

## SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PARIWISATA LAMPUNG BERBASIS WEB

Agi Sugara<sup>1)</sup>, Angga Bayu Santoso<sup>2)</sup>  
<sup>1,2</sup>Sistem Informasi  
\*)[angga.bayusantoso98@gmail.com](mailto:angga.bayusantoso98@gmail.com)

### Abstrak

Provinsi Lampung memiliki luas 35.288,35 Km<sup>2</sup> termasuk 54 pulau-pulau kecil dan 15 wilayah Kabupaten/Kota yang dapat berpotensi dijadikan objek pariwisata. Media Promosi menggunakan media berbayar dan tak berbayar yang menyajikan informasi gambar dan deskripsi mengenai objek wisata yang ada tetapi kurangnya informasi mengenai lokasi objek pariwisata berada dikarenakan luasnya wilayah Provinsi Lampung. Perancangan sistem menggunakan UML. Implementasi sistem menggunakan bahasa pemrograman *PHP* diintegrasikan dengan *Google Maps API*, dan *MySQL* sebagai databasenya. Adanya sistem informasi geografis berbasis *web* wisatawan dapat mengetahui letak objek wisata yang ada di Provinsi Lampung dimanapun dan kapanpun mereka berada selama terhubung dengan internet dan dengan dukungan *Google Maps API* wisatawan mendapatkan rute menuju objek wisata yang ada di Provinsi Lampung.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi Geografis, Pariwisata, *WebGIS*, *Google Maps API*.

---

### PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang menjadi andalan oleh pemerintah untuk menambahkan pendapatan daerah dan pariwisata juga berperan dalam perkembangan suatu daerah (Qadafi & Wahyudi, 2021) (Juniansyah et al., 2020). Secara Geografis Provinsi Lampung terletak diantara 3.45' sampai dengan 6.45' Lintang Selatan dan 103.40' sampai dengan 105.40' Bujur Timur (Pasaribu, 2021) (Riswanda & Priandika, 2021). Batas sebelah utara Provinsi Lampung berbatasan dengan Provinsi Sumatra Selatan dan Bengkulu (Priandika & Wantoro, 2017) (Qoniah & Priandika, 2020), disebelah selatan dengan Selat Sunda (Neneng, Puspaningrum, & Aldino, 2021) (Lestari & Aldino, 2020), disebelah timur dengan Laut Jawa dan disebelah barat berbatasan dengan Samudra Hindia. Luas wilayah Provinsi Lampung adalah 35.288,35 Km<sup>2</sup> termasuk 54 pulau-pulau kecil dan 15 wilayah Kabupaten/Kota yang berpotensi dijadikan objek pariwisata (Nurkholis & Sitanggang, 2019) (Alita et al., 2020). Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung merupakan suatu instansi pemerintah daerah Provinsi Lampung yang menangani

kepariwisataan (Fariyanto et al., 2021) (Ulum & Muchtar, 2018). Saat ini media promosi wisata yang ada menggunakan media berbayar seperti (Puspaningrum, Neneng, et al., 2020) (Fakhrurozi & Puspita, 2021), surat kabar dan televisi (Firdaus et al., 2021) (Yasin et al., 2021) (Mindhari et al., 2020). Media tak berbayar seperti menggunakan media promosi pamflet (Satria et al., 2020) (Satria & Haryadi, 2018), leaflet (Septilia et al., 2020) (Saputra et al., 2020), booklet dan kerjasama dengan media (Bakri & Irmayana, 2017) (Bakri & Wakhidah, 2018), sedangkan yang menggunakan media online berupa website dan sosial media (Surahman et al., 2021) (Nurdiansyah et al., 2020). Dengan media promosi saat ini ada yang menyajikan informasi berupa gambar serta deskripsi mengenai objek wisata yang ada tetapi kurangnya informasi mengenai lokasi objek pariwisata berada dikarenakan luasnya wilayah Provinsi Lampung (Neneng, Puspaningrum, Lestari, et al., 2021) (Neneng et al., 2016). Oleh sebab itu agar wisatawan dapat dengan mudah mengetahui lokasi objek wisata yang ada di Provinsi Lampung perlu dibuat suatu sistem informasi atau media yang mudah diakses wisatawan untuk mendapatkan informasi dan lokasi objek pariwisata yang dibutuhkan.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Pariwisata**

Perjalanan seseorang atau sekelompok orang dari daerah/tempat asalnya atau habitatnya (*tourist generating area*) ke suatu atau beberapa daerah tujuan wisata (*tourist destination areas*) langsung (Juliyanto & Parjito, 2021) (Permata et al., 2020), atau tidak langsung melalui beberapa daerah persinggahan untuk kembali lagi ke tempat atau daerah asal mereka (*tourist generating area*) (Styawati & Mustofa, 2019) (Aguss et al., 2021).

### **Pengertian Sistem Informasi Geografis**

Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan sejenis perangkat lunak (Napianto et al., 2018) (Ahdan et al., 2020), perangkat keras (manusia, prosedur, basis data dan fasilitas jaringan komunikasi) yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pemasukan, penyimpanan, manipulasi, menampilkan dan keluaran data/informasi geografis berikut atribut-atribut terkait (T. Susanto & Ahdan, 2020).

### **Pengertian WebGIS**

Aplikasi GIS saat ini tumbuh tidak hanya secara jumlah aplikasi namun juga bertambah dari jenis keragaman aplikasinya (Abidin, Permata, et al., 2021) (Ahluwalia et al., 2021). Pengembangan aplikasi GIS kedepannya mengarah kepada aplikasi berbasis Web yang dikenal dengan *Web GIS*. Hal ini disebabkan karena pengembangan aplikasi di lingkungan jaringan telah menunjukkan potensi yang besar dalam kaitannya dengan *geo informasi* (Ahdan, Kaharuddin, et al., 2019).

### **Pengertian MySQL**

MySQL (*My Structured Query Language*) adalah suatu sistem basis data *relation* atau *Relational Database management System* (RDBMS) yang mampu bekerja secara cepat dan mudah digunakan (Nugroho et al., 2021) (Puspaningrum, Suaidah, et al., 2020). MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga sapat digunakan untuk aplikasi *multi user* (banyak pengguna). MySQL didistribusikan gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*) (Ahdan, Susanto, et al., 2019) (Sari et al., 2020).

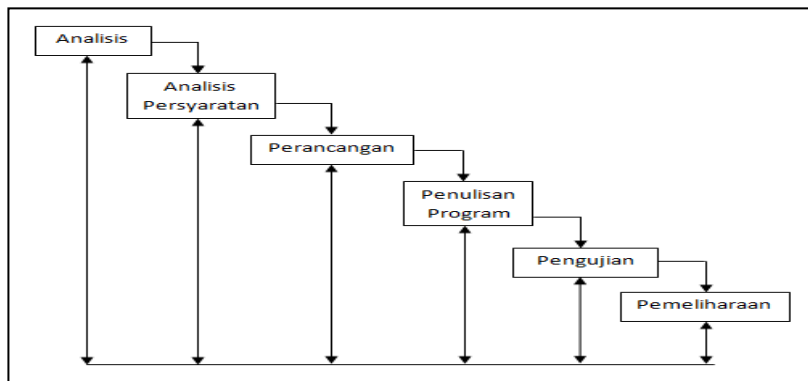
### **Pengertian Website**

Website adalah web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks (Permana & Puspaningrum, 2021) (E. R. Susanto & Puspaningrum, 2020), data gambar (Styawati, StyawatiStyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. J. Inform. Univ. Pamulang, 5(4) & Ariany, 2021) (Abidin et al., 2018), data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait (Logo et al., 2020), dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) (Nabila et al., 2021) (Abidin, Wijaya, et al., 2021).

## METODE

### Metode *Waterfall*

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu dengan siklus klasik/air terjun (*waterfall*) dengan tahapan-tahapan yang terdiri dari Survei Sistem, Analisis Sistem, Desain Sistem, Pembuatan Sistem, Implementasi Sistem dan Pemeliharaan Sistem (Sulastio et al., 2021) (Wantoro, 2019).

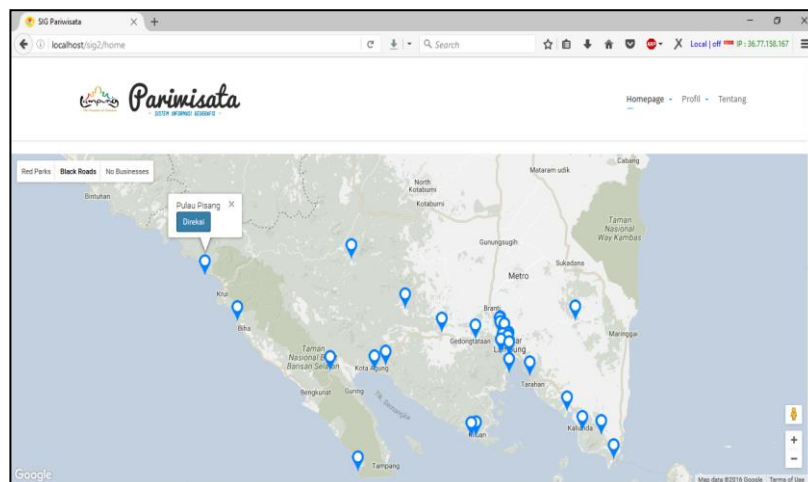


Gambar 1 Tahapan Model *Waterfall*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan *Form Beranda*

*Form* beranda ini berfungsi menampilkan titik wilayah geografis pariwisata di provinsi Lampung. Adapun tampilan halaman beranda dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan *Form Beranda*

### Tampilan *Form* Detail Objek Pariwisata

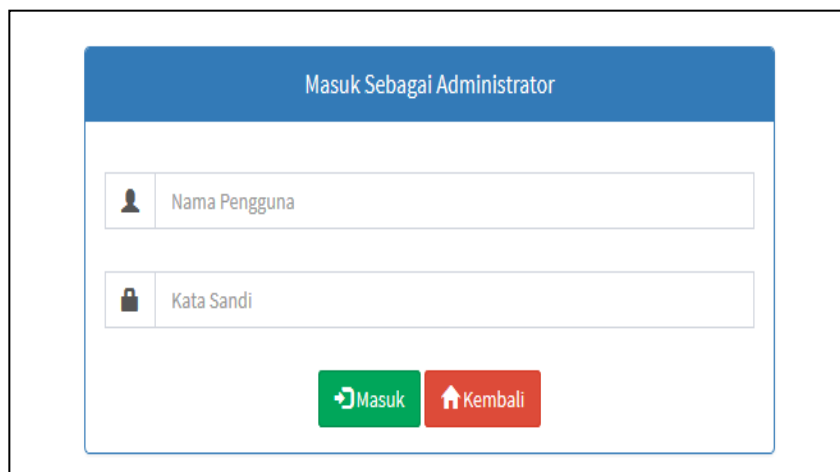
Menu detail objek pariwisata berisi untuk detail informasi berkaitan dengan objek pariwisata di Lampung. Adapun tampilan halaman detail objek pariwisata dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



**Gambar 3** Tampilan *Form* Detail Objek Pariwisata

### Tampilan *Form* Login Admin

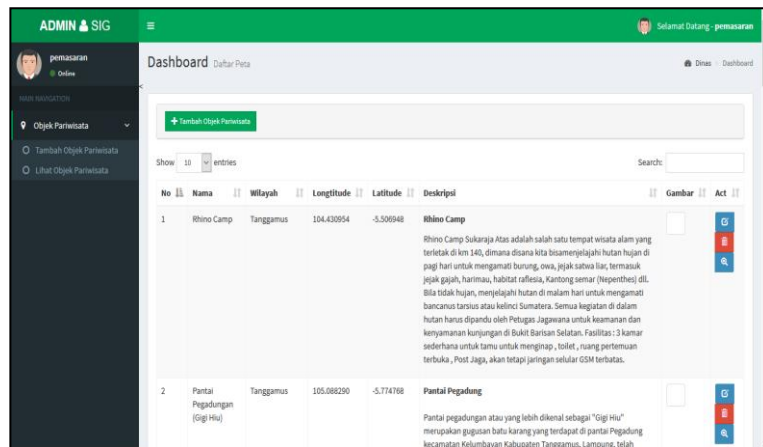
*Form login* ini berfungsi untuk keamanan data dimana pengguna diminta untuk meng-input-kan *username* dan *password* yang telah di-input-kan sebelumnya. Adapun tampilan halaman *login* admin dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



**Gambar 4** Tampilan *Form* Login Admin

## Tampilan *Form* Beranda Admin

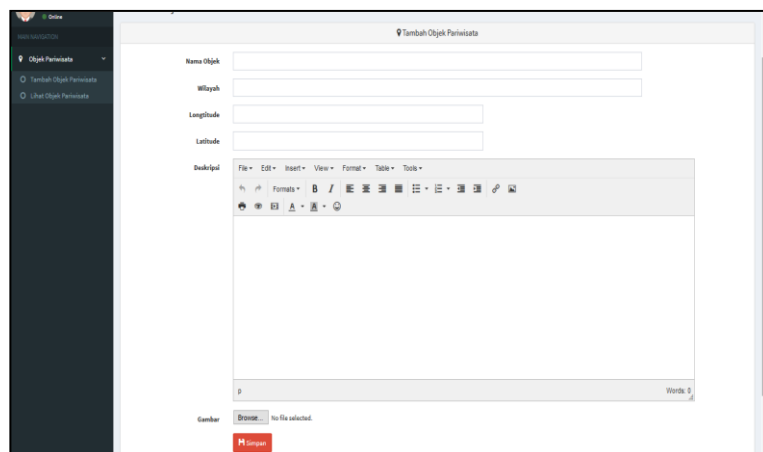
*Form* beranda admin ini berfungsi menampilkan titik wilayah geografis pariwisata di provinsi Lampung. Adapun tampilan halaman beranda admin dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan *Form* Beranda Admin

## Tampilan *Form* Tambah Objek Wisata

*Form* tambah objek wisata merupakan halaman yang digunakan untuk menambahkan titik koordinat dan keterangan objek wisata yang ada di Lampung. Adapun tampilan halaman tambah objek wisata dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Tampilan *Form* Tambah Objek Wisata

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mulai dari awal hingga proses pengujian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dalam membangun sistem perancangannya menggunakan pemodelan bisnis UML (*Unified Modelling Language*) yaitu *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Implementasi sistem menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dintegrasikan dengan *Google Maps API* dan Database menggunakan *MySQL*. Untuk metode pengembangan sistem menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype*.
2. Dengan adanya sistem informasi geografis berbasis *web* wisatawan dapat mengetahui informasi dan letak objek wisata yang ada di Provinsi Lampung dimanapun dan kapanpun mereka berada selama terhubung dengan internet dan dengan dukungan *Google Maps API* wisatawan mendapatkan rute menuju objek wisata yang ada di Provinsi Lampung.

## REFERENSI

- Abidin, Z., Permata, P., & Ariyani, F. (2021). Translation Of The Lampung Language Text Dialect Of Nyo Into The Indonesian Language With Dmt And Smt Approach. *Intensif: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 58–71. <https://doi.org/10.29407/Intensif.V5i1.14670>
- Abidin, Z., Sucipto, A., & Budiman, A. (2018). Penerjemahan Kalimat Bahasa Lampung-Indonesia Dengan Pendekatan Neural Machine Translation Berbasis Attention Translation Of Sentence Lampung-Indonesian Languages With Neural Machine Translation Attention Based. *J. Kelitbangan*, 6(02), 191–206.
- Abidin, Z., Wijaya, A., & Pasha, D. (2021). Aplikasi Stemming Kata Bahasa Lampung Dialek Api Menggunakan Pendekatan Brute-Force Dan Pemograman C. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(1), 1–8.
- Aguss, R. M., Amelia, D., Abidin, Z., & Permata, P. (2021). Pelatihan Pembuatan Perangkat Ajar Silabus Dan Rpp Smk Pgri 1 Limau. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.33365/Jsstcs.V2i2.1315>
- Ahdan, S., Kaharuddin, A. H. B., & Yusriadi Yusriadi, U. F. (2019). Innovation And Empowerment Of Fishermen Communities In Maros Regency. *International Journal Of Scientific And Technology Research*, 8(12).
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493–509.
- Ahdan, S., Susanto, E. R., & Syambas, N. R. (2019). Proposed Design And Modeling Of Smart Energy Dashboard System By Implementing Iot (Internet Of Things) Based On Mobile Devices. *2019 Ieee 13th International Conference On Telecommunication Systems, Services, And Applications (Tssa)*, 194–199.
- Ahluwalia, L., Permatasari, B., Husna, N., & Novita, D. (2021). Penguatan Sumber Daya Manusia Melalui Peningkatan Keterampilan Pada Komunitas Odapus Lampung. 2(1), 73–80. <https://doi.org/10.23960/Jpkmt.V2i1.32>
- Alita, D., Tubagus, I., Rahmanto, Y., Styawati, S., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 1(2).
- Bakri, M., & Irmayana, N. (2017). Analisis Dan Penerapan Sistem Manajemen Keamanan Informasi Simhp Bpkp Menggunakan Standar Iso 27001. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 41–44.
- Bakri, M., & Wakhidah, R. (2018). Penerapan Klasterisasi K-Means Untuk Identifikasi



- Sebaran Budidaya Udang Vanname. *Seminar Nasional Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi 2018*.
- Fakhrurozi, J., & Puspita, D. (2021). Konsep Piiil Pesenggiri Dalam Sastra Lisan Wawancara Lampung Saibatin. *Jurnal Pesona*, 7(1), 1–13.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game Otw Sarjana Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/Simkom.V6i2.56>
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). Rekayasa Aplikasi Manajemen E-Filling Dokumen Surat Pada Pt Alp (Atosim Lampung Pelayaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.
- Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 41–46.
- Lestari, F., & Aldino, A. A. (2020). Pemilihan Moda Dan Preferensi Angkutan Umum Khusus Perempuan Di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Teknik Sipil: Rancang Bangun*, 6(2), 57–62.
- Logo, J. F. B., Wantoro, A., & Susanto, E. R. (2020). Model Berbasis Fuzzy Dengan Fis Tsukamoto Untuk Penentuan Besaran Gaji Karyawan Pada Perusahaan Swasta. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 124–130.
- Mindhari, A., Yasin, I., & Isnaini, F. (2020). Perancangan Pengendalian Internal Arus Kas Kecil Menggunakan Metode Imprest (Studi Kasus: Pt Es Hupindo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 58–63.
- Nabila, Z., Rahman Isnain, A., & Abidin, Z. (2021). Analisis Data Mining Untuk Clustering Kasus Covid-19 Di Provinsi Lampung Dengan Algoritma K-Means. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, 2(2), 100. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jtsi>
- Napianto, R., Rahmanto, Y., Borman, R. I., Lestari, O., Nugroho, N., Science, C., Indonesia, U. T., & Bangsa, U. B. (2018). *Dhempster-Shafer Implementation In Overcoming Uncertainty In The Inference*. 45–53.
- Neneng, N., Adi, K., & Isnanto, R. (2016). Support Vector Machine Untuk Klasifikasi Citra Jenis Daging Berdasarkan Tekstur Menggunakan Ekstraksi Ciri Gray Level Co-Occurrence Matrices (GlcM). *Jsinbis (Jurnal Sistem Informasi Bisnis)*, 6(1), 1–10.
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., & Aldino, A. A. (2021). Perbandingan Hasil Klasifikasi

- Jenis Daging Menggunakan Ekstraksi Ciri Tekstur Gray Level Co-Occurrence Matrices (GlcM) Dan Local Binary Pattern (Lbp). *Smatika Jurnal*, 11(01), 48–52.
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., Lestari, F., & Pratiwi, D. (2021). Sma Tunas Mekar Indonesia Tangguh Bencana. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 335–342. <https://doi.org/10.52436/1.Jpmi.61>
- Nugroho, N., Napianto, R., & Adithama, G. (2021). Pengembangan Sistem E-Procurement Pada Smk Yadika Baturaja Dengan Pendekatan Extreme Programming. *Ainet: Jurnal Informatika*, 3(1), 1–10.
- Nurdiansyah, M., Sinurat, E. C., Bakri, M., & Ahmad, I. (2020). Sistem Kendali Rotasi Matahari Pada Panel Surya Berbasis Arduino Uno. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 7–12.
- Nurkholis, A., & Sitanggang, I. S. (2019). *A Spatial Analysis Of Soybean Land Suitability Using Spatial Decision Tree Algorithm*. December, 65. <https://doi.org/10.1117/12.2541555>
- Pasaribu, A. F. O. (2021). Analisis Pola Menggunakan Metode C4. 5 Untuk Peminatan Jurusan Siswa Berdasarkan Kurikulum (Studi Kasus: Sman 1 Natar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 80–85.
- Permana, J. R., & Puspaningrum, A. S. (2021). *Implementasi Metodologi Web Development Life Cycle Untuk Membangun Sistem Perpustakaan Berbasis Web (Studi Kasus : Man 1 Lampung Tengah)*. 2(4), 435–446.
- Permata, P., Abidin, Z., & Ariyani, F. (2020). Efek Peningkatan Jumlah Paralel Korpus Pada Penerjemahan Kalimat Bahasa Indonesia Ke Bahasa Lampung Dialek Api. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 41–49.
- Priandika, A. T., & Wantoro, A. (2017). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Calon Siswa Baru Pada Smk Smti Bandar Lampung Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 8(2).
- Puspaningrum, A. S., Neneng, N., Saputri, I., & Ariany, F. (2020). Pengembangan E-Raport Kurikulum 2013 Berbasis Web Pada Sma Tunas Mekar Indonesia. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 94–101.
- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 25–35.
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2021). Sistem Informasi Inventory Gudang Dalam Ketersediaan Stok Barang Menggunakan Metode Buffer Stok. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182. <https://doi.org/10.33365/Jatika.V1i2.557>

- Qoniah, I., & Priandika, A. T. (2020). Analisis Market Basket Untuk Menentukan Asosiasi Rule Dengan Algoritma Apriori (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 26–33.
- Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Berbasis Online. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- Saputra, R. A., Parjito, P., & Wantoro, A. (2020). Implementasi Metode Jeckson Network Queue Pada Pemodelan Sistem Antrian Booking Pelayanan Car Wash (Studi Kasus: Autoshine Car Wash Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 80–86.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus Upi Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/Edsence.V2i1.25131>
- Satria, M. N. D., & Haryadi, S. (2018). Effect Of The Content Store Size To The Performance Of Named Data Networking: Case Study On Palapa Ring Topology. *Proceeding Of 2017 11th International Conference On Telecommunication Systems Services And Applications, Tssa 2017, 2018-Janua*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/Tssa.2017.8272911>
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). Mit App Invertor Pada Aplikasi Score Board Untuk Pertandingan Olahraga Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81–88.
- Septilia, H. A., Parjito, P., & Styawati, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Dana Bantuan Menggunakan Metode Ahp. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 34–41.
- Styawati, Styawatistyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita Di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita Di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490.
- Styawati, S., & Mustofa, K. (2019). A Support Vector Machine-Firefly Algorithm For Movie Opinion Data Classification. *Ijccs (Indonesian Journal Of Computing And Cybernetics Systems)*, 13(3), 219–230.
- Sulastio, B. S., Anggono, H., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi Geografis Untuk Menentukan Lokasi Rawan Macet Di Jam Kerja Pada Kota Bandarlampung Pada Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 104–111.
- Surahman, A., Aditama, B., Bakri, M., & Rasna, R. (2021). Sistem Pakan Ayam Otomatis Berbasis Internet Of Things. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 13–20.
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2020). Model Prioritas Program Pemerataan Ipm

- Di Provinsi Lampung Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 14(1), 9–14.
- Susanto, T., & Ahdan, S. (2020). Pengendalian Sikap Lateral Pesawat Flying Wing Menggunakan Metode Lqr. *Vol*, 7, 99–103.
- Ulum, F., & Muchtar, R. (2018). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 68–72.
- Wantoro, A. (2019). Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Penerima Dana Zakat, Infaq Dan Sedekah. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 31–34.
- Yasin, I., Yolanda, S., & Studi Sistem Informasi Akuntansi, P. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada Pt Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (Jimasia)*, 1(1), 24–34.