



RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAN RESERVASI TEMPAT WISATA KABUPATEN PURBALINGGA BERBASIS WEB

Yayan Tisna Permadi (09018301)¹⁾, Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom. (0526018502)²⁾

^{1), 2)} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri

Universitas Ahmad Dahlan

Jl. Prof. Dr. Soepomo, S.H., Janturan, Warungboto, Yogyakarta 55164

¹⁾yayantisna@gmail.com, ²⁾arfiani.khusna@tif.uad.ac.id

ABSTRAK

Kabupaten Purbalingga memiliki potensi wisata yang beragam, baik potensi alam maupun kekayaan budaya. Melihat perkembangan pariwisata yang semakin meningkat, sangat diperlukan pendekatan teknologi untuk pengelolaan wisata pada Dinas Pariwisata Kabupaten Purbalingga. Dinas Pariwisata Kabupaten Purbalingga belum memiliki sistem informasi pengelolaan pariwisata yang dapat diakses wisatawan dengan cepat.

Dalam Penelitian ini yang menjadi subyek adalah sistem informasi pariwisata dan reservasi tempat wisata. Metode pengumpulan data dengan metode wawancara dan observasi. Tahap pengembangan sistem meliputi perancangan interface, kamus data, diagram konteks, membuat data flow digram, implementasi dan pengujian sistem dilakukan dengan *black box test* dan *alpha test*.

Dari penelitian yang dihasilkan menghasilkan sebuah rancang bangun sistem informasi pariwisata dan reservasi tempat wisata kabupaten Purbalingga berbasis web yang dapat memberikan informasi tentang pariwisata yang berupa jenis wisata, keterangan tempat wisata, foto, peta atau lokasi wisata, sarana dan prasarana, serta pemesanan tiket. Hasil uji coba *black box test* yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata dan pengelola wisata adalah 100%, sedangkan hasil pengujian *alpha test* 50,26% sangat setuju, 48,14% setuju, 1,60% kurang setuju, dan 0% tidak setuju, pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi ini layak dan dapat digunakan.

Kata Kunci :Pariwisata Purbalingga, Reservasi Wisata, Sistem Informasi Pariwisata.

A. PENDAHULUAN

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan [1]. Menurut Undang-Undang RI nomor 10 tahun 2009 tentang wisata dijelaskan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari daya tarik wisata yang dikunjungi, dalam jangka waktu sementara. Pariwisata merupakan salah satu sumber devisa yang dapat menyumbang pendapatan daerah apabila dikelola secara baik. Banyak negara bergantung dari industri pariwisata sebagai sumber pajak dan pendapatan nasionalnya.

Purbalingga merupakan salah satu Kabupaten yang terletak di Jawa Tengah. Kabupaten Purbalingga dibentuk pada tanggal 18 Desember 1830 atau 3 Rajab



1246 melalui peraturan daerah No. 15 tahun 1996 tanggal 19 November 1996. Luas wilayah Kabupaten Purbalingga adalah 777,65 km², dengan jumlah penduduk kurang lebihnya 900.000 jiwa.

Purbalingga memiliki berbagai destinasi wisata yang indah dan menarik untuk dikunjungi, tetapi teknologi pengelolaan pariwisata dan penyampaian informasi yang dimiliki Dinas Pariwisata Kabupaten Purbalingga tidak maksimal sehingga banyak wisatawan yang tidak mengetahui tempat wisata yang ada di Kabupaten Purbalingga. Dari data yang diperoleh saat melakukan wawancara dan observasi, Pemerintah Purbalingga hanya melakukan promosi tempat wisata yang sudah dikelola dengan baik oleh masyarakat, sehingga banyak potensi wisata tidak dipromosikan yang berakibat potensi wisata sulit berkembang dan kurang diketahui wisatawan. Tempat wisata yang sudah dikelola dengan baik akan dipromosikan oleh pemerintah menggunakan pamflet, selebaran, brosur, banner. Objek wisata yang sudah dikelola dengan baik adalah objek wisata OWABONG, Taman Reptil, dan Museum Uang. Setiap harinya objek wisata tersebut ramai dikunjungi wisatawan, dan akan meningkat pada saat liburan.

Melalui pendekatan teknologi, diharapkan dapat memudahkan Pemerintahan Kabupaten Purbalingga untuk mengelola pariwisata yang ada di Kabupaten Purbalingga, memudahkan wisatawan dengan adanya reservasi tempat wisata, serta diharapkan informasi tentang pariwisata dapat diterima dengan cepat dan mudah oleh masyarakat sehingga jumlah wisatawan akan bertambah. Kondisi ini dapat dipenuhi dengan adanya sistem informasi berbasis web yang mampu memberikan kemudahan bagi Pemerintah Kabupaten Purbalingga untuk mengelola wisata dan memudahkan masyarakat untuk mencari informasi pariwisata, serta sarana dan prasarana yang ada.

B. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang ditulis oleh Desi Purnamasari pada tahun 2015 menjelaskan sistem informasi promosi pariwisata berbasis web. Sistem informasi ini dikembangkan berbasis web dan menggunakan MySQL sebagai penyimpanan databasenya. Sistem informasi ini dibangun dengan fitur login untuk menginputkan info wisata, foto, dan hotel [2].

Penelitian ini juga mengacu pada sistem informasi pariwisata kota solo dan berbasis web yang ditulis oleh Zamroni Juang pada tahun 2012. Sistem ini dirancang berbasis web dan menggunakan MySQL sebagai penyimpanan databasenya. Fitur yang ada pada sistem informasi ini adalah form *login* admin untuk memasukkan informasi wisata Kota Solo dan sekitarnya [3].

C. LANDASAN TEORI

1. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dalam laporan – laporan yang diperlukan. Untuk mendukung lancarnya suatu sistem informasi

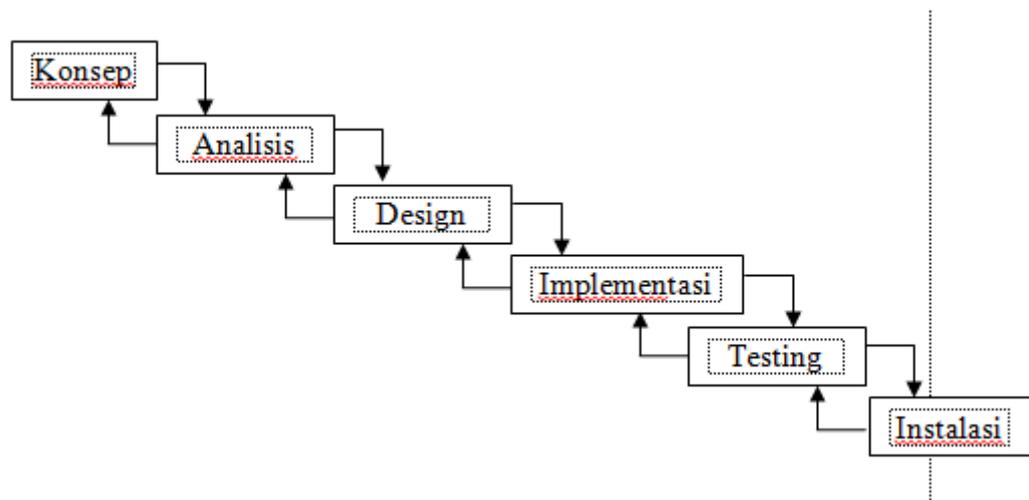
dibutuhkanbeberapakomponen yang fungsinyasangat vital di dalam sistem informasi [4].

2. Sistem Informasi Pariwisata

Pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu. Pariwisata didefinisikan sebagai bentuk. Suatu proses kepergian sementara dari seorang, lebih menuju ke tempat lain di luar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah karena berbagai kepentingan ekonomi, sosial, budaya, politik, agama, kesehatan maupun kepentingan lain [5].

3. Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan sistem dimaksudkan untuk memberikan tahapan-tahapan teknis dalam pengembangan sistem. Metode ini dilakukan untuk menghindari kesalahan prosedur yang tidak diinginkan selama pengembangan sistem. Metode yang digunakan adalah *Waterfall Model* yang dikenal sangat mudah untuk mendemonstrasikan kepada pengguna. Metode *waterfall* memiliki beberapa fase dimana setiap fase yang telah selesai dikerjakan akan di-review sehingga hasilnya sesuai dengan yang diharapkan untuk fase berikutnya. Gambar fase *Metode Waterfall* sebagai berikut [6]:



Gambar 1. *Waterfall Model*

D. METODELOGI PENELITIAN

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian yang akan dibahas pada penelitian ini adalah **Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata dan Reservasi Tempat Wisata Kabupaten Purbalingga Berbasis Web**. Website sistem informasi ini merupakan salah satu sarana penyampain informasi pariwisata di Kabupaten Purbalingga.

2. Metode Pengumpulan Data



a. Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan dengan cara langsung tanya jawab kepada Dinas Pariwisata Kabupaten Purbalingga, masyarakat, serta pengelola tempat wisata.

b. Observasi

Metode *observasi* merupakan salah satu teknik pengumpulan fakta/data (*Fact Finding Technique*) yang cukup efektif guna mempelajari suatu sistem yaitu dengan cara mengamati secara langsung terhadap obyek yang diteliti dalam hal ini adalah Dinas Pariwisata Kabupaten Purbalingga dan juga melakukan pengamatan terhadap beberapa tempat wisata yang ada di Kabupaten Purbalingga.

c. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari, membaca, dan mengumpulkan dokumen-dokumen sebagai referensi seperti buku, artikel, dan literatur-literatur tugas akhir yang berhubungan dengan topik penelitian.

3. Analisis Kebutuhan

a. Kebutuhan User

Analisis Kebutuhan *user* diperlukan untuk menentukan keluaran yang akan dihasilkan sistem, masukan yang diperlukan sistem, lingkup proses yang digunakan untuk mengolah masukan menjadi keluaran yang sesuai dengan yang diharapkan, volume data yang ditangani oleh sistem, jumlah pemakai dan kategori pemakai, serta kontrol terhadap sistem. Sistem yang akan dibuat membutuhkan *user* diantaranya: dinas pariwisata, pengelola tempat wisata, dan wisatawan atau pengunjung.

b. Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem Sebagai salah satu dari fase analisis sistem sangat berperan penting untuk merumuskan tentang apa yang harus dimiliki dan dikerjakan oleh suatu sistem informasi. Agar sistem dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tugas sistem maka dibutuhkan sistem yang berdasarkan dengan fakta masalah yang akan diselesaikan oleh sistem tersebut. Dari penguraian tersebut, dibutuhkan sebuah sistem yang mampu melakukan fungsi-fungsi sebagai berikut ini:

- 1) Halaman Utama.
- 2) Halaman Pencarian.
- 3) Halaman Wisata.
- 4) Halaman Informasi Tempat Penting.
- 5) Halaman Bukutamu.
- 6) Halaman Reservasi.
- 7) Halaman Admin.

4. Perancangan Sistem



a. Data Flow Diagram

Data flow diagram merupakan gambaran yang memperlihatkan aliran data dari sumbernya yaitu dari semua input dan output yang telah didefinisikan sebelumnya, sehingga dapat menggambarkan sistem yang lebih jelas dan terstruktur. Diagram arus data menekankan pada fungsi –fungsi didalam sistem serta cara menggunakan informasi yang tersimpan dan pemindahan informasi di dalam sistem.

b. Entity Relation Diagram

Entity Relation Diagram merupakan diagram yang memperlihatkan entitas-entitas yang terkait dengan sistem dan hubungan-hubungan antar entitas tersebut, sehingga perancangan basis data akan lebih mudah.

c. Struktur Tabel

Pada perancangan struktur tabel dilakukan pembuatan diagram relasi yang berguna untuk kerangkapan data, sehingga informasi yang diperoleh akan lebih akurat dan meminimalkan pembuatan record. Adapun isi dari struktur tabel berupa *name, type, size*.

d. Relasi Antar Tabel

Relasi antar tabel menggambarkan hubungan antar tabel-tabel melalui *field-field* kunci. Ditandai dengan adanya kunci primer dan kunci tamu pada suatu entitas, sehingga data tersebut terhindar dari redundansi dan inkonsistensi data.

e. Desain Antarmuka

Desain antarmuka perangkat lunak berfungsi menampilkan hasil aplikasi agar mudah dipahami dan digunakan oleh pemakai. Untuk membuat desain antar muka digunakan *form*, tombol navigasi dan menu. Hasil perancangan juga mempunyai kemampuan mengakomodasi kesalahan pengguna. Perancangan ini didasarkan pada data masukan sistem dan keinginan pengguna. Perancangan ini didasarkan pada data masukan dan keinginan pengguna agar sistem mudah dioperasikan.

5. Implementasi

Implementasi adalah bagaimana merancang dan mendesain aplikasi yang dapat di terima dan mudah digunakan oleh pengguna aplikasi sehingga dalam penggunaannya sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem informasi pariwisata.

6. Pengujian Sistem Informasi Pariwisata

1. Pengujian *Black Box Test*

Pengujian *Black Box Test*, yaitu pengujian sistem yang dilakukan dengan mengamati keluaran dari berbagai masukan. Jika keluaran sistem telah sesuai dengan rancangan untuk variasi data, maka sistem tersebut dinyatakan baik. Pengujian ini dilakukan oleh Dinas Pariwisata dan Pengelola Wisata.



2. Pengujian *Alpha Test*

Pengujian *Alpha Test*, yaitu pengujian sistem yang dilakukan oleh para pemakai sehingga dapat diperoleh tanggapan dari pemakai tentang program tersebut, baik dari segi format, tampilan maupun tingkat keramahan programnya. Jika sebagian besar pemakai menyatakan baik dari masukan maupun keluarannya sesuai dengan harapan maka sistem tersebut dianggap baik. Dalam hal ini pengujian dilakukan oleh pegawai Dinas Pariwisata Kabupaten Purbalingga dan masyarakat.

E. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan *User*, adapun spesifikasi kebutuhan pengguna pada sistem informasi yang akan dibangun yaitu dari pihak Dinas Pariwisata, pengelola tempat wisata dan wisatawan atau masyarakat. Ketiga pengguna sistem memiliki hak akses yang berbeda, Dinas Pariwisata dan pengelola tempat wisata bertindak sebagai admin sedangkan wisatawan bertindak sebagai pengguna atau *user*.

a. Kebutuhan User

- 1) Dinas Pariwisata yang bertindak sebagai admin dapat melakukan akses yaitu Login dan logout sistem, data pariwisata yang terdiri dari foto, nama wisata, dan keterangan wisata, data tempat penting, data kecamatan, data pengunjung, data agenda, dan data reservasi.
- 2) Pengelola Wisata memiliki akses untuk login dan logout sistem, mengelola reservasi tiket, dan mengedit data dan informasi tempat wisata.
- 3) Pengunjung dapat melakukan pengaksesan data reservasi, data bukutamu, data komentar, dan kata kunci pencarian.

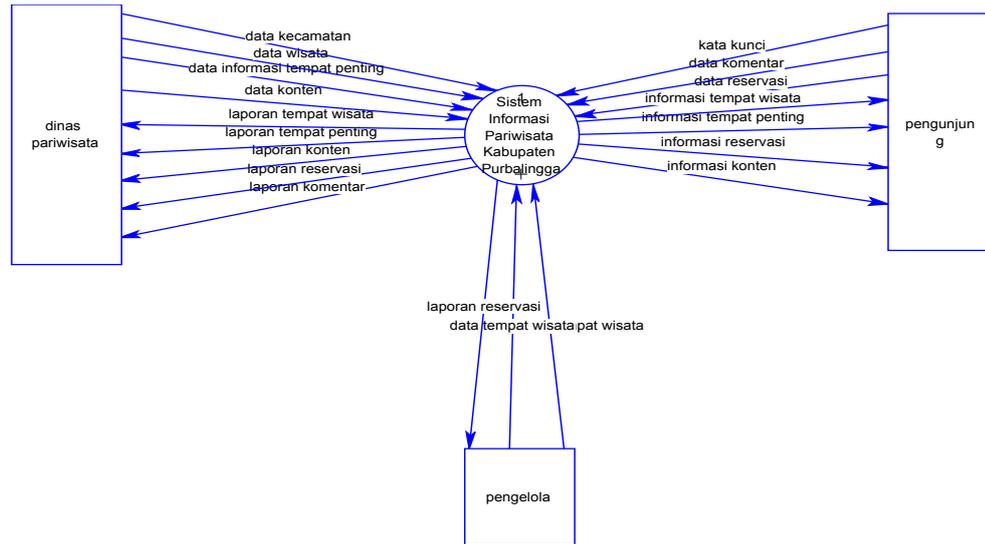
b. Kebutuhan Sistem

Dalam sistem informasi pariwisata dan reservasi tempat wisata kabupaten Purbalingga berbasis web akan dibuat beberapa sistem yang terdiri dari halaman menu utama, halaman pencarian tempat wisata, halaman wisata, halaman informasi tempat penting, halaman buku tamu, halaman reservasi dan halaman admin.

2. Perancangan Sistem

a. *Data Flow Diagram*

Data Flow Diagram menempatkan sistem dalam konteks yang berguna sebagai identifikasi semua input dan output yang terlibat dalam sistem. Suatu diagram konteks selalu mengandung satu proses saja yang mewakiliseluruh sistem. Diagram Konteks pada Sistem Informasi Pariwisata dijelaskan pada Gambar 2.

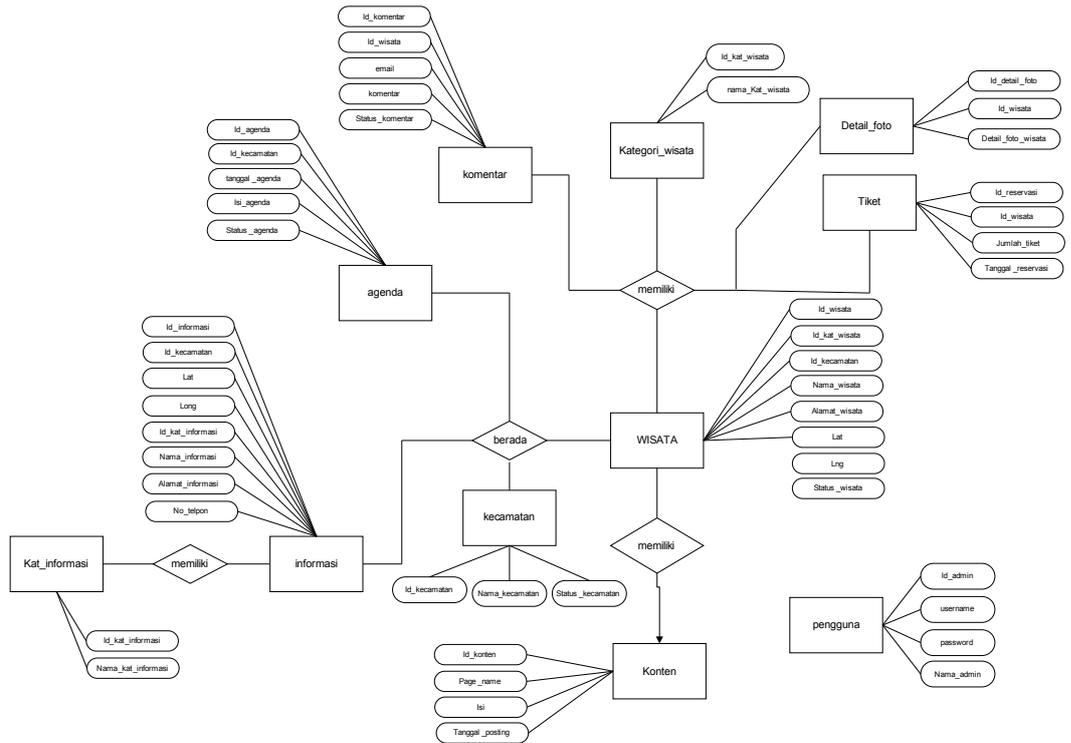


Gambar 2. *Data Flow Diagram* Sistem Informasi Pariwisata

Pada gambar 2. memberikan gambaran bahwa sistem berinteraksi dengan tiga terminator, yaitu dinas pariwisata, pengelola wisata dan pengunjung. Tanda panah menunjukkan masukan dan keluaran data. Seorang pengunjung dapat memasukkan data ke dalam sistem berupa data reservasi, data komentar, bukutamu, dan pencarian. Sedangkan dinas pariwisata dapat mengakses semua data yang ada pada sistem.

b. *Entity Relation Diagram*

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan atau relasi antar entitas, dimana masing-masing entitas dilengkapi dengan atribut. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data yang relatif kompleks. Pada Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Purbalingga berbasis web ini, perancangan ERD dapat dilihat pada gambar 3:

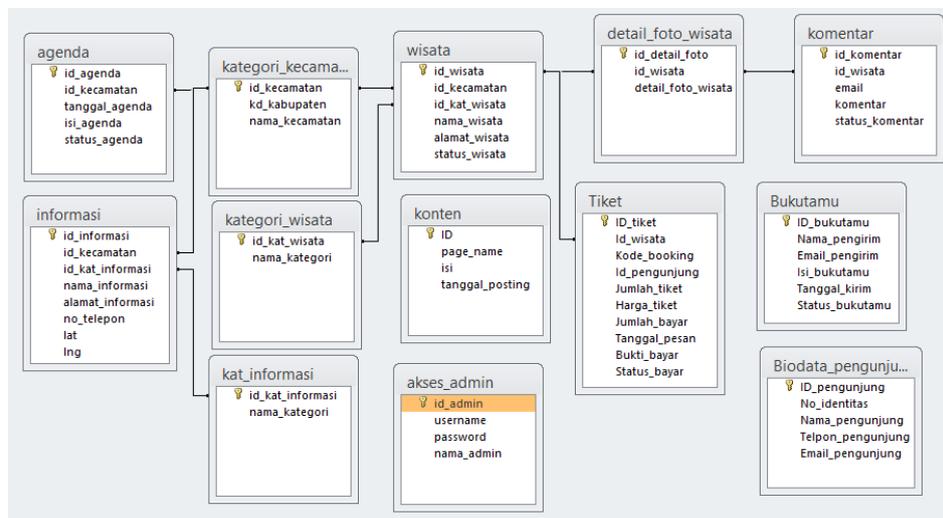


Gambar 3. Entity Relation Diagram

Gambar 2 dapat menjelaskan Hubungan antar relasi pada Sistem Informasi Pariwisata. ERD di atas memiliki sebelas entitas yaitu wisata, kat_wisata, kecamatan, pengguna, informasi, kat_informasi, detail_foto, tiket, agenda, komentar, konten.

c. Relasi antar tabel

Relasi antar tabel menggambarkan hubungan antar *field* antar kunci primer (*primary key*) tabel yang satu dengan field kunci tamu (*foreign key*) pada tiap tabel dalam database. Perancangan relasi antar tabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4 Relasi antar tabel



3. Implementasi

a. Halaman Utama Website

Tampilan halaman utama *website* Sistem Informasi Pariwisata dan Reservasi Kabupaten Purbalingga dibuat dengan melihat rancangan anmtarmuka yang telah dibuat. Tampilan halaman utama ditunjukkan oleh gambar 5:



Gambar 5. Halaman Utama Website

Berikut potongan listing program halaman utama website:

No	Kode Listing 1
1.	<code><header></code>
2.	<code><?phpinclude"templates/topmenu.php";?></code>
3.	<code></header></code>
4.	<code><divclass="content"></code>
5.	<code><?phpif(!\$_GET['page']){include"templates/slider.php";?></code>
6.	<code><divclass="container"></code>
7.	<code><?phpinclude"data/view.php";?></code>
8.	<code></div></code>
9.	<code></div></code>
10.	<code><footer></code>
11.	<code><?phpinclude"templates/footer.php";?></code>
12.	<code></footer></code>
13.	

Potongan *source code* di atas menjelaskan pemanggilan menu-menu lain dengan memanggil *file-file* yang dipanggil berupa 'slider.php', 'topmenu.php', 'view.php' dan 'footer.php'. Pemanggilan tersebut menggunakan fungsi 'include'. Pemanggilan fungsi *include* ditunjukkan oleh baris ke-2, ke-8 dan baris ke-12.



4. Pengujian

a. *Black Box Test*

Pengujian sistem dengan metode *black box test* dilakukan oleh Ir. Prayitno, M., Si. selaku kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Purbalingga.

Tabel 1. Hasil Pengejuan *Black Box Test* Dinas Pariwisata

No	Fungsi	Skenario Pengujian	Hasil Yg Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Login	Login dengan kondisi data salah	Sistem akan menolak akses	1	Berhasil
		Login dengan kondisi data benar	Sistem menerima akses login	1	Berhasil
2	Data Wisata	Klik menu data wisata	Sistem menampilkan data wisata	1	Berhasil
		Klik tambah data wisata	Sistem menampilkan form tambah data wisata	1	Berhasil
		Klik cetak wisata	Sistem menampilkan halaman print	1	Berhasil
		Klik edit wisata	menampilkan halaman wisata yang akan diedit	1	Berhasil
		Klik hapus wisata	Sistem akan menghapus data	1	Berhasil
3	Data Informasi	Klik menu data informasi	Sistem akan menampilkan data informasi	1	Berhasil
		Klik tambah data informasi	Sistem menampilkan form pengisian data informasi	1	Berhasil
		Klik hapus data informasi	Sistem menghapus data informasi	1	Berhasil
4	Tiket	Klik menu tiket	Sistem menampilkan halaman data pemesanan tiket	1	Berhasil



		Klik cetak tiket	Sistem akan menampilkan halaman cetak tiket	1	Berhasil
5	Manajemen Konten	Klik menu manajemen konten	Sistem menampilkan pilihan menu <i>dropdown</i>	1	Berhasil
		Klik menu sejarah	Sistem akan menampilkan halaman update sejarah	1	Berhasil
		Klik menu visi misi	Sistem akan menampilkan halaman visi misi	1	Berhasil
		Klik menu event	Sistem menampilkan halaman event	1	Berhasil
		Klik ikon tambah data event	Sistem menampilkan form pengisian data event	1	Berhasil
		Klik ikon hapus data event	Sistem akan menghapus data event yang dipilih	1	Berhasil
		Klik menu buku tamu	Sistem menampilkan halaman buku tamu	1	Berhasil
6	Logout	Klik menu logout	Sistem akan mengeluarkan akses admin dan menampilkan halaman utama website	1	Berhasil
JUMLAH				20	



Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 1. Didapat prosentase penelitian terhadap sistem yaitu:

$$\begin{aligned} Y_a &= 20/20 \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Tidak} &= 0/20 \times 100\% \\ &= 0\% \end{aligned}$$

b. *Alpha Test*

Pengujian sistem dengan metode *alpha test* dilakukan oleh pengunjung atau wisatawan. Pengujian *alpha test* ini dilakukan oleh 27 orang. Berikut ini adalah daftar hasil pengujian *alpha test* yang ditunjukkan pada table 2.

Tabel 2. Hasil Pengujian *Alpha Test*

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Apakah tampilan Sistem Informasi Pariwisata (SIP) dan reservasi tiket wisata mudah dimengerti dan mudah dioperasikan ?	14	13	0	0
2	Apakah SIP sudah dapat berjalan dengan baik dan tidak terjadi malfungsi (error) ?	7	19	1	0
3	Apakah pada SIP dapat memberikan informasi secara lengkap dan detail ?	9	17	1	0
4	Apakah pada SIP, input data dan pencarian data mudah dimengerti dan dioperasikan ?	16	11	0	0
5	Apakah pada SIP, untuk dapat memesan tiket, wisatawan lebih mudah jika tidak melakukan login ?	19	8	0	0
6	Apakah susunan menu pada SIP menarik dan mudah dimengerti ?	13	13	1	0
7	Apakah SIP ini dapat membantu dalam mencari informasi wisata dan mempermudah dengan pemesanan tiket?	17	10	0	0
JUMLAH		95	91	3	0

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju



Berdasarkan hasil pengujian terhadap sistem pada tabel 4.2 dengan metode *alpha test* terhadap responden, maka diperoleh prosentase penilaian sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Sangat Setuju} &= 95/189 \times 100\% \\ &= 50,26\%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Setuju} &= 91/189 \times 100\% \\ &= 48.14\%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Kurang Setuju} &= 3/189 \times 100\% \\ &= 1,60\%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Tidak Setuju} &= 0/49 \times 100\% \\ &= 0\%\end{aligned}$$

Berdasarkan prosentase penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi pariwisata dan reservasi tempat wisata Kabupaten Purbalingga dikategorikan baik dan dapat dioperasikan dengan baik oleh wisatawan serta membantu wisatawan mempermudah mendapatkan informasi dan memperoleh tiket wisata

F.PENUTUP

1. Kesimpulan

Rancang bangun Sistem Informasi Pariwisata dan Reservasi Tempat Wisata yang dibuat dapat mengelola pariwisata dan dapat menyampaikan informasi kepada wisatawan mengenai wisata serta sarana dan prasarana yang ada di Kabupaten Purbalingga. Selain itu Sistem Informasi yang dibuat menghasilkan fitur reservasi yang dapat memudahkan wisatawan.

2. Saran

Kembangkan Sistem Informasi Pariwisata berbasis *mobile* agar dapat diakses kapanpun dan di manapun oleh masyarakat dan wisatawan serta menambahkan konten chatting antara pengunjung dan admin agar informasi yang ingin didapatkan bisa langsung diterima tanpa memerlukan waktu yang lama.

G.DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nanda, Febrian. 2014. *Rancang Bangun Sistem Informasi Daya Tarik Wisata Berbasis Web*.
- [2] Purnamasari, Desi. 2015. *Pengembangan Sistem Informasi Promosi Pariwisata Berbasis Web Pada Kabupaten Pringsewu*.
- [3] Juang, Zamroni. 2012. *Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kota Solo dan Sekitarnya Berbasis Web*.
- [4] Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi.
- [5] Gamal, Suwanto. 2002. *Dasar-dasar Pariwisata*. Yogyakarta : Andi.
- [6] Jogiyanto. 2010. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Edisi IV, Yogyakarta: Andi.