

RANCANG BANGUN WEBSITE SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA DI KEPULAUAN SERIBU

Fadilah Mahwardi

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik

Universitas Satya Negara Indonesia

Jl.Arteri Pondok Indah No.11 Kebayoran Lama – Jakarta Selatan

E-mail : fmahwardi@gmail.com

ABSTRAK

Sistem informasi wisata bahari di kepulauan seribu ini memberikan informasi data pulau yaitu pulau pramuka, pulau pari, pulau harapan, pulau kotok besar, pulau semak daun, pulau onrust, pulau bidadari, pulau matahari, pulau tidung besar, pulau kelapa, pulau bira, pulau kongsi, pulau karang, pulau kelor, pulau bundar. Dengan menggunakan model pengembangan perangkat lunak yang di gunakan dalam penelitian ini adalah model waterfall. Untuk membuat rancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), dan untuk Bahasa pemograman PHP dan untuk data base menggunakan XAMPP. Berdasarkan hasil pengujian, dapat di simpulkan bahwa pengujian telah menunjukkan hasil input, proses, output yang sesuai rancangan sistem ini. Hasil pengujian ini sudah berjalan dengan baik karena sudah di buktikan dalam scenario pengujian.

Kata Kunci : XAMPP, PHP, *Waterfall*, UML

ABSTRACT

The marine tourism information system in the thousand islands provide information on the island's island of scout, pari island, hope island, big kotok island, leaf bush island, onrust island, bidadari island, sun island, big tidung island, coconut island, island bira island kongsi, coral island, kelor island, round island. By using software development model which used in this research is waterfall model. To create a system design using UML (Unified Modeling Language), and for PHP programming languages and for data base using XAMPP. Based on the test results, it can be concluded that the test has shown the results of inputs, processes, outputs according to the design of this system. The results of this test has been going well because it has been proven in the test scenario.

Keywords: XAMPP, PHP, *Waterfall*, UML

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan data yang di dapat (Handoqo, 2017) dari jurnal sistem pendukung keputusan pemilihan objek wisata di kepulauan seribu ini menghasilkan pemilihan objek wisata sesuai dengan kriteria yang sudah di sediakan oleh *website*, dan dijadikan suatu referensi bagi para traveler. Oleh karna itu penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah *website* sistem informasi objek wisata bahari di kepulauan seribu yang nantinya akan memberikan suatu informasi yang akurat tentang fasilitas, wahana, dan transportasi.

Penelitian ini membahas sistem informasi yang diharapkan dapat membantu wisatawan dalam memilih objek wisata yang sesuai dengan keinginan yang diinginkan. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data objek wisata adalah *Waterfall*. Metode tersebut adalah suatu proses pengembangan prangkat lunak berurutan, di mana kemajuan di pandang sebagai terus mengalir ke bawah seperti air tenjun di mana melewati fase-fase perencanaan, permodelan, implementasi, dan pengujian, yang nantinya akan di terapkan ke dalam perancangan dalam pembangunan *website* sistem informasi wisata bahari di kepulauan seribu.

Dalam hal perancangan *website* ini menggunakan model UML (*Unified Modelling Language*) karena model ini dapat merancang dan mendokumentasikan sistem prangkat lunak yang nantinya akan digunakan. Dalam hal membangun prangkat lunak *website* ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *MySQL*, *CSS*, dan *JavaScript* karena Bahasa ini sangat penting di gunakan untuk membangun suatu perangkat lunak.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Wisata Bahari

Wisata Bahari adalah aktivitas yang berhubungan dengan pulau dan laut yang bertujuan mengenali hasil kebudayaan setempat atau hanya sekedar senang – senang saja.

2.2 Kepulauan Seribu

Untuk bisa berada di Pulau Seribu, maka seorang wisatawan haruslah menggunakan speed boat atau kapal untuk berlayar menuju pulau. Selain dari muara angke, kebanyakan wisatawan berangkat dari pantai mutiara yang merupakan pantai yang ada di sekitaran Ancol tempat menikmati keindahan pemandangan di utara kota Jakarta. Diperlukan waktu sekitar dua jam untuk dapat sampai ke pulau lalu menikmati berbagai jenis keindahan baik di daratan atau pun di bawah launya dengan berbagai macam ikan juga terumbu karang yang masih asri dan terjaga kelestariannya. Supaya bisa dikenang selamanya maka tidak ada salahnya untuk mengabadikan kunjungan tersebut. Di Pulau Seribu, setiap wisatawan bebas untuk melakukan berbagai kegiatan, salah satunya bisa memancing ikan dimana ada tempat memancing dengan berbagai jenis ikan yang bisa didapatkan. Memancing menggunakan perahu di tengah laut atau di sekitar pulau adalah sebuah pengalaman yang menyenangkan untuk setiap wisatawan.

2.3 Sistem

Jogianto (2013) mengatakan bahwa sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur – prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

2.4 Informasi

Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi, sehingga informasi ini sangat penting di dalam suatu organisasi. Sistem yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi luruh, kerdil dan akhirnya berakhir. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima (Jogianto, 2013).

2.5 Sistem Informasi

Telah di ketahui bahwa sistem informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen di dalam hal pengambilan keputusan. Informasi juga dapat di peroleh dari sistem informasi, atau di sebut juga dengan rocessing sistem. Sistem informasi di definisikan oleh Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan- laporan yang di perlukan (Jogianto, 2013).

2.6 Perencanaan Sistem

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analis sistem telah mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Untuk dapat mencapai keinginan yang dimaksud maka perlu dilakukan suatu rancangan sistem. Tahap rancangan sistem ini merupakan prosedur untuk mengkonversi spesifikasi logis ke dalam sebuah desain yang dapat diimplementasikan pada sistem komputer organisasi (Sutabri, 2012).

Rancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Jika sistem ini berbasis komputer, rancangan dapat menyertakan spesifikasi jenis peralatan yang akan digunakan. Adapun langkah-langkah umum yang harus dilakukan pada tahap rancangan sistem adalah sebagai (Sutabri, 2012):

1. Menyiapkan rancangan sistem yang terinci
2. Mengidentifikasi berbagai alternatif konfigurasi sistem
3. Mengevaluasi berbagai alternatif konfigurasi sistem
4. Memilih konfigurasi yang terbaik
5. Menyiapkan usulan penerapan
6. Menyetujui atau menolak penerapan system.

2.8 Analisis Sistem

Analisis system dapat di definisikan sebagai penguraian dari suatu system informasi yang utuh ke dalam bagian – bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan megevaluasi permasalahan – permasalahan yang terjadi dan kebutuhan – kebutuhan yang di harapkan sehingga dapat di usulkan perbaikan – perbaikan (Jogianto, 2013).

2.9 Database

Menurut Sutarman (2012), *Database* sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan *record-record* yang menyimpan data dan hubungan diantaranya. Istilah-istilah yang dipergunakan dalam sistem basis data :

- a. *Enterprise*, suatu bentuk organisasi.
- b. Entitas, suatu obyek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya.
- c. *Atribute / field* , setiap entitas mempunyai atribut atau suatu sebutan untuk mewakili suatu entitas.
- d. Data *value* (nilai atau isi data), data actual atau informasi yang disimpan pada tiap data elemen atau *atribute*. Isi dari atribut disebut nilai data.
- e. *Record / tuple*, kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu entity secara lengkap.

Proses perancangan basis data (*Database*), terlepas dari masalah yang ditangani dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu :

1. Perancangan basis data secara konseptual
Perancangan basis data secara konseptual merupakan upaya untuk membuat model yang bersifat konsep.
2. Perancangan basis data secara logis
Perancangan basis data secara logis merupakan tahapan untuk memetakan model konseptual ke model basis data yang akan dipakai, seperti model relasional, hirarki atau jaringan. Namun sebagaimana halnya perancangan basis data secara konseptual, perancangan ini tidak tergantung pada DBMS (*Database Management System*) yang dipakai. Itulah sebabnya data secara logis terkadang disebut pemetaan model data.

2.10 Codeigniter

Codeigniter adalah salah satu dari sekian banyak kerangka kerja sia pakai (*framework*) berbasis PHP, jika kita tinggal memikirkan proses bisnis saja tanpa perlu memikirkan yang

lain, karena fitur – fitur standar sudah tersedia di codeigniter seperti paging, validation, routing, dan masih banyak lagi, kita hanya cukup memanggil nya saja (Julisman, 2014).

2.11 PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*)

PHP atau yang memiliki kepanjangan *PHP Hypertext Preprocessor* merupakan suatu bahasa pemrograman berbasis *server-side* yang dapat merupakan parsing *script php* menjadi *script web* sehingga dari sisi *client* menghasilkan suatu tampilan yang menarik. PHP merupakan pengembangan dari FI atau *Form Interface* yang dibuat oleh Rasmus Lerdoff pada tahun 1995. Berbeda dengan HTML, kode PHP tidak diberikan secara langsung oleh *server* ketika ada permintaan atau request dari sisi *client* namun dengan cara pemrosesan dari sisi *server*. Kode PHP seringkali digabungkan dengan kode HTML. Untuk membedakannya dengan HTML, setiap kode PHP ditulis selalu diberi tag pembuka yaitu `<?php` dan pada akhir kode PHP diberi tag penutup yaitu `?>` (Sadeli, 2014).

2.12 JavaScript

JavaScript pertama kali dikembangkan oleh Brendan Eich dari *Netscape* di bawah nama Mocha, yang nantinya namanya di ganti menjadi *LiveSrit*, dan akhirnya menjadi *JavaScript* merupakan Bahasa yang berorientasi pada objek atau di kenal dengan OOP (Julisman, 2014).

2.13 Website

Website adalah apa yang anda lihat *via browser*, sedangkan yang disebut sebagai “*web*” sebenarnya adalah sebuah aplikasi *web*, karena melakukan *action* tertentu dan membantu anda melakukan kegiatan tertentu. Ketika anda membuka *facebook*, *path*, *twitter*, atau *instagram*, itu adalah contoh-contoh aplikasi *web* (Sadeli, 2013).

2.14 MySQL

MySQL adalah *database* yang menghubungkan *script php* menggunakan perintah *query* dan *escapes character* yang sama dengan *PHP*, *MySQL* mempunyai tampilan *client* yang mempermudah anda dalam mengakses *database* dengan kata sandi untuk mengijinkan proses yang biasa anda lakukan (Sadeli, 2013).

MySQL termasuk dalam kategori manajemen basis data yaitu basis data yang terstruktur dalam pengolahan dan penampilan data. Ada beberapa alasan mengapa *MySQL* menjadi program yang *database* yang sangat popular dan digunakan oleh banyak orang. Alasan-alasannya adalah sebagai berikut :

1. *MySQL* merupakan basis data yang memiliki kecepatan yang tinggi dalam melakukan pemrosesan data, dapat diandalkan dan mudah digunakan serta mudah dipelajari.
2. *MySQL* mendukung banyak pemrograman seperti C, C++, Perl, Python, Java, Visual Basic dan PHP.
3. *MySQL* dapat menangani basis data dengan skala yang sangat besar dengan jumlah record mencapai lebih dari 50 juta.
4. *MySQL* merupakan *software* basis data yang bersifat bebas atau gratis tanpa bayaran, jadi kita tidak perlu susah-susah mengeluarkan uang untuk sekedar membayar lisensi.

2.15 UML (*Unified Modeling Language*)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah ‘bahasa’ yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem prianti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Unified Modeling Language (UML) merupakan *standard modeling language* yang terdiri dari kumpulan-kumpulan diagram, dikembangkan untuk membantu para pengembang

sistem dan tugas-tugas seperti: *Spesifikasi, Visualisasi, Desain Arsitektur, Konstruksi, Simulasi* dan *testing* serta *Dokumentasi* (Yasin, 2012).

1. *Use Case Diagram*

Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan *use-case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

2. *Activity Diagram*

Bersifat dinamis. Diagram aktivitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

3. *Class Diagram*

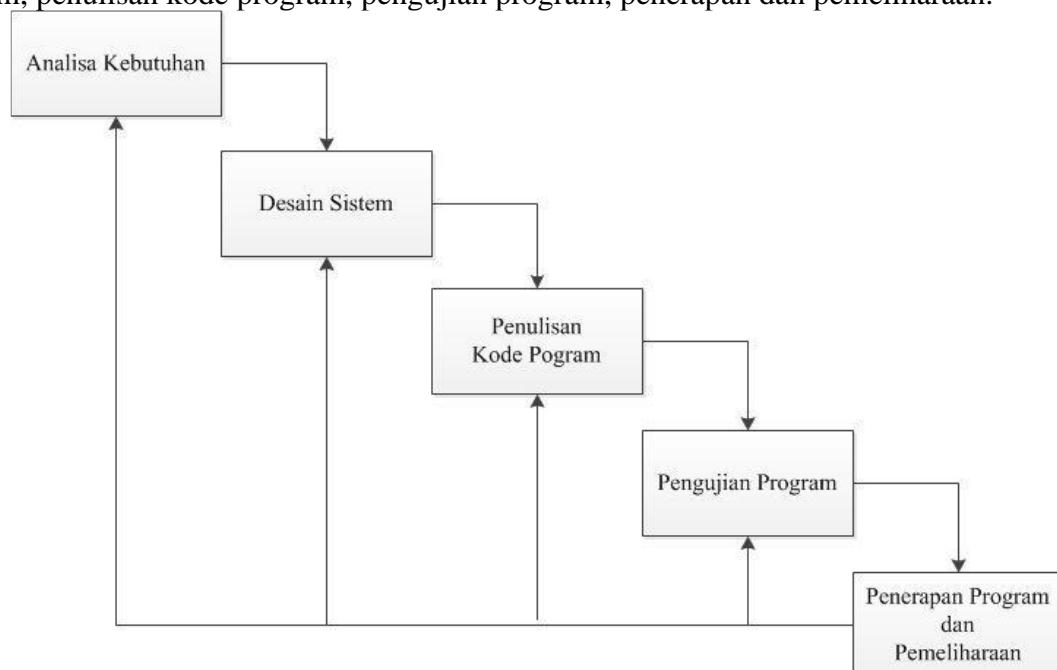
Bersifat statis, Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi objek. Meskipun bersifat statis, sering pula diagram kelas memuat kelas-kelas aktif

4. *Sequence Diagram*

Bersifat dinamis. Diagram urutan adalah iterasi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.

2.16 Metode Pengembangan Sistem Waterfall

Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, penerapan dan pemeliharaan.



Gambar 2.1 Model *Waterfall*

- Analisis Kebutuhan, proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti yang dibutuhkan oleh user.
- Desain Sistem, proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean.

- c. Penulisan Kode Program, desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
- d. Pengujian Program, pengujian ini fokus pada perangkat lunak dari segi logik, fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji.
- e. Penerapan Program dan Pemeliharaan, tahap ini tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user, perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi di lingkungan baru.

Sumbu motor servo diatur berdasarkan lebar pulsa yang dikirim melalui kaki sinyal dari kabel motor. *Buzzer* adalah sebuah komponen elektronika yang berfungsi untuk mengubah getaran listrik menjadi getaran suara. *Buzzer* terdiri dari kumparan yang terpasang pada diafragma dan kemudian kumparan tersebut dialiri arus sehingga menjadi elektromagnet, kumparan tadi akan tertarik ke dalam atau keluar, tergantung dari arah arus dan polaritas magnetnya, karena kumparan dipasang pada diafragma maka setiap gerakan kumparan akan menggerakkan diafragma secara bolak-balik sehingga membuat udara bergetar yang akan menghasilkan suara. *Buzzer* biasa digunakan sebagai indikator bahwa proses telah selesai atau terjadi suatu kesalahan pada sebuah alat.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini saya mengambil dua tempat yaitu sebagai berikut :

- a. Dinas perhubungan kabupaten administrasi kepulauan seribu.
- b. Pulau seribu traveling.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini agar didapatkan data yang sesuai dan hasil yang objektif, penulis menggunakan (2) metode pengumpulan data, yaitu:

1. Wawancara
Bapak Hendra (dinas perhubungan) : di sini penulis meminta data daftar pulau seribu dan harga tiket pulau yang bias di kunjungi melalui pelabuhan Muara Angke.
Bapak Surya (pulau seribu traveling) : di sini penulis meminta daftar pulau dan fasilitas serta harga yang di tawarkan di pulau seribu traveling.
2. Studi Pustaka
Teknik studi pustaka ini digunakan untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan tema penelitian. Yaitu dengan cara menghimpun, mempelajari dan meneliti buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian. Dan juga sumber-sumber lain yang berkaitan dengan masalah yang akan di teliti sebagai acuan referensi.
3. Tabel daftar pulau

Tabel 3.1 Tabel Daftar Pulau

No.	Nama Pulau	Luas Pulau
1	Pulau pramuka	16,73 hektar
2	Pulau pari	41,32 hektar
3	Pulau harapan	6,7 hektar
No.	Nama Pulau	Luas Pulau
4	Pulau kotok besar	9 hektar
5	Pulau semak daun	5 hektar
6	Pulau onrust	12 hektar
7	Pulau bidadari	6,00 hektar
8	Pulau matahari	11,8 hektar

9	Pulau tidung besar	109 hektar
10	Pulau kelapa	13,09 hektar
11	Pulau bira	0,14 km
12	Pulau kongsi	1,63 hektar
13	Pulau karang	1,419 km
14	Pulau kelor	28 hektar
15	Pulau bundar	8 hektar

4. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

4.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pengembangan perangkat lunak menggunakan beberapa analisa yang digunakan sebagai dasar perancangan berikut ini merupakan analisa dasar perancangan :

4.1.1 Analisa Kebutuhan User

Dalam analisa kebutuhan user ini dapat berbicara langsung terhadap beberapa sumber yaitu petugas dishub kepulauan seribu, tempat travel, para pengunjung wisata pulau seribu, untuk mendapatkan kebutuhan sistem yang akan dibuat.

4.1.2 Desain Sistem

Perancangan sistem secara umum dimaksudkan agar memberikan gambaran umum mengenai sistem yang akan dibuat. Perancangan ini mengidentifikasi komponen sistem informasi yang akan dibuat secara detail. Sistem yang akan dibuat dengan *unified modeling language* (UML). UML tersebut berisi *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence*.

4.1.3 Implementasi Program

Berdasarkan Desain Sistem yang telah paparkan diatas, maka dapat diketahui implementasi yang akan dipakai.

a. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat keras pada komputer tidak akan berfungsi tanpa adanya perangkat lunak atau *software*. Dimana perangkat lunak digunakan untuk mendukung sistem operasi. Berikut adalah kebutuhan perangkat lunak yang diperlukan pada saat pembuatan sistem informasi ini yaitu:

- 1) Sistem operasi *Windows 7 Ultimate*.
- 2) Notepad++.
- 3) *HTML (Hyper Text Markup Language)*.
- 4) *CSS (Cascading Style Sheet)*.
- 5) PHP (Hypertext Preprocessor).
- 6) *Mozilla Firefox/Google Chrome*.
- 7) *MySQL*.

b. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras atau *hardware* mempunyai peranan penting dalam pembuatan program maupun pengolahan data karena untuk mengimplementasikan sistem informasi yang

telah dirancang maka diperlukan perangkat keras yang sesuai dengan sistem informasi yang diusulkan. Adapun perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Analisa Kebutuhan

No.	Perangkat Lunak (Software)	Perangkat Keras (Hardware)
1	XAMPP	Laptop
2	Windows 7 Ultimate	RAM 2GB
3	Text Editor	Processor Intel
4	Notepad ++	core i3 2Ghz
5	Browser (Mozilla Firefox)	
6	MySQL	
7	CSS (Cascading Style Sheet)	
8	PHP (Hypertext Preprocessor).	
9	HTML(Hyper Text Markup Language).	

4.1.4 Pengujian Sistem

Setelah sistem dibuat atau dirancang, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian sistem. Pengujian sistem yang dilakukan yaitu pengujian *BlackBox*. Pengujian dilakukan hanya mengamati hasil untuk mengetahui apakah masih ada fungsi yang tidak berjalan atau sudah sesuai yang diharapkan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan hasil analisis yang dilakukan selama pelaksanaan rancangan bangun *website* sistem informasi objek wisata di Kepulauan Seribu, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Hasil dari data pulau yang dikumpulkan dan dijadikan informasi yaitu pulau Pramuka, pulau Pari, pulau Harapan, pulau Kotok Besar, pulau Semak Daun, pulau Onrust, pulau Bidadari, pulau Matahari, pulau Tidung Besar, pulau Kelapa, pulau Bira, pulau Kongsi, pulau Karang, pulau Kelor, pulau Bundar.
- Dalam hal perancangan sistem, aplikasi ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) untuk merancang dan mendokumentasikan perangkat lunak.
- Telah berhasil merancang sistem informasi objek wisata bahari di Kepulauan Seribu dengan menggunakan metode *waterfall*.

5.2 Saran

Dalam rancangan bangun website sistem informasi objek wisata di Kepulauan Seribu ini masih belum sempurna dan juga masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu perlu adanya pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar aplikasi lebih optimal dan lebih menarik adalah sebagai berikut :

- Menambahkan informasi yang lebih banyak lagi, oleh karena itu untuk kedepannya pengembangan dapat menambahkan informasi video, gambar, dan deskripsi agar dapat aplikasi yang maksimal.
- Diharapkan dalam pengembangan sistem lebih lanjut untuk menggunakan Bahasa pemrograman lain seperti berbasis android yang dapat melihat informasi wisata bahari di Kepulauan Seribu melalui *smartphone* agar dapat mempermudah pengguna dalam melihat data pulau yang diinginkan.

- c. Ada banyak metode dalam pembuatan aplikasi sistem informasi ini, alangkah baiknya jika menggunakan metode lain dalam penelitian ini. Mungkin dapat memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, K. (2014). *Project PHP : Membuat Website Buku Digital*. Jakarta: Jasakom.
- Handoyo Tri, Priyoatmoko Wahyu. (2014). *Jurnal Skripsi*. Rancang Bangun Sistem Informasi Objek Wisata Di Kabupaten Semarang.
- <http://www.bangpahmi/wisatapulauseribu.com>.
- <https://agusdar.wordpress/wisatapulauseribu.com>.
- <https://id.wikipedia/wisatapulauseribu.org>.
- Jogiyanto. (2013). *Analisis & Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset..
- Julisman, A. (2014). *Sistem Aplikasi Travel dengan Angularjs & Codeigniter*. Yogyakarta: CVLokomedia.
- Mira, A., Ali, I., & Tumpol, S. (2014). *Jurnal Skripsi*. Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Android.
- Muhammad, S. (2013). *Toko Baju Online dengan PHP dan MYSQL*. Palembang: Maxikom.
- Sutarmen. (2012). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutabri, T. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Yolan, M. (2015). *Jurnal Skripsi*. Sistem Informasi Pariwisata Propinsi Nangroe Aceh Darussalam Berbasis Web.