

Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Wilayah Ciayumajakuning Berbasis Website

Vani Julia Wulandari^{1*)}, Diki Gita Purnama²⁾, Alexander Achmad Khan³⁾,
Elza Dwi Junior⁴⁾, Dhea Islamiyati⁵⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾ Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Rekayasa, Universitas Paramadina

^{*)}Correspondence Author: vanijulia1407@gmail.com, Jakarta, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.37012/jtik.v10i1.2019>

Abstrak

Salah satu destinasi yang berada di provinsi Jawa barat ialah kawasan Ciayumajakuning, yang merupakan wilayah administratif meliputi beberapa kota seperti Cirebon, Indramayu, Majalengka, dan Kuningan. Kota ini memiliki banyak potensi sumber daya wisata baik alam maupun buatan. Kawasan ini menghadapi tantangan utama berupa kurangnya promosi dan akses informasi bagi para wisatawan potensial. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem informasi promosi pariwisata berbasis situs web di kawasan Ciayumajakuning. Tujuannya untuk meningkatkan promosi objek wisata dan mendukung industri ekonomi kreatif masyarakat lokal. Metode agile dipilih untuk menganalisis dan merancang sistem dengan siklus yang lebih spesifik. Tahapan pada metode agile adalah Mengidentifikasi Masalah, Mengumpulkan data, *Requirement Analyses, Design, Development, Testing, dan Deployment*. UML (*Unified Modelling Language*) digunakan untuk merancang kebutuhan sistem dengan menggunakan *use case diagram, activity diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram*. Tahapan pengembangan dilakukan dengan menulis kode program menggunakan *framework reactjs* untuk pengembangan antarmuka sistem informasi situs web. Sementara untuk sisi pengembangan basis datanya menggunakan MySQL dengan antarmuka phpMyAdmin untuk pengelolaannya. Tahapan pengujian atau *testing* dari sistem informasi *website* menggunakan metode pengujian *black box*. Pada pengujian *black box*, pengujian dilakukan tanpa memperhatikan detail program. Pengujian *black box* dilakukan untuk memeriksa apakah sebuah perangkat lunak dapat berjalan dengan benar. Hasil dan kesimpulan dari penelitian ini yaitu sistem informasi pariwisata berbasis situs web, menyajikan informasi tentang objek wisata, kuliner, dan oleh-oleh yang dapat digunakan wisatawan sebagai referensi untuk memilih obyek wisata di Ciayumajakuning.

Kata Kunci: Pariwisata, Situs Web, Sistem Informasi, Agile, UML

Abstract

One of the destinations in West Java province is the Ciayumajakuning area, which is an administrative area covering several cities such as Cirebon, Indramayu, Majalengka and Kuningan. This city has a lot of potential tourist resources, both natural and artificial. This area faces major challenges in the form of a lack of promotion and access to information for potential tourists. This research aims to develop a website-based tourism promotion information system in the Ciayumajakuning area. The aim is to increase the promotion of tourist attractions and support the creative economy industry of local communities. The agile method was chosen to analyze and design a system with a more specific cycle. The stages in the agile method are Identifying Problems, Collecting Data, Requirements Analysis, Design, Development, Testing, and Deployment. UML (Unified Modeling Language) is used to design system requirements using use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams and class diagrams. The development stages were carried out by writing program code using the ReactJS framework for developing website information system interfaces. Meanwhile, for the database development side, MySQL is used with the phpMyAdmin interface for management. The testing stages of the website information system use the black box testing method. In black box testing, testing is carried out without paying attention to the details of a program. Black box testing is carried out to check whether a software can run correctly. The results and conclusions of this research are a website-based tourism information system, providing information about tourist attractions, culinary delights and souvenirs that tourists can use as references for choosing tourist attractions in Ciayumajakuning.

Keywords: Tourism, Websites, Information Systems, Agile, UML

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keberagaman budaya, alam yang memukau, dan warisan sejarah yang kaya, telah menjadi destinasi para wisatawan, yang menarik perhatian dunia. Kini sektor pariwisata Indonesia pada tahun 2022 menempati peringkat ke 32 menurut World Economic Forum (WEF) (Hendriyani 2021). Salah satu destinasi yang berada di provinsi Jawa barat ialah kawasan Ciayumajakuning, yang merupakan wilayah administratif meliputi beberapa kota seperti Cirebon, Indramayu, Majalengka, dan Kuningan. Kota ini memiliki banyak potensi sumber daya wisata baik alam maupun buatan (Muhamad, Nurhawaeny Kardiati, and Sopjan 2022). Selain itu kawasan Ciayumajakuning memiliki letak geografis yang strategis dalam destinasi wilayah di timur laut Jawa barat. Kawasan Ciayumajakuning memiliki sektor industri ekonomi kreatif yaitu oleh-oleh dan suvenir (Afandi 2021).

Kawasan ini membutuhkan sebuah sistem informasi untuk mempromosikan objek-objek wisata dan kegiatan industri ekonomi kreatif masyarakat lokal kawasan Ciayumajakuning. Destinasi wisata ini masih belum mendapatkan perhatian yang baik, karena sistem informasi yang ada belum memadai dan kegiatan promosi dari kawasan tersebut belum baik dan menyebabkan rendahnya minat dari wisatawan potensial di kawasan Ciayumajakuning. Sektor pariwisata memainkan peran penting dalam kawasan ini, sehingga perlu sistem informasi yang dapat meningkatkan potensi wisatawan dan pendapatan masyarakat lokal. (Ginting, Pamungkas, and Ginting 2017).

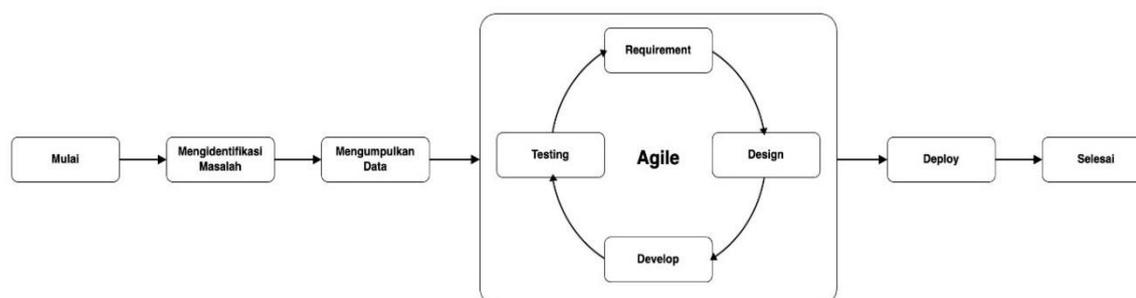
Berdasarkan dari uraian permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media sistem informasi promosi pariwisata menggunakan situs web. Dengan sistem informasi Explore Ciayumajakuning yang menggunakan situs web, pengguna dapat mengakses informasi rekomendasi wisata di kawasan Ciayumajakuning. Akses informasi dapat dilakukan melalui aplikasi *mobile* atau dengan browser. (Hayami, Fatma, and Wenando 2019). Dengan pengembangan sistem informasi berbasis situs web kawasan Ciayumajakuning ini pengguna dapat memperkenalkan objek wisata, kuliner, dan oleh-oleh kepada masyarakat, dapat mempermudah dalam merencanakan perjalanan wisatawan dan juga sebagai mempromosi kegiatan sektor ekonominya (Wijaya and Astuti 2019). Untuk menunjang pengembangan system informasi digunakan react js dalam pengembangan situs web-nya.

Metode yang diterapkan untuk mendukung penelitian adalah pendekatan *agile*. Pendekatan *agile* ini berguna karena terdiri dari beberapa langkah untuk menganalisis dan merancang sistem yang melibatkan penggunaan siklus yang lebih terperinci, fokus pada aktivitas yang dilakukan dalam pengembangannya (Suhari, Faqih, and Basysyar 2022). UML (*Unified Modelling Language*) digunakan untuk merancang kebutuhan sistem dengan menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*. (Andri Febriansyah and M. Rudy Sanjaya 2023).

Sebelumnya beberapa penelitian yang sudah mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis situs web, salah satunya pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web untuk media promosi di kabupaten Tebo. Pada penelitian ini dibahas objek-objek wisata yang berada di kabupaten Tebo. Objek wisata pada kawasan tersebut cukup berpotensi untuk dikembangkan (Ardhiyani and Mulyono 2018). Peneliti tersebut merancang sistem informasi pariwisata berbasis situs web dengan tujuan mempromosikan wisata kawasan kabupaten Tebo. Dan penelitian selanjutnya yaitu pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis situs web pada Badan Usaha Milik Desa Tirta (Hafizhah, Theresiawati, and Warsuta 2022). Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa dampak pandemi menyebabkan turunnya pengaruh sektor wisata terutama pada kawasan wisata desa Pluneng. Untuk membantu agar bisnis tetap berjalan maka penelitian yang dilakukan membangun sistem informasi pariwisata berbasis situs web. Penelitian menggunakan metode SDLC dan pengujiannya menggunakan *black box*. Penelitian tersebut berhasil mengembangkan situs web yang dapat membantu kegiatan pariwisata kawasan desa pluneng. Referensi penelitian lainnya yaitu membahas tentang pengembangan sistem informasi pariwisata sebagai media promosi untuk daerah kawasan Tidore. Dalam penelitiannya untuk mengetahui adanya potensi wisata, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tidore, mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis situs web. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu SDLC. Hasil dari penelitian membantu untuk mempromosikan pariwisata serta untuk menjadi bahan referensi belajar untuk murid dan mahasiswa dalam mengakses jaringan di daerahnya sehingga daerah tersebut dapat dikenal secara nasional (Siradjuddin 2018).

METODE

Pengembangan sistem informasi pada Ciayumajakuning berbasis situs web menerapkan beberapa tahapan penelitian. Tahapan penelitian memanfaatkan metode *agile* dalam pengembangan perangkat lunaknya. Hasil penelitian berupa situs web dan juga rancangan antarmuka dari halaman web. Metode penelitian selengkapnya dapat ditampilkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Metode penelitian

Tahapan penelitian pada gambar 1, yaitu dari mengidentifikasi permasalahan yang ada pada kawasan wisata Ciayumajakuning. Permasalahan yang muncul seperti sistem informasi yang belum memadai dalam hal mempromosi wisata kawasan Ciayumajakuning. Sistem informasi yang akan dikembangkan bertujuan untuk mempromosikan kegiatan sektor industri kreatif masyarakat lokal pada kawasan tersebut, seperti kuliner dan oleh-oleh. Sistem informasi menggunakan situs web tersebut diharapkan menjadi wadah promosi yang efektif bagi para pelaku usaha wisata, kuliner, dan oleh-oleh dari kawasan tersebut.

Berikutnya yaitu pengumpulan data. Sebelum masuk metode *agile* dalam penelitian ini, dilakukan pengumpulan data dokumen yang dibutuhkan sebelum masuk pada tahapan *requirement analyses*. Dokumen didapatkan dari beberapa sumber, seperti sumber literatur dari berita daring, laporan penelitian, dan juga bahan pustaka (Ainun 2022). Dokumen kebutuhan bisa menghasilkan fitur fungsional pada sistem yang dibutuhkan oleh pengguna (Ramadhanu and Priandika 2021).

Masuk pada tahapan desain *agile* yaitu mendesain sistem. Pada tahap ini dilakukan disain sistem menggunakan pemodelan UML. Pemodelan UML antara lain meliputi *activity diagram*, *use case diagram*, *sequence diagram* dan juga *class diagram* (Achmad Khan, Gita Purnama, and Kurniawan 2023). Desain pemodelan UML ini merupakan standar dari

industri untuk merancang dan mendokumentasi sebuah sistem perangkat lunak (Dharwiyanti and Wahono 2003).

Setelah melakukan perancangan sistem, masuk ke tahapan pengembangan atau *development*. Tahapan pengembangan dilakukan dengan menulis kode program menggunakan *framework* reactjs untuk pengembangan antarmuka sistem informasi situs web. Sementara untuk sisi pengembangan basis datanya menggunakan MySQL dengan antarmuka phpMyAdmin untuk pengelolaannya.

Tahapan berikutnya adalah pengujian atau testing dari sistem informasi *website*. Digunakan metode pengujian *black box*. Pada pengujian *black box*, pengujian dilakukan tanpa memperhatikan detail sebuah program. Pada pengujian *black box* dilakukan untuk memeriksa apakah sebuah perangkat lunak dapat berjalan dengan benar (Felik, Priyanto, and Muhandi 2021). Pengujian *black box* pada penelitian ini dilakukan dengan memeriksa setiap antarmuka halaman dari sistem informasi situs web.

Pada tahapan terakhir dilakukan *deploy* situs Ciayumajakuning. Tahapan *deploy* adalah proses implementasi perangkat lunak kepada pelanggan, yang melibatkan pemeliharaan rutin, perbaikan, evaluasi, dan pengembangan berdasarkan *feedback* pengguna. Tujuannya adalah supaya sistem tetap beroperasi dan meningkatkan kualitas dan fungsinya, dengan memanfaatkan informasi yang diperoleh dari umpan balik pengguna (Setyawan, Muttaqin, and Angpa 2019). Tahapan *deployment* dilakukan dengan bantuan web *hosting* github yang dapat diakses oleh seluruh pengguna di internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

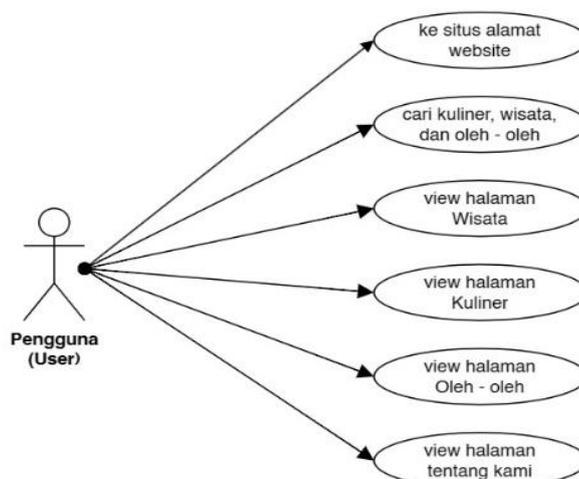
Sprint tahapan pertama yang dilakukan di penelitian ini ialah melakukan tahapan awal dari *requirement* untuk *user*. Pada fase ini orientasi yang akan diselesaikan yaitu kebutuhan dari pengguna. Tahapan berikutnya analisis kebutuhan dari situs web yang dikembangkan. Pada fase ini, orientasinya untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Detail informasi yang ditunjukkan bisa berupa nama, lokasi, dan jadwal buka dari sebuah objek wisata. Sementara untuk detail informasi yang berkaitan dengan kuliner yaitu nama kuliner, deskripsi kuliner, tempat rekomendasi kuliner, waktu buka kuliner, dan harga kuliner. Dan untuk sistem detail informasi yang berhubungan dengan oleh-oleh antara lain seperti nama, deskripsi, alamat, jam buka, dan harga oleh-olehnya. Semua itu harus bisa ditunjukkan di

halaman situs web. Dan berdasarkan hasil analisis kebutuhannya, batasan fitur yang dibangun dari sistem informasi pada situs web antara lain ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Sistem keterangan informasi website

Fitur Fungsional Informasi Website
Melihat detail halaman wisata
Melihat detail halaman kuliner
Melihat detail halaman oleh – oleh

Proses selanjutnya setelah tahapan analisis *requirement* pada system, lalu masuk ke tahapan desain secara *agile*.



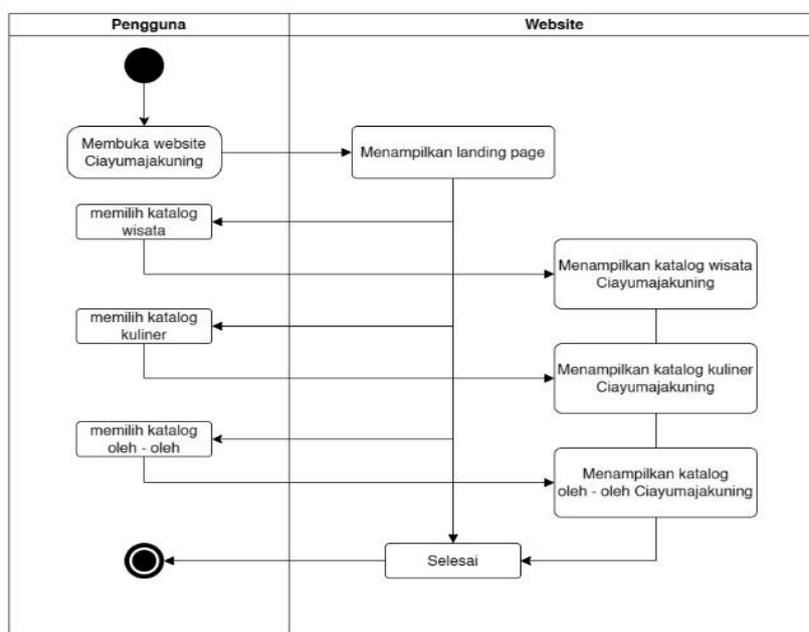
Gambar 2. Use case user

Use case yang ditunjukkan pada gambar 2, aktor pengguna sebagai pengunjung situs web bertindak melakukan aktivitas yang berhubungan dengan sistem informasi situs web. Berikut pada tabel 2 penjelasan dari *use case*.

Tabel 2. Keterangan use case pengguna

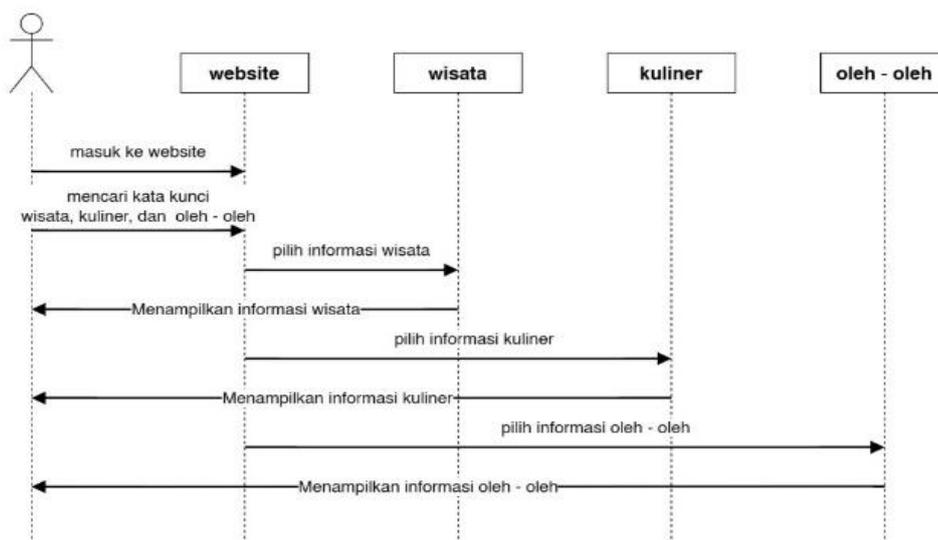
ID	Use Case	Penjelasan
01	Masuk ke situs website	Dalam use case ini pengguna memasukkan alamat websitenya untuk mengakses sistem informasi mengenai kawasan ciayumajakuning
02	Cari kuliner, wisata, dan oleh – oleh	Dalam use case ini pengguna menggunakan fitur search bar untuk mencari kata kunci mencari apa yang dicari
03	View halaman wisata	Use case ini menjelaskan bahwa pengguna dapat menelusuri halaman tentang katalog wisata
04	View halaman kuliner	Use case ini menjelaskan bahwa pengguna dapat menelusuri halaman tentang katalog kuliner
05	View halaman oleh – oleh	Use case ini menjelaskan bahwa pengguna dapat menelusuri halaman tentang katalog oleh – oleh
06	View halaman tentang kami	Use case ini menjelaskan bahwa pengguna dapat menelusuri halaman tentang kami

Desain berikutnya yang dilakukan yaitu desain *activity diagram* yang terkait aktivitas atau keputusan interaksi yang dilakukan oleh pengguna dalam situs web yang dikunjungi. Berikut pada gambar 3 desain *activity diagram* yang dirangkai dari kebutuhan pengguna.



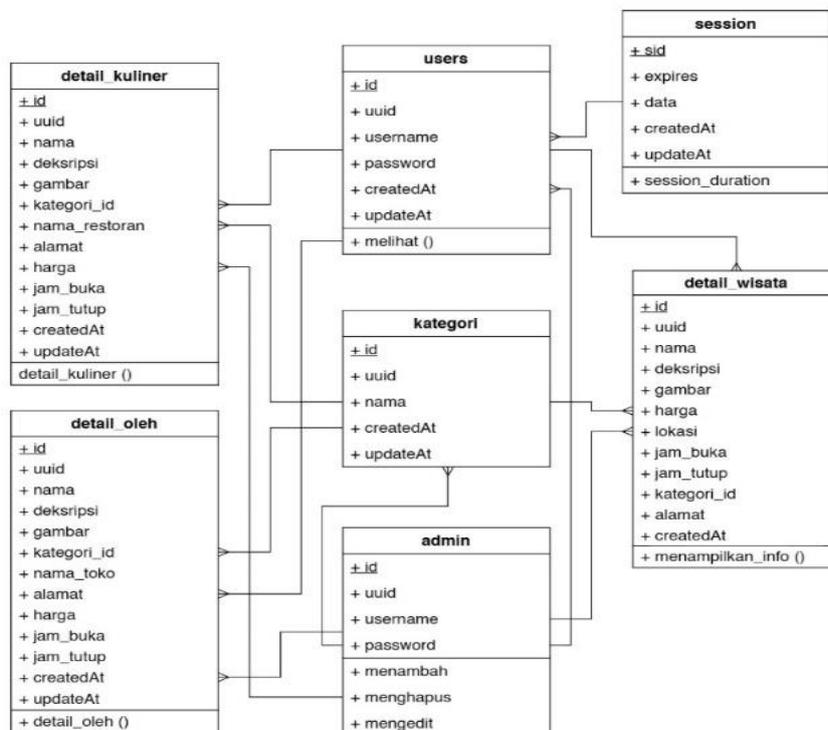
Gambar 3. Activity diagram web Ciayumajakuning

Pemodelan berikutnya yaitu pemodelan *sequence diagram*, pada *sequence diagram* ini menceritakan berupa hubungan antara objek yang disusun dari berdasarkan urutan waktu (Maiyana 2017). Untuk pemodelan *sequence diagram* pengguna ditunjukkan pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Sequence diagram web Ciayumajakuning

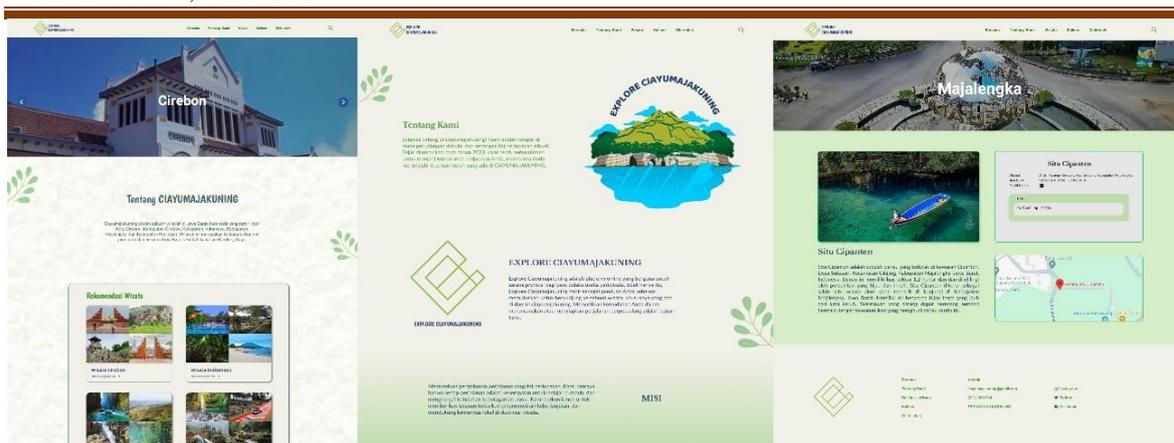
Dokumentasi terakhir dalam desain *agile* adalah desain *class diagram*, *class diagram* dimodelkan karena mewakili objek sistem yang datanya disimpan permanen dalam basis data, atau mewakili tabel di basis data (Duwitau and Wijanarko 2020). Pemodelan class diagramnya dapat ditampilkan pada gambar 5 berikut.



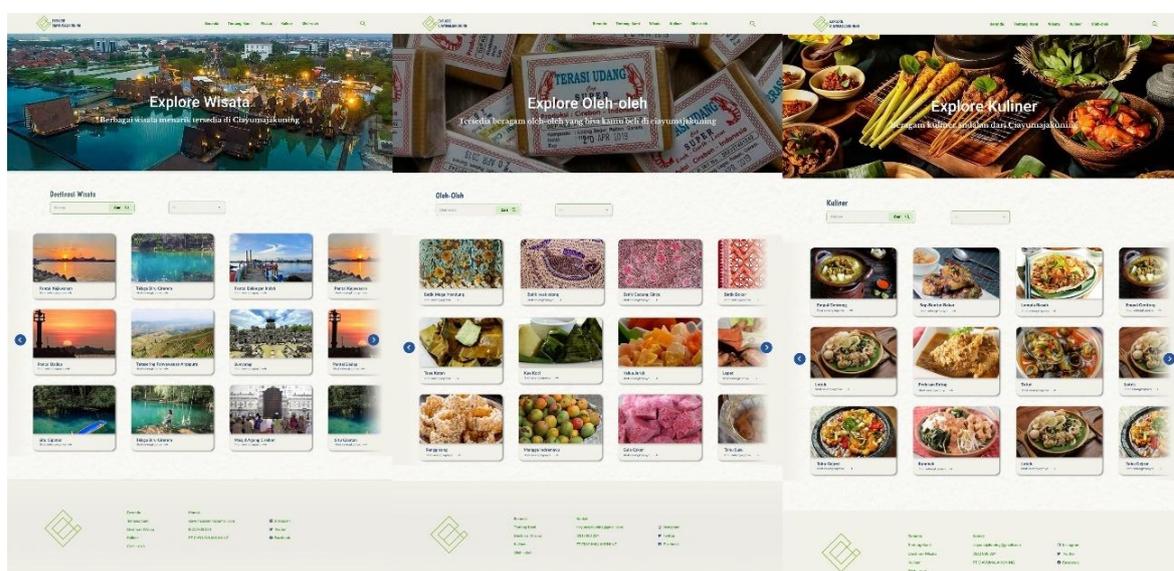
Gambar 5. Class diagram website Ciayumajakuning

Tahapan pengembangan atau *develop* dalam *agile*, yaitu mengembangkan sistem antarmuka dan basis data dalam sistem situs web. Dokumentasi yang dikembangkan dalam tahap ini yaitu kode program dan hasil desain. Pengembangan yang dirancang yaitu pengembangan antarmuka situs web yang sesuai dari analisis kebutuhan sistem. Proses pengembangan situs pada *frontend*-nya menggunakan *framework reactjs*.

Setelah membuat pengembangan kode programnya, tahap berikutnya yaitu mengimplementasi hasil antarmuka. Antarmuka yang dihasilkan dapat ditunjukkan pada gambar 6 dan gambar 7 berikut.



Gambar 6. Hasil antarmuka website Ciayumajakuning



Gambar 7. Hasil antarmuka wisata, oleh-oleh, dan kuliner

Tahapan terakhir dari *sprint* pertama yaitu melakukan pengujian dari hasil implementasinya. Pengujian hasil implementasi menggunakan metode *black box*, yang menguji fitur dari keseluruhan halaman pada situs Ciayumajakuning. Alur yang ada dalam sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menggunakan sistem informasi situs Ciayumajakuning. Hasil pengujian ditunjukkan dalam bentuk tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil pengujian black box

Aktivitas Pengujian	Deskripsi Skenario Pengujian	Kesimpulan pengujian
Masuk ke halaman Wisata	User masuk ke halaman wisata atau pilih dari menu navigasi memilih tombol wisata dan menampilkan beberapa destinasi wisata kawasan ciayumajakuning	Berhasil
Masuk ke halaman Kuliner	User masuk ke halaman wisata atau pilih dari menu navigasi memilih tombol kuliner dan menampilkan beberapa destinasi kuliner kawasan ciayumajakuning	Berhasil
Masuk ke halaman oleh – oleh	User masuk ke halaman wisata atau pilih dari menu navigasi memilih tombol kuliner dan menampilkan beberapa oleh – oleh kawasan ciayumajakuning	Berhasil
Masuk ke halaman tentang kami	User masuk ke halaman tentang kami atau pilih dari menu navigasi memilih tombol tentang kami	Berhasil

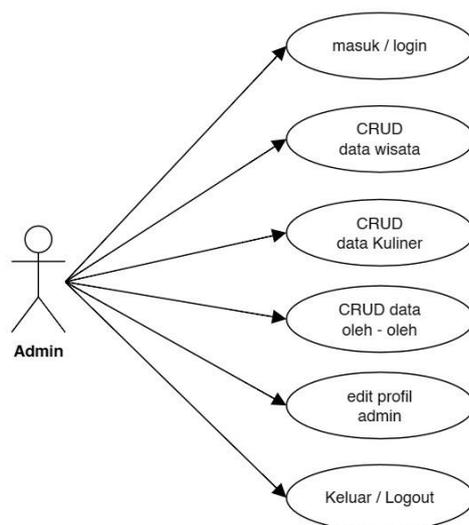
Sprint pada tahapan kedua proses pengembangan melanjutkan sprint dari tahap sebelumnya yang lebih orientasi ke fitur admin dalam mengelola data dari situs Ciayumajakuning.

Fase iterasi kedua pada *agile* situs web yang dikembangkan yaitu fase yang orientasinya lebih ke sebagai admin. Admin di sini membutuhkan fitur informasi yang dapat mengelola sistem informasi dari situs wisata, kuliner, dan oleh-oleh. Pengelolaan data situsnya terkait dengan *dashboard* yang mampu untuk mengubah, menghapus, dan menambahkan informasi yang ditunjukkan pada situs Ciayumajakuning. Berikut tabel fitur kebutuhan dari admin sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Fitur fungsional admin

Fitur Fungsional Informasi Website
CRUD data wisata
CRUD data kuliner
CRUD data wisata
Edit profil admin

Berdasarkan dari kebutuhan admin pada tabel 4, fase desain ini akan menyelesaikan dokumentasi desain sistem pada fitur admin. Dokumentasi terdiri dari desain sistem seperti desain *sequence diagram*, desain model *activity diagram*, dan *diagram use case*. Berikut *diagram use case* admin yang ditunjukkan pada gambar 8.



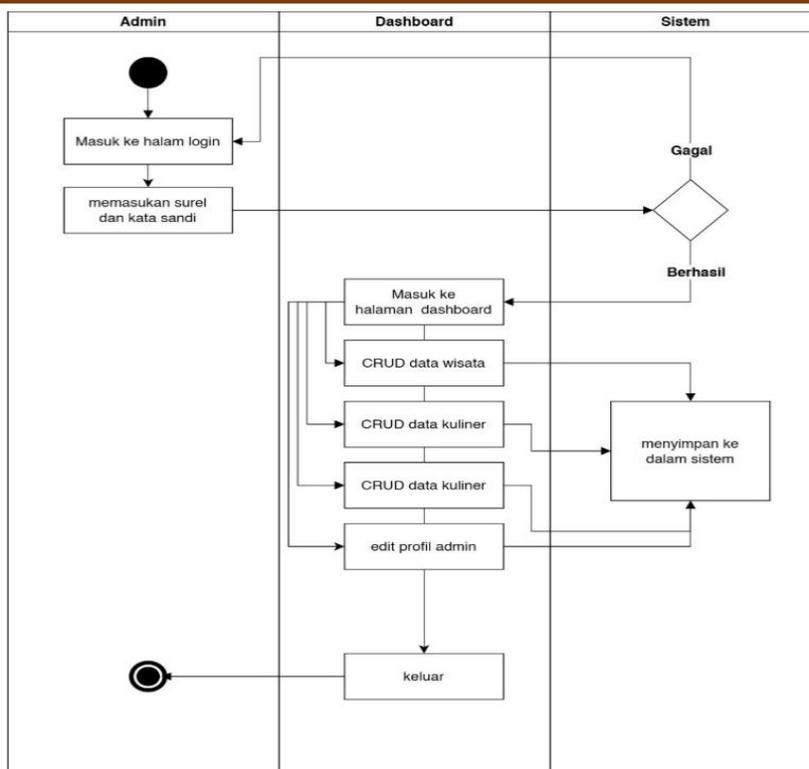
Gambar 8. Diagram use case admin

Penjelasan use case admin pada gambar 8 dideskripsikan lebih lengkapnya pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Keterangan use case admin

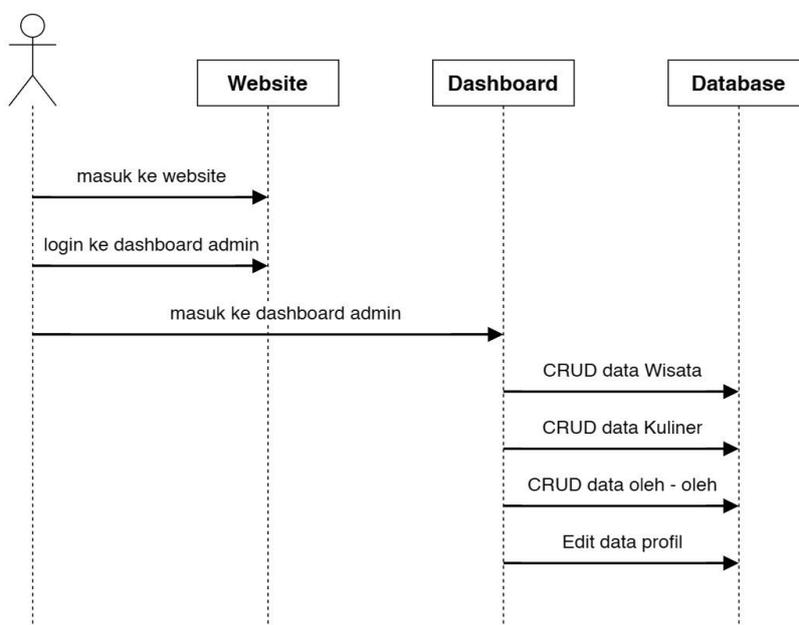
ID	Use Case	Penjelasan
01	Masuk / login	Use case masuk, admin yang sudah mempunyai kredensial masuk ke halaman dashboard dengan cara <i>login</i> ke dalam situs dengan memasukkan surel dan kata sandi.
02	CRUD data wisata	Pada use case ini menjelaskan admin dapat mengelola data wisata seperti menambahkan, menghapus, dan mengedit informasi wisata.
03	CRUD data Kuliner	Pada use case ini menjelaskan admin dapat mengelola data kuliner seperti menambahkan, menghapus, dan mengedit informasi kuliner
04	CRUD data oleh – oleh	Pada use case ini menjelaskan admin dapat mengelola data wisata seperti menambahkan, menghapus, dan mengedit informasi oleh – oleh
05	Edit profil admin	Pada use case ini menjelaskan admin dapat mengelola data profil admin dengan mengubah kata sandi, dan surel
06	Keluar / logout	Use case ini menjelaskan bila admin sudah melakukan aktivitas di dashboard lalu keluar dari situs.

Dokumen *use case* yang sudah dibuat, dokumen desain selanjutnya yaitu *diagram activity*. *Diagram activity* terkait dengan analisis kebutuhan admin pada penggunaan situsnya. Berikut *activity diagram* yang ditunjukkan pada gambar 9.



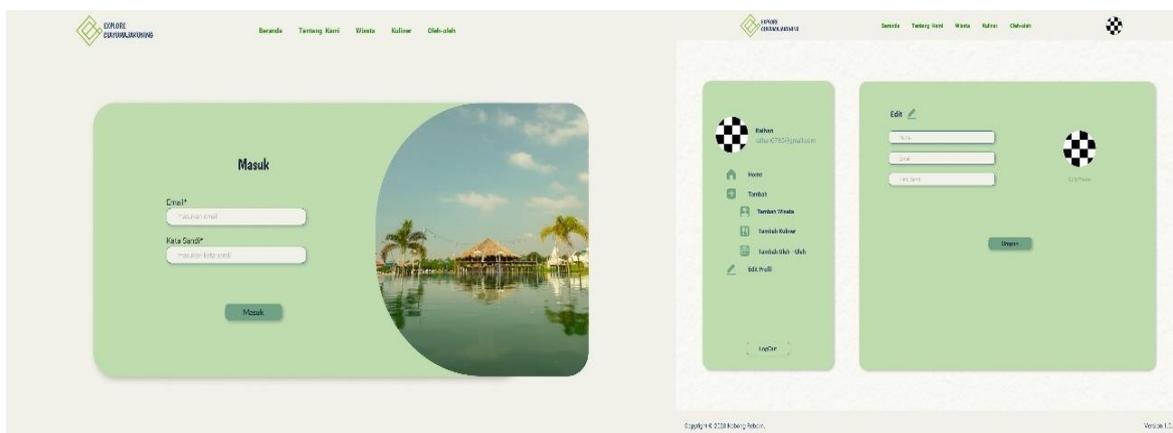
Gambar 9. Diagram activity admin

Dokumen terakhir dalam pemodelan desain admin yaitu *sequence diagram*. *Sequence diagram* yang dilakukan oleh admin yaitu mengelola data dari situsnya hingga pengelolaan profil admin, berikut *sequence diagram* yang dibuat dalam gambar 10 berikut.



Gambar 10. Diagram sequence admin

Hasil pengembangan pada admin, hasil antarmuka dari situs yang sudah dikembangkan, berikut antarmuka pada pengembangan fitur *dashboard* admin yang dapat dilihat pada gambar 11 berikut.



Gambar 11. Hasil antarmuka login admin

Pengembangan pada gambar 12 merupakan halaman di mana admin dapat melakukan *login* ke dalam *dashboard* untuk mengakses fitur tambah dan mengubah. Sementara jika sudah berhasil masuk ke dalam fitur *dashboard* admin dapat mengubah profilnya dengan menggantikan surel dan kata sandi yang dapat diganti.



Gambar 12. Halaman dashboard admin

Pada gambar 12 hasil implementasi fitur antarmuka pada admin yang dapat melakukan pengelolaan data seperti menambah, mengedit, dan menghapus pada sistem informasi pada kawasan Ciayumajakuning.

Pengujian pada fase iterasi kedua yaitu menguji hasil antarmuka *dashboard* admin dengan metode *black box*, namun berbeda dengan pengujian sebelumnya. Pengujian ini lebih

dilakukan untuk menentukan apakah datanya dapat diubah, dihapus, dan diedit. Untuk hasil *black box*nya dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil pengujian black box

Aktivitas Pengujian	Deskripsi Skenario Pengujian	Kesimpulan pengujian
Admin masuk ke halaman <i>dashboard</i> dengan login	Pada saat admin masuk ke halaman login, admin menggunakan kredensial untuk mengakses fitur dashboard	Berhasil
Admin mengubah, menambah dan menghapus info wisata	admin pada halaman dashboard, admin dapat mengubah, menambahkan, dan menghapus informasi wisata di situs	Berhasil
Admin mengubah, menambah dan menghapus info kuliner	admin pada halaman dashboard, admin dapat mengubah, menambahkan, dan menghapus informasi kuliner di situs	Berhasil
Admin mengubah, menambah, dan menghapus info oleh – oleh	admin pada halaman dashboard, admin dapat mengubah, menambahkan, dan menghapus informasi oleh – oleh di situs	Berhasil
Admin mengubah profil	admin pada halaman dashboard, admin dapat mengubah informasi profil admin	Berhasil
Admin keluar dari dashboard	admin setelah melakukan kegiatan dalam dashboard dapat melakukan keluar	Berhasil

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil penelitian yang dilakukan, pengembangan sistem informasi situs Ciayumajakuning berhasil diimplementasikan dengan menggunakan metode *agile*. Dengan menggunakan tahapan desain *agile*, diterapkan beberapa konsep dari diagram UML yang untuk keperluan perancangan sistem. Sistem informasi berbasis situs web yang dikembangkan dapat diakses oleh pengguna kapan pun dengan menggunakan telepon genggam pengguna. Sementara untuk saran dari penulisan ini yaitu situs web yang dikembangkan diharapkan dapat ditingkatkan dengan fitur yang lebih bermanfaat dan dapat digunakan oleh pengguna dan juga admin.

REFERENSI

- Achmad Khan, Alexander, Diki Gita Purnama, and Arya Maulana Kurniawan. (2023). Development Of Mobile-Based Attendance Management System Applications. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 4(12):2372–84. doi: 10.59141/jist.v4i12.816.
- Afandi, Aang. (2021). Pariwisata Ciayumajakuning: Sentra Pariwisata Baru Jawa Barat. *Kumparan.Com*. Retrieved January 4, 2024 (https://kumparan.com/aang95/1w8xIadz7D8?utm_source=Desktop&utm_medium=copy-to-clipboard&shareID=hMPiYEBqgCRX).
- Ainun, Fadia Puja. (2022). Identifikasi Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang Dan Tantangan Di Era Disrupsi. *Kewarganegaraan* 6(1):1570–80.
- Andri Febriansyah, and M. Rudy Sanjaya. (2023). Pengembangan Website Ruang Baca Fasilkom Universitas Sriwijaya Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik* 6(1):79–87. doi: 10.36595/jire.v6i1.845.
- Ardhiyani, Raysa Puteri, and Herry Mulyono. (2018). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi* 3(1):2528–0082.
- Dharwiyanti, Sri, and Romi Satria Wahono. (2003). Pengantar Unified Modeling Language (UML). *IlmuKomputer.Com* 1–13.
- Duwitau, Filemon, and Rony Wijanarko. (2020). Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Nabire Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 2(2):104. doi: 10.36499/jinrpl.v2i2.3566.
- Felik, Felik, Heri Priyanto, and Hafiz Muhardi. (2021). Sistem Informasi Dan Monitoring Tugas Akhir Mahasiswa Di Program Studi Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)* 9(3):381. doi: 10.26418/justin.v9i3.44040.
- Ginting, Lorena Selvia Br, Meylly Pamungkas, and Yogie Rinaldy Ginting. (2017). Aplikasi Pemandu Wisata Wilayah. 65–78.
- Hafizhah, Annizhamul, Theresiawati Theresiawati, and Bambang Warsuta. (2022). Sistem Informasi Pariwisata Badan Usaha Milik Desa Tirta Sejahtera Pada Masa Pandemi

- Berbasis Website (Studi Kasus: Wisata Desa Pluneng). *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer* 18(2):113. doi: 10.52958/iftk.v18i2.4638.
- Hayami, Regiolina, Yulia Fatma, and Febby Apri Wenando. (2019). Pelatihan Pengelolaan Website Sebagai Upaya Meningkatkan Publikasi Profil Kelurahan Tangkerang Selatan Pekanbaru. *Pengabdian Untuk Mu NegeRI* 3(2):230–33.
- Hendriyani, I. Gusti Ayu Dewi. (2021). Indeks Kinerja Pariwisata Indonesia Raih Peringkat Ke-32 Besar Dunia Menurut WEF. *Kememparekraf.Go.Id*. Retrieved January 12, 2024 (<https://kememparekraf.go.id/berita/siaran-pers-indeks-kinerja-pariwisata-indonesia-raih-peringkat-ke-32-besar-dunia-menurut-wec>).
- Maiyana, Efmi. (2017). Perancangan Aplikasi Media Informasi Lowongan Kerja Perusahaan Bagi Pencari Kerja Berbasis Web. *Jurnal Sains Dan Informatika* 3(2):118. doi: 10.22216/jsi.v3i2.2893.
- Muhamad, Endah Nurhawaeny Kardiati, and Dicky Sopjan. (2022). Pelestarian Alam Dan Budaya Di Desa Wisata Pada Kawasan Ciayumajakuning. *Prosiding PKM-CSR* 5:2655–3570.
- Ramadhanu, Prasetyo Bella, and Adhie Thyo Priandika. (2021). Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk UMKM Pada UPTD PLUT KUMKM Provinsi Lampung.” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 2(1):59–64.
- Setyawan, Agus, Zaenal Muttaqin, and M. Sigi. Sururi Angpa. (2019). Aplikasi Pengadaan Barang Berbasis Web Pada Pt. Powerblock Indonesia. *E-Jurnal.Lppmunsera.Org* 6(1):73–77.
- Siradjuddin, Hairil Kurniadi. (2018). Sistem Informasi Pariwisata Sebagai Media Promosi Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Tidore Kepulauan. *IJIS - Indonesian Journal On Information System* 3(2):46. doi: 10.36549/ijis.v3i2.43.
- Suhari, Suhari, A. Faqih, and F. M. Basysyar. (2022). Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Metode Agile Development Di CV. Angkasa Raya. *Jurnal Teknologi Dan Informasi* 12(1):30–45. doi: 10.34010/jati.v12i1.6622.
- Wijaya, Yahya Dwi, and Muna Wardah Astuti. (2019). Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 274.