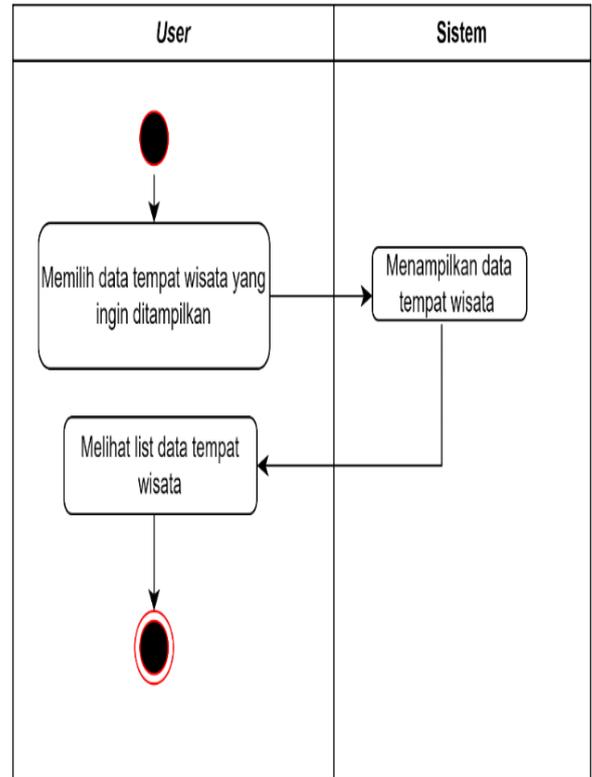
Gambar 5. Meng-update data Tempat wisata



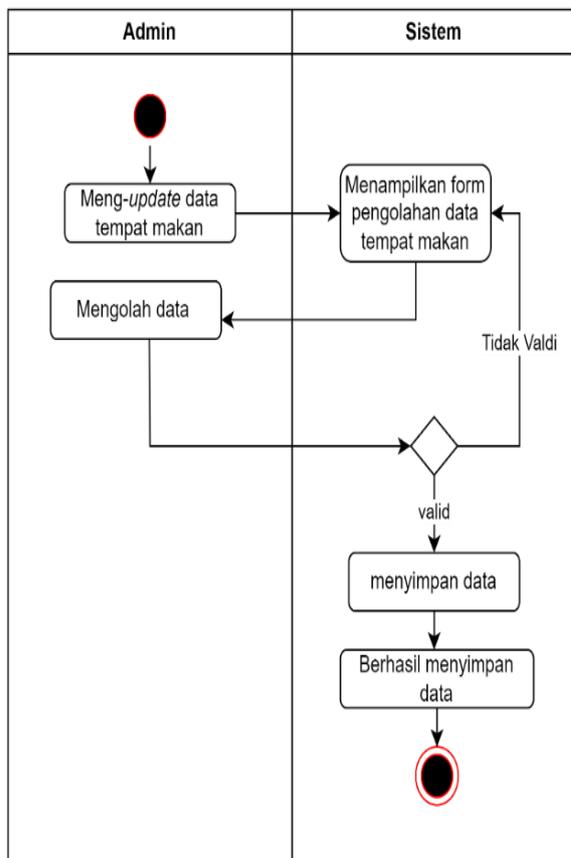
Gambar 6. Meng-update data hotel dan penginapan



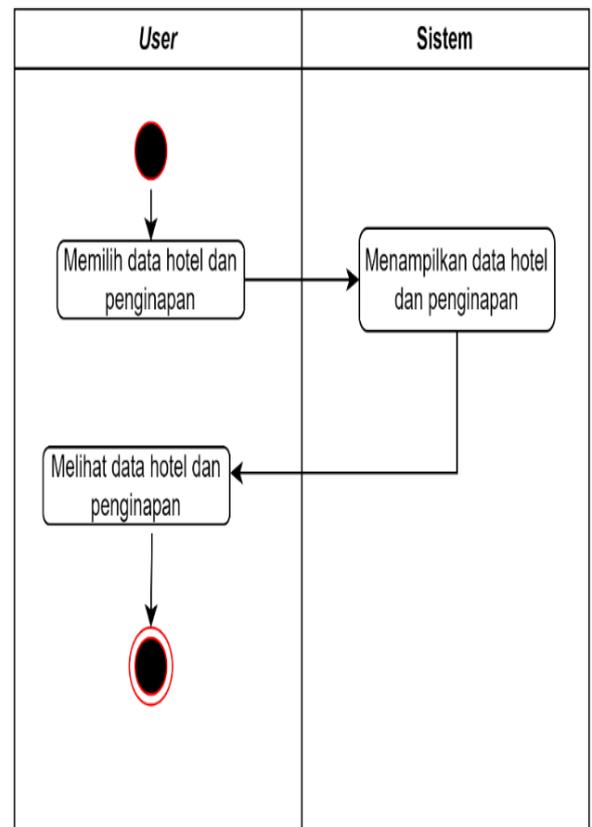
Gambar 7. Meng-update data transportasi



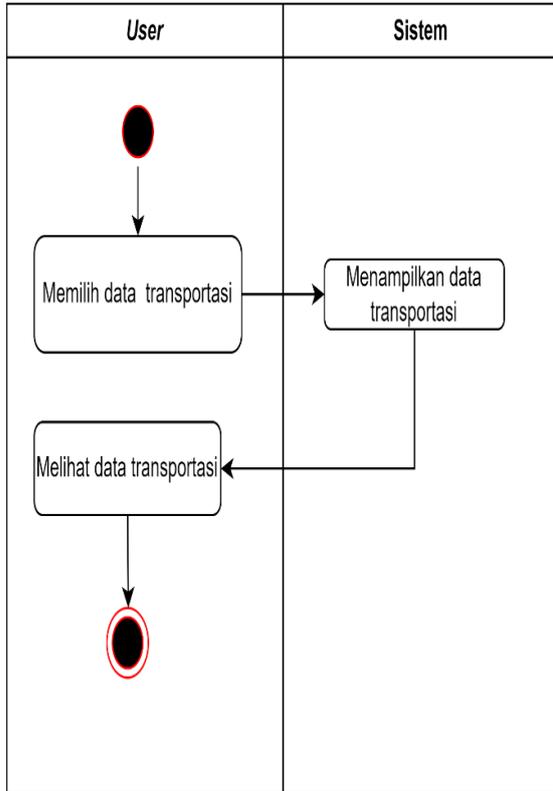
Gambar 9. melihat data tempat wisata



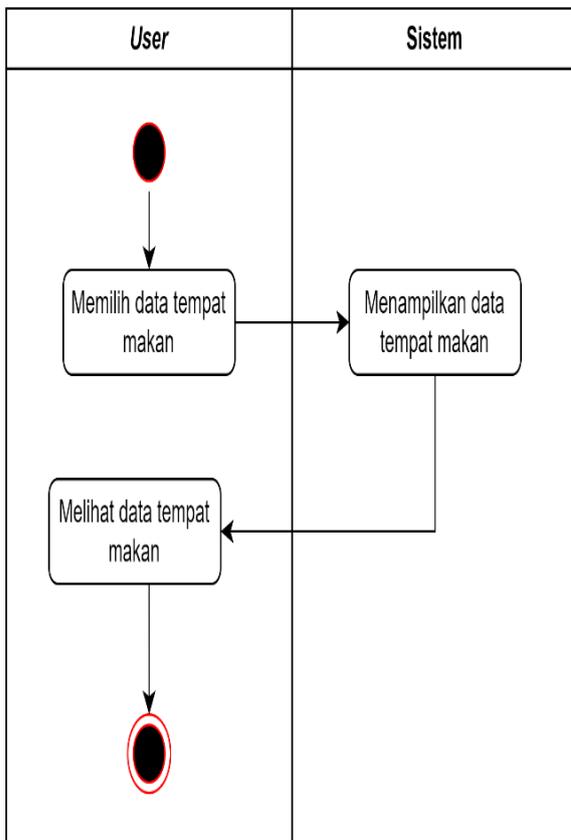
Gambar 8. Meng-update data tempat makan



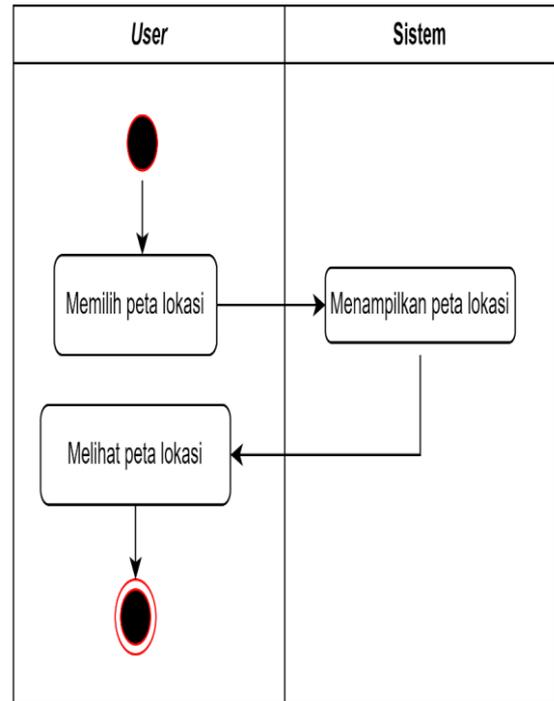
Gambar 10. Melihat data hotel dan penginapan



Gambar 11. Melihat data transportasi



Gambar 12. Melihat data tempat makan



Gambar 13. Melihat peta lokasi

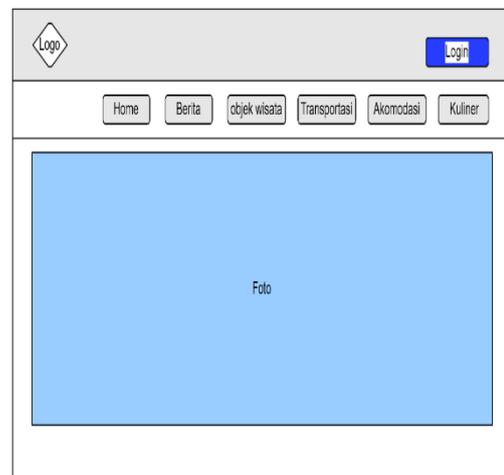
c. *Sequence diagram*

*Sequence diagram* berguna untuk menganalisa cara masuk sistem bagaimana sistem nantinya akan bekerja. *Sequence diagram* ini untuk sistem informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara berdasarkan aktivitas setiap user.

d. *Class diagram*

*Class diagram* berguna untuk memberikan gambaran struktural tentang komponen utama dari sistem informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara.

3. *Desain Interface*



Gambar 14. Halaman Beranda

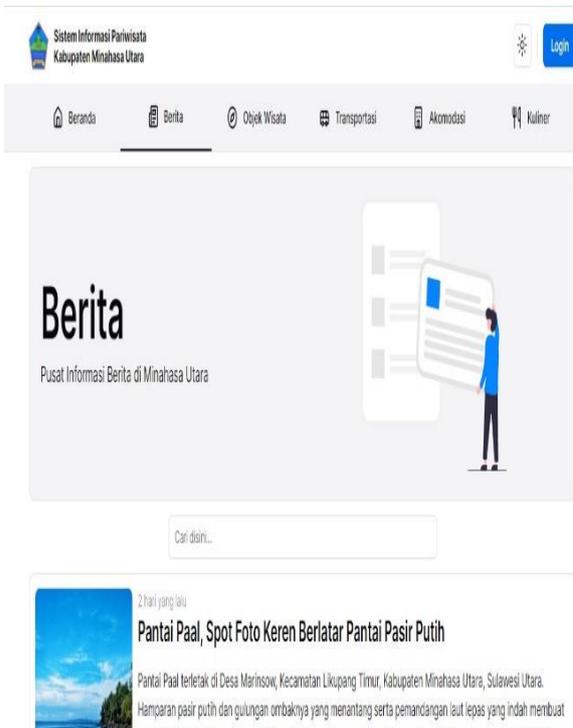
#### 4. Pengembangan

Berikut tampilan dari sistem informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara.



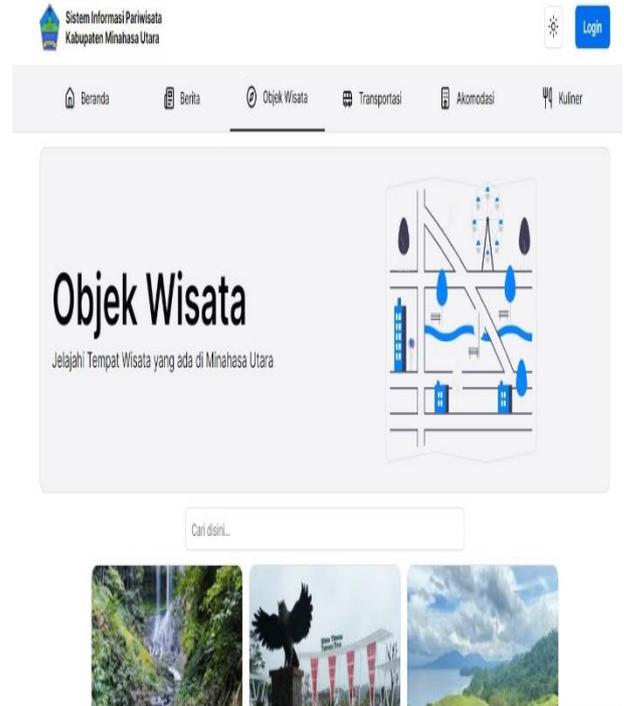
Gambar 15. Tampilan halaman beranda

Pada Gambar 16. Merupakan Tampilan halaman berita Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara.



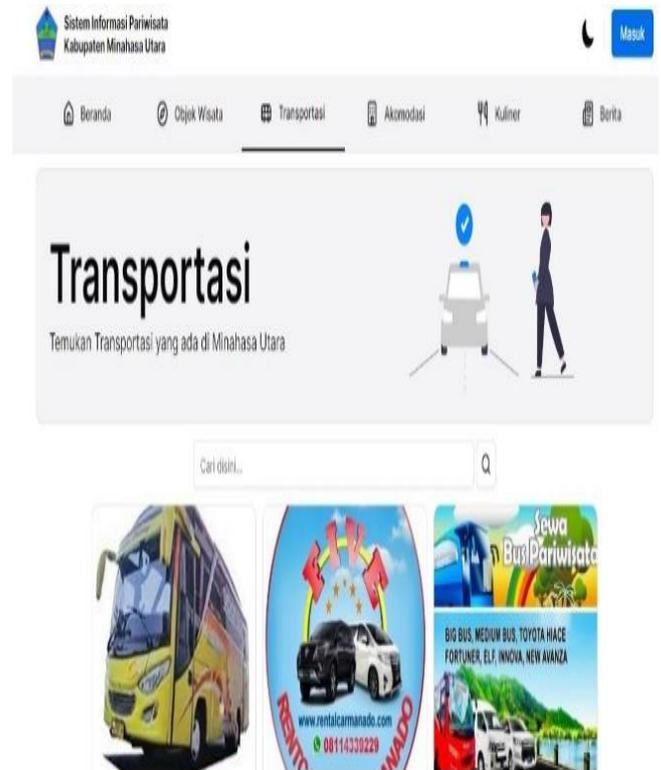
Gambar 16. Tampilan halaman berita

Tampilan halaman objek wisata bisa dilihat pada gambar 17.



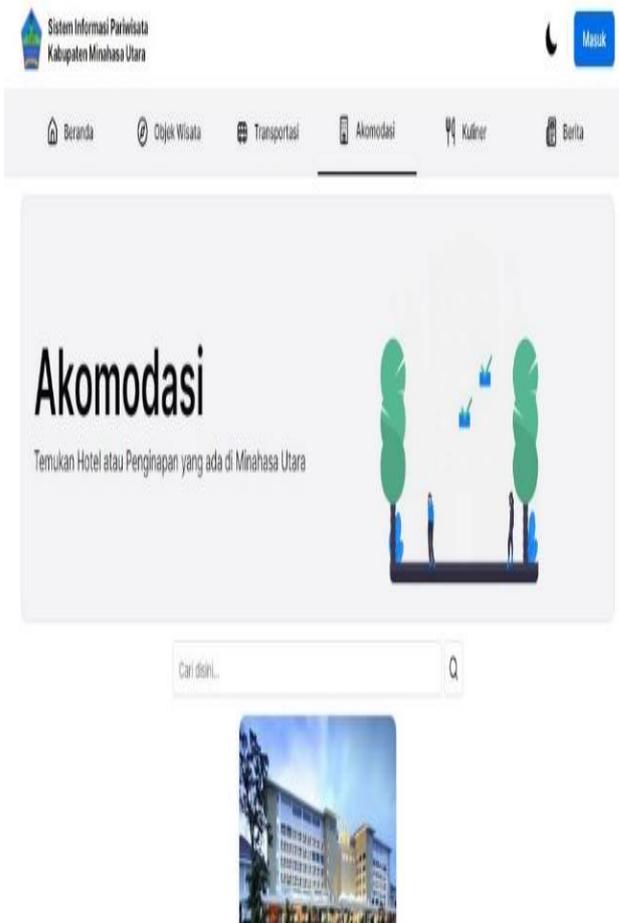
Gambar 17. Tampilan halaman Objek wisata

Tampilan menu atau halaman transportasi bisa dilihat pada gambar 18.



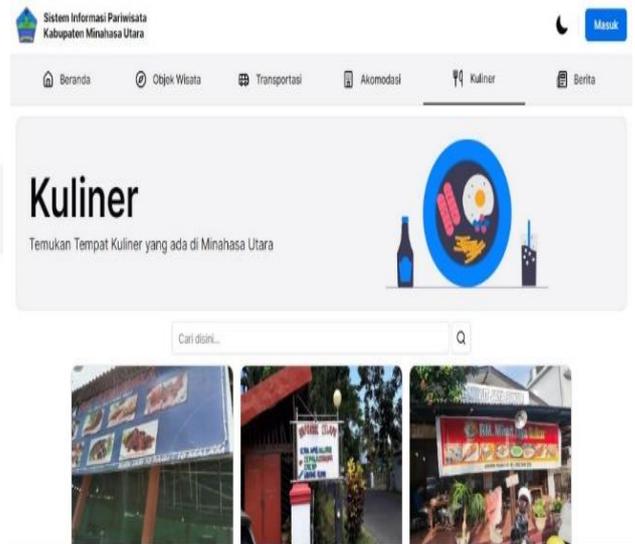
Gambar 18. Tampilan halaman transportasi

Pada gambar 19 adalah tampilan menu atau halaman akomodasi.



Gambar 19. Tampilan halaman akomodasi

Gambar 20 merupakan tampilan halaman menu kuliner sistem informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara.



Gambar 20. Tampilan halaman kuliner

### 5. Implementasi

Tahapan ini merupakan penyelesaian produk yang dibuat, yaitu Sistem Informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara. Sebelum produk ini digunakan dilakukan tahapan pengujian sistem dengan menggunakan pengujian aspek *usability*. Uji aspek *usability* merupakan pengujian yang dilakukan oleh pengguna (*User*) untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap produk yang dikembangkan. Pengujian ini melibatkan 10 orang responden.

Berikut hasil pengujian *usability* yang didapatkan :

Tabel 3. Rekapitulasi hasil Uji *usability*

No . Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
1	8	2	0	0	0
2	6	2	2	0	0
3	4	6	0	0	0
4	5	3	2	0	0
5	4	5	1	0	0
6	6	3	1	0	0
7	4	5	1	0	0
8	6	4	0	0	0
9	5	4	1	0	0
10	3	7	0	0	0
11	4	6	0	0	0
12	4	6	0	0	0
13	6	4	0	0	0
14	6	4	0	0	0
15	6	3	1	0	0
16	6	4	0	0	0

17	6	4	0	0	0
18	6	4	0	0	0
19	3	6	1	0	0
20	5	4	1	0	0
21	5	4	1	0	0
22	4	5	1	0	0
23	7	2	1	0	0
24	6	4	0	0	0
25	8	2	0	0	0
26	5	5	0	0	0
27	8	2	0	0	0
28	8	2	0	0	0
29	7	3	0	0	0
30	8	2	0	0	0
<b>Jumlah</b>	169	117	14	0	0

Hasil perhitungan uji *usability* diberikan skor sebagai berikut :

Tabel 4. perhitungan jumlah skor

Pilihan	Jumlah	Skor	Jumlah x Skor
<b>SS</b>	169	5	845
<b>S</b>	117	4	468
<b>CS</b>	14	3	42
<b>TS</b>	0	2	0
<b>STS</b>	0	1	0
<b>Skor Total</b>			1.353

Skor maksimal = Jumlah pertanyaan x Jumlah responden x 5

$$= 30 \times 10 \times 5$$

$$= 1500$$

Persentase Kelayakan (%) = Skor Total/ Skor Maksimal x 100 %

$$= 1.353$$

$$\frac{1.353}{1.500} \times 100\% = 90,2\%$$

Dari hasil perhitungan uji *usability* dari pengguna yang dikonversikan berdasarkan Persentase Skor Kelayakan hasil didapatkan yaitu 90,2% dengan hasil “ Sangat layak “ maka hasil uji aspek *usability* untuk Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara sangat digunakan.

## PEMBAHASAN

Kabupaten Minahasa Utara memiliki berbagai tempat-tempat wisata yang sangat menarik. Namun saat ini di Dinas pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara hanya memiliki sistem informasi yang terbatas untuk wisata

prioritas Kabupaten Minahasa Utara yang ada di Likupang saja, dan belum memiliki sistem informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara. Karena kurangnya informasi yang ada mengenai destinasi wisata di Kabupaten Minahasa Utara, sehingga masih banyak masyarakat atau wisatawan belum mengetahui adanya tempat-tempat wisata lainnya yang menarik dikunjungi di Kabupaten Minahasa Utara. Dalam penelitian ini, peneliti ingin membuat dan mengimplementasikan sebuah produk yaitu sistem informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara agar memudahkan masyarakat atau wisatawan dalam mencari informasi mengenai destinasi wisata yang ada di Kabupaten Minahasa Utara.

Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara berdasarkan tahapan penelitian RAD, tahap pertama melakukan perencanaan kebutuhan dengan cara dilakukan observasi dan wawancara di Dinas Pariwisata Kabupaten Minahasa Utara untuk mengidentifikasi kebutuhan untuk pembuatan Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara dengan mewawancarai pihak yang terkait yaitu di Dinas Pariwisata Kabupaten Minahasa utara,

tahap selanjutnya yaitu desain sistem dengan menggunakan pemodelan *unified modeling language* (UML) yang memiliki tujuan untuk mempermudah saat pengembangan pada sistem, desain UML yang dibuat yaitu *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, dan *desain Interface* setelah dilakukan pemodelan sistem tahap selanjutnya peneliti mulai membuat sistem informasi pariwisata dengan memasukkan fitur-fitur yang dibutuhkan dan yang telah dirancang. Dalam pembuatan sistem informasi ini peneliti mencocokkan dengan sistem informasi yang sudah ada terlebih dahulu untuk kebutuhan fitur-fitur di sistem informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara. Setelah selesai pembuatan, peneliti mencoba terlebih dahulu Sistem Informasi pariwisata ini apakah sudah sesuai dengan kebutuhan, selanjutnya setelah selesai di uji coba, maka diberikan kepada *user* (pengguna) yaitu kepada masyarakat atau wisatawan untuk diuji apakah sistem informasi pariwisata berguna atau tidak. Berdasarkan hasil pengujian *usability* dengan pembagian angket kepada 10 responden dengan 30 pertanyaan di dapat hasil 90,2% dengan berdasarkan persentase skor kelayakan dengan hasil “sangat layak” maka untuk sistem informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara layak digunakan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Sistem informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara di kembangkan menggunakan metode pengembangan RAD (Rapid application development) dengan empat tahapan yaitu perencanaan kebutuhan, desain, pengembangan, dan implementasi. Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara menyediakan informasi mengenai destinasi wisata yang di Kabupaten Minahasa Utara. Dengan berdasarkan hasil pengujian *usability* mendapatkan nilai presentase 90,2% , dan interpretasi sangat layak maka sistem informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara layak untuk digunakan.

### SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan hasil yang dilakukan, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

- 1) Untuk masyarakat atau wisatawan diharapkan dengan adanya sistem informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara dapat mempermudah masyarakat atau wisatawan dalam mencari informasi

destinasi wisata yang ada di Kabupaten Minahasa Utara.

- 2) Pengembangan prodak ini masih perlu di kembangkan, maka diharapkan sistem informasi pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara bisa menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya, agar bisa dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, S. (2022). Web Based Tourism Information System in Bintan Island. *Engineering and Technology International Journal (EATIJ)*, 4(1), 2714–2755.
- Bolango, K. B., Mulyadi, J., Rifai, M., & Ahaliki, B. (2024). *Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Menggunakan Metode Prototype Berbasis Web GIS Di Dinas Pariwisata*. 4(1), 74–91.
- Di, G. Z., Baja, D., Kecamatan, R., & Masihul, D. (2023). 3 1,2,3. 2(4), 1607–1614.
- Dimas Indra Andhika, Muharrom, M., Edhi Prayitno, & Juarni Siregar. (2022). Rancang Bangun Sistem Penerimaan Dokumen Pada Pt. Reasuransi Indonesia Utama. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer (JITEK)*, 2(2), 136–145. <https://doi.org/10.55606/jitek.v2i2.225>
- Haykal, M. (2020). Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie. *Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie*, 1–101.
- Indria, L., Assegaff, S., Sistem Informasi, M., Dinamika Bangsa, U., & Jl Jend Sudirman Thehok-Jambi, J. (2023). *Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Merangin* (Vol. 8, Nomor 4).
- Julianti Saruan, T., & Jill Najooan, S. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Minahasa Selatan. *INTEK : Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, 5(1), 107–111.

- <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/intek/article/view/1701>
- Karundeng, G. Z., Titaley, J., & Paendong, M. S. (2022). Sistem Informasi Objek Wisata Berbasis WEB di Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Terapan, April*, 121–123.
- Latika, M. B. (2020). *Sistem Informasi Pariwisata Boyolali Berbasis Android*. 01(2). <http://eprints.stmik-aub.ac.id/39/>
- Lengkong, C. M., Sengkey, R., & Sugiarto, A. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1).
- Martin Pongantung, G. E. (2023). Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Minahasa Selatan Berbasis Web GIS. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntasni(JIMASIA)*, 3(1), 24–32.
- Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, 02, 50–59.
- Mendrofa, L. M., & Kholiq, A. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Warga Rukun Tetangga Pada Kelurahan Pengasinan. *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik*, 17(1), 9.
- Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Computer Kota Tangerang. *Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, 1(03), 199–207. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Nopita, N., Pramiyati, T., & Widi Pradnyana, I. W. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Sukabumi. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(3), 559–568. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2200>
- Putra Dua, G., & Suseno, A. T. (2020). “Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)” (STMIK BINA PATRIA) SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN KARANGANYAR BERBASIS WEBSITE. *Jurnal TRANSFORMASI*, 16(2), 90–96.
- Simanungkalit, A. P., Putri, N. A., & Tasril, V. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Approval Dismantling NTE Telkom Akses dengan Metode RAD (Rapid Application Development). *Indonesian Journal of Education And Computer Science*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.60076/indotech.v1i1.3>
- Suhartini, S., Sadali, M., & Kuspani Putra, Y. (2020). Sistem Informasi Berbasis Web Sma Al- Mukhtariyah Mamben Lauk Berbasis Php Dan Mysql Dengan Framework Codeigniter. *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, 3(1), 79–83. <https://doi.org/10.29408/jit.v3i1.1793>
- Susrama, I. G., Diyasa, M., Fauzi, A., Safitri, E. M., & Hindrayani, K. M. (2022). *Design and Build Bali Tourism Information System in The Pandemic Time Based on Website*. 2022, 231–238. <https://doi.org/10.11594/nstp.2022.2436>
- Viera Valencia, L. F., & Garcia Giraldo, D. (2019). 濟無 No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 6–13.
- Zuhri. (2023). *Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi Pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan*.