

## **SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKET WISATA DI DESA**

### **BATU MENYAN BERBASIS WEB**

<sup>1</sup>Fiki Prayogi, <sup>2</sup>Nur Cahyana Aminuallah

<sup>1,2</sup> Sistem Informasi

RobbyKurniawan@gmail.com

#### **Abstrak**

Desa Wisata Batu Menyan adalah salah satu desa wisata di Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung. Pemesanan yang masih manual, membuat calon wisatawan sulit untuk mendapatkan informasi terbaru dan Terkadang mendapatkan harga yang tidak normal dikarenakan membeli paket oleh penjual paket yang ilegal. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah para pengurus objek wisata memberikan informasi yang terbaru dengan harga yang dapat dilihat langsung oleh pengunjung dan mempermudah mengexplore wisata yang indah di desa batu menyan . Pada tahap perancangan aplikasi ini menggunakan model UML yaitu : use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, ERD, dan relasi antar tabel. Pada tahap pembangunan sistem aplikasi menggunakan Framework Codeigniter, dengan database MySQL. Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan Pemesanan tiket secara online sangat mempermudah bagi pengunjung untuk memesan dan melihat informasi terbaru dan juga bagi pengurus akan mudah mengontrol dan membagi informasi wisata, dan pengunjung akan terhindar dari penjual paket secara ilegal.

**Kata Kunci:** Pemesanan, Desa Wisata Batu Menyan, Framework Codeigniter.

---

#### **PENDAHULUAN**

Perkembangan dunia pariwisata yang telah mengalami berbagai perubahan baik perubahan pola, bentuk, dan sifat kegiatan, serta dorongan orang untuk melakukan perjalanan, cara berpikir, maupun sifat perkembangan itu sendiri(Rahmanto et al., 2020). Pariwisata merupakan industri gaya baru yang mampu menyediakan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam hal kesempatan kerja(Fitri, 2017), pendapatan(Febrian Eko Saputra, 2018), taraf hidup dan dalam mengaktifkan sector lain di dalam penerima wisatawan(Endorser, 2018). Di samping adanya kegiatan berwisata tentunya ada Pemesanan Paket, Pemesanan Paket adalah salah satu proses yang sering banyak orang lakukan sebelum melaksanakan suatu perjalanan ataupun suatu keberangkatan(Saputra et al., 2020). Menurut bapak Anton sebagai tour get cara yang dilakukan para calon pengunjung

---

wisatawan dalam melakukan Pemesanan Paket saat ini dengan cara memesan langsung ke loket penjualan Paket di wisata tersebut, proses Pemesanan tersebut kurang efektif baik dari segi waktu dan biaya apalagi jika paket yang di jual sudah habis maka itu sangat merugikan waktu dan biayakurang . Perlu adanya proses Pemesanan untuk lebih mengefektifkan baik dari segi waktu maupun biaya itu sendiri serta lebih memudahkan(Siswidiyanto et al., 2020), lebih praktis dan lebih cepat tentunya dalam melakukan Pemesanan Paket(Kembuan et al., 2018). Pemesanan Paket wisata berbasis web dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja sehingga memudahkan untuk melakukan Pemesanan Paket(Silvia et al., 2016). Selain itu dengan adanya Pemesanan paket wisata berbasis web ini setiap orang dapat mengakses untuk mendapatkan berbagai informasi baik itu informasi mengenai harga Paket(Yasin et al., 2021), Paket wisata(Saifuddin Dahlan, 2013), dan promo, semuanya dapat dilihat dan bisa didapatkan dengan mudah(Suaidah, 2021).

Pemesanan Paket Wisata dapat melalui via telepon tetapi kurang efektif karena rawan kesalahan pencatatan data dan tidak bisa diakses selama 24 jam, Selain itu dengan banyaknya orang yang mencari informasi melalui website, akan sangat rugi bagi Wisata Batu Menyan apabila tidak memanfaatkan peluang dengan membuat Pemesanan Paket Wisata desa Batu Menyan secara online.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Sistem Informasi**

(Puspitasari & Budiman, 2021) , sistem informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja) ada sesuatu yang di proses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. Menurut (Dinasari et al., 2020), sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut (Ichsan et al., 2020), sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (building block), yang terdiri dari komponen input, komponen model, komponen output, komponen teknologi, komponen hardware, komponen software, komponen basis data, dan komponen kontrol. Semua komponen tersebut saling

berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran(Ichsan et al., 2020).

### **Sistem Informasi Inventory**

Sistem Informasi Inventory adalah sistem informasi yang mengelola data transaksi dan persediaan dalam gudang(Qadafi & Wahyudi, 2021). Perusahaan yang bergerak dibidang produksi umumnya memerlukan sistem inventory(Listiyan & Subhiyakto Rosi, 2021). Sistem inventory biasanya terdiri dari sistem penerimaan barang, sistem pembelian barang dan sistem gudang(Nuh, 2021). Sistem ini harus dapat memberikan informasi inventory seperti informasi pengeluaran barang, pembelian barang, penerimaan barang dan informasi lain secara cepat dan akurat, selain itu sistem diharapkan dapat mempermudah kerja user(Yanuarsyah et al., 2021).

#### *Usecase Diagram*

Menurut (Anisa Martadala et al., 2021)-(Yulianti et al., 2021) Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara salah satu lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat(Sari & Oktaviani, 2021).

#### **Activity Diagram**

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak(Jobli et al., 2011). Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem(Hendrastuty et al., 2021).

#### **Website**

Menurut (Priandika & Widianoro, 2021) website adalah kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain atau URL (Uniform Resource Locator) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya. Ada dua jenis aplikasi website, web server dan web browser(Sanger et al., 2021). Web server adalah program aplikasi yang memiliki fungsi sebagai tempat menyimpan dokumen-dokumen web. Client side scripting maupun server side scripting tersimpan dalam direktori web server (document root)(Allafi & Iqbal, 2018). Contoh web server seperti XAMPP. Sedangkan web browser adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan(Novian et al., 2019). Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi browser yang biasa disebut Web

Engine. Semua dokumen web ditampilkan oleh browser dengan cara diterjemahkan. Beberapa jenis browser yang populer saat ini diantaranya adalah Internet Explorer yang diproduksi oleh Microsoft, Mozilla Firefox(Jayadi, 2022), Opera, dan Safari yang produksi oleh Apple. Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan website adalah kumpulan halaman berisikan informasi-informasi yang dihubungkan oleh jaringan dan disimpan dalam sebuah web server(Putri, 2020).

## **MYSQL**

MySQL adalah sebuah software database(Budianto et al., 2020). MySQL merupakan tipe data reasional yang artinya MySQL menyimpan datanya dalam bentuk table-tabel yang saling berhubungan. Keuntungan menyimpan data di database adalah kemudahannya dalam penyimpanan dan menampilkan data karena dalam bentuk tabel(Prasetyo & Suharyanto, 2019). Kelebihan dari MySQL adalah dia menggunakan bahasa query standar yang dimiliki SQL (Structure Query Language). SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah distandarkan untuk semua program pengakses database seperti Oracle, Postgres SQL dan SQL(Kusniyati, 2016).

## **Prototype**

Metode pengembangan sistem yang gunakan adalah model prototype(Wantoro, 2018). Model prototype dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak(Teknologi, Jtsi, Wahyuni, et al., 2021). Mock-up adalah sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi, atau keperluan lain(Reza & Putra, 2021). Sebuah mock-up disebut sebagai prototipe perangkat lunak jika menyediakan atau mampu mendemonstrasikan sebagian besar fungsi sistem perangkat lunak dan memungkinkan pengujian desain sistem perangkat lunak(Riskiono et al., 2020). Iterasi terjadi pada pembuatan prototipe sampai sesuai dengan keinginan pelanggan. Seiring dengan mengembangkan prototipe maka sistem perangkat lunak yang sebenarnya dikembangkan juga sehingga sesuai dengan kebutuhan pelanggan (customer) atau user(Setiawansyah et al., 2021).

## **Dreamweaver**

*Adobe Dreamweaver* adalah program yang digunakan untuk membuat atau menyunting halaman web (Teknologi, Jtsi, Rahmadhani, et al., 2021). *Software Dreamweaver* dikeluarkan oleh *Adobe System*. Aplikasi ini banyak digunakan oleh para programmer, desainer dan *developer web* dikarenakan kemudahan dalam penggunaannya, kelengkapan fiturnya dan juga dukungannya terhadap teknologi terkini. *Adobe Dreamweaver* menyediakan fitur editor WYSIWYG (*What You See is What You Get*) atau dalam bahasa kesehariannya disebut *Design View* (Sinaga & Riandari, 2020). Maksudnya adalah, tampilan hasil akhir web kita nanti akan sama dengan tampilan pada saat proses perancangan halaman web. Dengan segala fitur yang ada pada *Adobe Dreamweaver*, membuat suatu web bukanlah hal yang sulit. Kita tidak perlu menguasai berbagai macam bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, Javascript, PHP, dan sebagainya (Wantoro et al., 2021). Cukup mengetahui dasar dasarnya saja, karena di dalam aplikasi ini sudah disediakan alat-alat otomatis.

## **METODE**

Menurut (Sugiyono, 2015), metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Kebutuhan

Klien dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format software / perangkat lunak, mengidentifikasi kebutuhan dan sistem yang dibuat.

2. Membangun *Prototype* Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus penyajian kepada pelanggan (contoh membuat input dan format output).

3. Evaluasi *Prototype*

Tahap ini dilakukan oleh pelanggan / klien, apakah prototyping yang dibuat / dibangun, sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pelanggan atau belum. Jika tidak sesuai, prototyping akan direvisi dengan mengulangi langkah-langkah sebelumnya. Tapi jika sudah sesuai, maka langkah selanjutnya akan dilaksanakan.

4. Mengkodekan Sistem

Di tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji Sistem

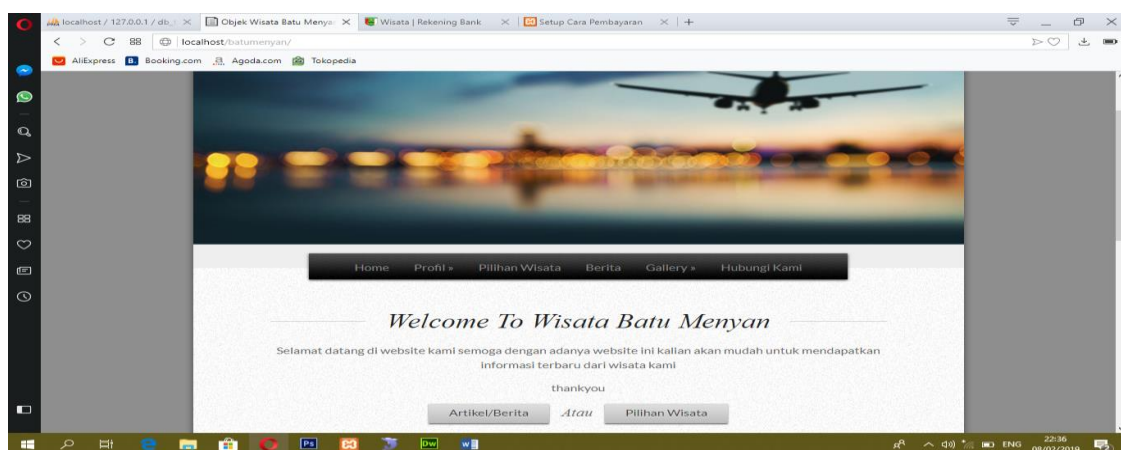
- Setelah sistem sudah menjadi suatu software yang siap pakai, maka software harus di tes dahulu sebelum digunakan. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir kesalahan software tersebut. Pengujian dilakukan dengan Black Box, White box, Pengujian arsitektur, Basis path dan lain-lain.
6. Evaluasi Sistem  
Di tahap ini pelanggan / klien mengevaluasi sistem yang sudah dibuat sudah sesuai yang diinginkan. Jika tidak, maka pengembang akan mengulangi langkah ke 4 dan 5 Tapi jika iya, maka langkah ke 7 akan dilakukan.
  7. Menggunakan sistm  
Perangkat Lunak / Software yang telah diuji dan diterima klien / pelanggan siap digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan implementasi adalah tahap dimana sistem telah digunakan oleh pengguna, tujuan implementasi adalah untuk menerapkan perencanaan yang telah dilakukan terhadap sistem sehingga user dapat memberi masukan demi berkembangnya sistem yang telah dibangun.

### Implementasi Layout Home Splash Screen

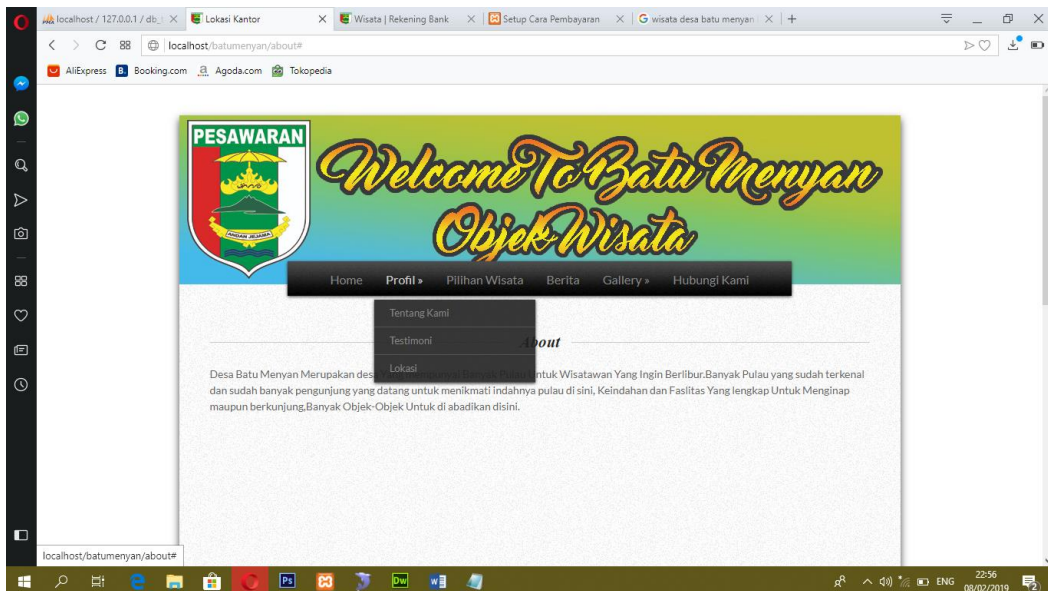
Halaman ini digunakan untuk Melihat Tampilan Utama dari System Untuk Pemesan Wisata, pemesan tidak perlu login untuk memesan ataupun melihat website Wisata Batu Menyan,ada Beberapa Menu Pilihan seperti home, Profil, Pilihan Wisata, Berita, Gallery, Hubungi Kami.Tampilan Utama pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1 Implementasi Tampilan Utama Pemesan Wisata

### Implementasi Tampilan Menu Profil Tentang Kami

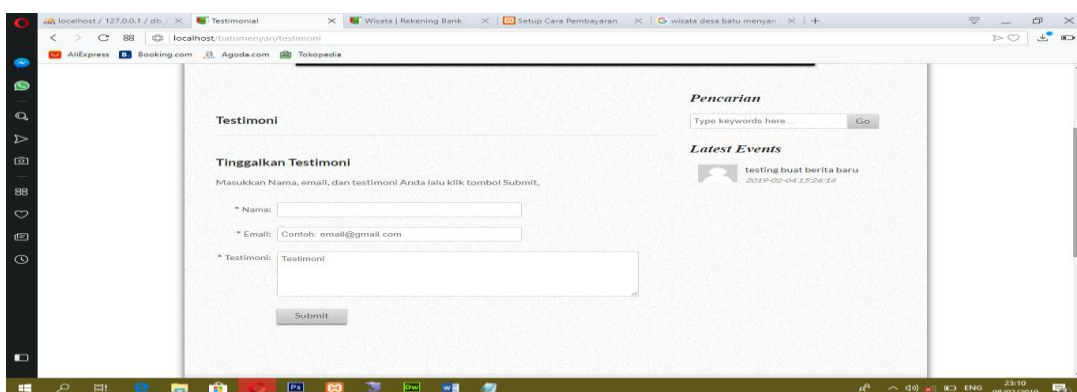
Di menu Profile Ini ada 2 (Dua) menu pilihan Yang Pertama Menu Tentang Kami Yang berisikan Tentang Desa Batu Menyan, dan tampilan menu Tentang Kami seperti pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Implementasi Tampilan Menu Tentang Kami

### Implementasi Tampilan Menu Profil Testimoni

Halaman ini untuk menilai System Website ini apakah membantu atau tidak dalam pemesanan paket wisata pada desa batu Menyan, Menu ini merupakan menu kedua dari menu profil seperti pada gambar 4.3 sebagai berikut :

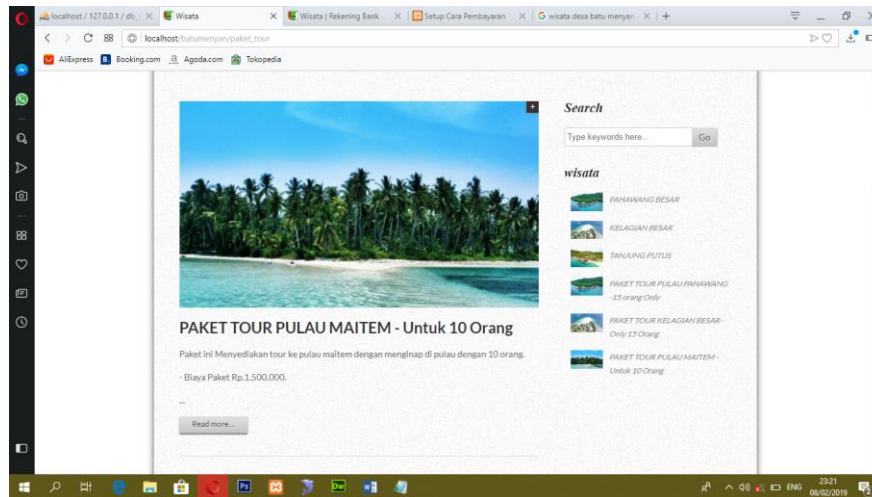


Gambar 3 Implementasi Tampilan Menu Tentang Kami

### Implementasi Tampilan Menu Pilihan Wisata

Implementasi menu ini untuk menampilkan menu pilihan wisata dan paket wisata yang ingin dipilih oleh pemesan, pada menu ini pemesan dapat langsung memesan wisata yang diinginkan dengan cara menekan button read more kemudian ada button pesan , pada gambar 4.4 sebagai berikut :

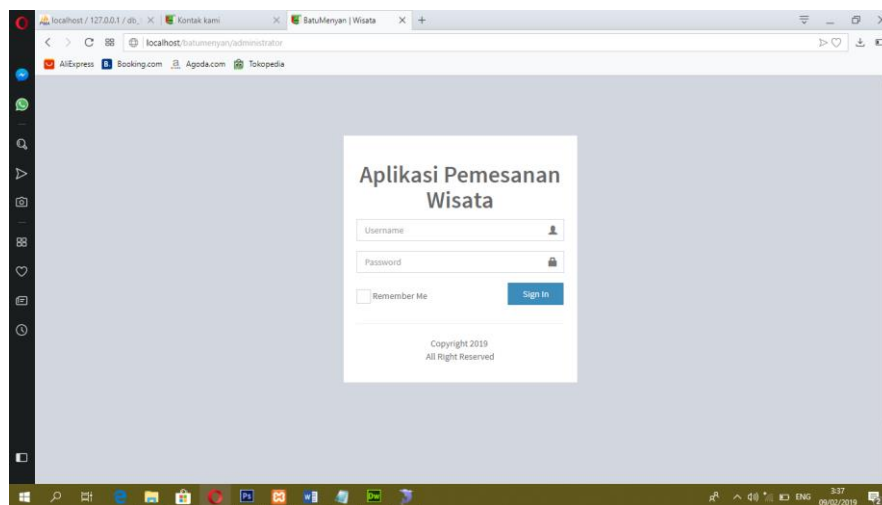




Gambar 4 Implementasi Tampilan Menu Pilihan Wisata

### Implementasi Tampilan Menu Login Admin

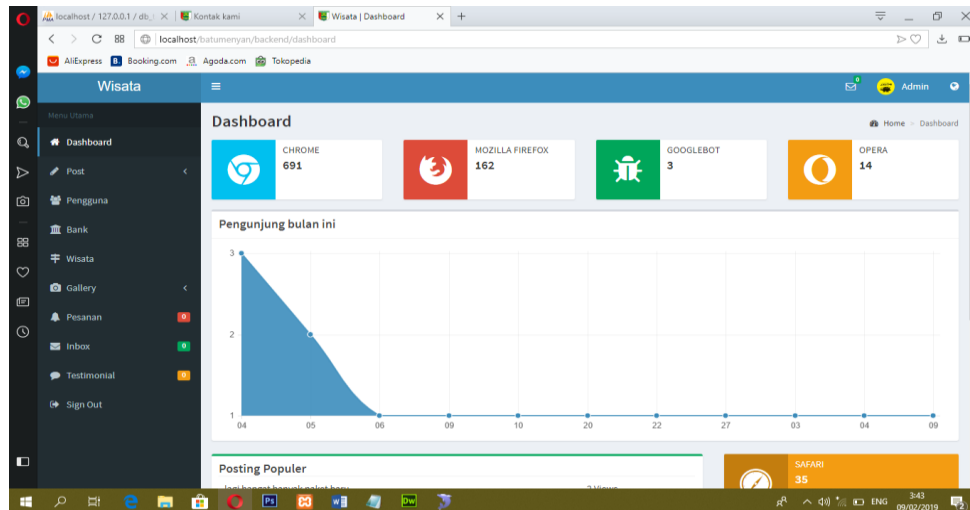
Halaman ini digunakan untuk masuk kedalam sistem, dan yang dapat masuk kedalam sistem adalah admin yang memiliki akun login yang telah didaftarkan terlebih dahulu dan memiliki hak akses yang sudah diatur guna keamanan website. Sebelum menggunakan sistem setiap admin diwajibkan untuk melakukan login terlebih dahulu.



Gambar 5 Implementasi Tampilan Menu Login Admin

### Implementasi Tampilan Menu Dashboard

Halaman ini menampilkan menu dashboard yang berisikan pengunjung bulanan.



Gambar 6 Tampilan Menu Dashboard

## SIMPULAN

Dari hasil pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Di desa Batu Menyan Berbasis Web sebagai berikut :

1. Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Di desa Batu Menyan Berbasis web dirancang dengan tahapan-tahapan seperti pengumpulan data, dan mempelajari sistem yang berjalan untuk mengetahui kekurangan dari sistem tersebut, dan mampu menyajikan informasi paket wisata untuk di pesan dimanapun, kapanpun tanpa harus datang langsung ke lokasi, sehingga dapat digunakan dengan mudah .
2. Penerapan sistem pemesanan paket wisata dengan membuat website menggunakan framework codeigniter, menggunakan tools xampp, dreamweaver, notepad++, dan website dapat diakses secara online.

## REFERENSI

Allafi, I., & Iqbal, T. (2018). Design and implementation of a low cost web server using ESP32 for real-time photovoltaic system monitoring. *2017 IEEE Electrical Power and Energy Conference, EPEC 2017, 2017-October*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/EPEC.2017.8286184>

Anisa Martadala, D., Redi Susanto, E., & Ahmad, I. (2021). Model Desa Cerdas Dalam Pelayanan Administrasi (Studi Kasus: Desa Kotabaru Barat Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 40–51. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

Budianto, Fitri, I., & Winarsih. (2020). Expert System for Early Detection of Disease in Corn Plant

- Using Naive Bayes Method. *Jurnal Mantik Volume 3 Number 4, February 2020, Pp. 308-317 E-ISSN 2685-4236*, 3(February), 308–317.
- Dinasari, W., Budiman, A., & Megawaty, D. A. (2020). Sistem Informasi Manajemen Absensi Guru Berbasis Mobile (Studi Kasus: Sd Negeri 3 Tangkit Serdang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 50–57.
- Endorser, C. (2018). Pengaruh Celebrity Endorser Terhadap Keputusan Pembelian Wisatawan Yogyakarta Pada Produk Oleh-Oleh Jogja Scrummy. *Jurnal Manajemen*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.26460/jm.v8i1.539>
- Febrian Eko Saputra, L. F. L. (2018). Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kinerja Keuangan Bank Umum Syariah yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) (Periode 2014-2016). *Jurnal EMT KITA*, 2(2), 62. <https://doi.org/10.35870/emt.v2i2.55>
- Fitri, R. P. (2017). Implementasi Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Minat Mahasiswa Berwirausaha Prodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro. *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 2(2), 26–36.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Ichsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 71–79.
- Jayadi, A. (2022). Pelatihan Aplikasi Administrasi Perangkat Desa Sidosari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 85. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1770>
- Jobli, M. I. Bin, Monir, D. K. B., & Peng, K. K. (2011). Analysis of waste thermal energy from banana peels using decomposition process for heat generation. *2011 IEEE 1st Conference on Clean Energy and Technology, CET 2011*, 19–22. <https://doi.org/10.1109/CET.2011.6041452>
- Kembuan, P., Wallah, S. E., & Dapas, S. O. (2018). Desain Praktis Pelat Konvensional Dua Arah Beton Bertulang. *Sipil Statik*, 6(9), 705–714.
- Kusniyati, H. (2016). Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business
-

- processes that run . The development of information and communication technology make. *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni*, 9(1), 9–18.
- Listiyan, E., & Subhiyakto Rosi, E. (2021). Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Menggunakan Metode Waterfall ( Studi Kasus Di CV.Aqualux Duspha Abadi). *Jurnal Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1, 74–82.
- Novian, D., Dwinanto, A., & Mulyanto, A. (2019). The Application of Cooperative Learning Methods in the Developing and Analyzing the Quality of An Educational Game. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012122>
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Prasetyo, K., & Suharyanto, S. . (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 119–126. <https://doi.org/10.31294/jtk.v5i1.4967>
- Priandika, A. T., & Widiatoro, W. (2021). *PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM MOBILE*. 15(2), 121–126.
- Puspitasari, M., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Menggunakan Metode Fast (Framework for the Application System Thinking) (Studi Kasus : Sman 1 Negeri Katon). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 69–77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Putri, S. eka Y. (2020). Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 93–99. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.228>
- 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>
- Rahmanto, Y., Hotijah, S., & Damayanti, . (2020). Perancangan Sistem Informasi Geografis Kebudayaan Lampung Berbasis Mobile. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.33365/jdmsi.v1i1.805>

- Reza, F., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi E-Smile (Elektronik Service Mobile)(Studi Kasus: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tulang Bawang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 56–65. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/909>
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Web-Based Donor Fund Management Information System at the Madani Orphanage. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 21.
- Saifuddin Dahlan, F. H. (2013). *THE INFLUENCES OF PERSONALITY AND COGNITIVE PERCEPTION TOWARDS THE STUDENTS' INTENTION TO USE DATABASE SOFTWARE AT THE COMPUTERIZED ACCOUNTING VOCATIONAL COLLEGES IN LAMPUNG PROVINCE*. Universitas Lampung.
- Sanger, J. B., Sitanayah, L., & Ahmad, I. (2021). A Sensor-based Garbage Gas Detection System. *2021 IEEE 11th Annual Computing and Communication Workshop and Conference, CCWC 2021, February*, 1347–1353. <https://doi.org/10.1109/CCWC51732.2021.9376147>
- 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, F. M., & Oktaviani, L. (2021). Undergraduate Students' Views on the Use of Online Learning Platform during COVID-19 Pandemic. *Teknosastik*, 19(1), 41. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.896>
- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>
- Silvia, A. F., Haritman, E., & Muladi, Y. (2016). Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu Gerbang Berbasis Arduino Dan Android. *Electrans*, 13(1), 1–10.
- Sinaga, B. S., & Riandari, F. (2020). Implementation of Decision Support System for Determination of Employee Contract Extension Method Using SAW. In *Journal of Computer Networks* (Vol. 2, Issue 2).
- Siswidiyanto, Munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah

- Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom*, 15(1), 18–25. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.67>
- Suaidah, S. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 299–311. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.600>
- Teknologi, J., Jtsi, I., Rahmadhani, T., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Perusahaan ( Studi Kasus : Pt Mutiara Ferindo Internusa )*. 2(4), 16–21.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wahyuni, D. S., Megawaty, D. A., Informasi, S., Teknik, F., Universitas, K., Indonesia, T., Teknik, F., Universitas, K., & Indonesia, T. (2021). *Web Untuk Pemilihan Perumahan Siap Huni Menggunakan Metode Ahp ( Studi Kasus : Pt Aliquet and Bes )*. 2(4), 22–28.
- Wantoro, A. (2018). Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 11–15.
- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(1), 116–130.
- Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., & ... (2021). Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 61–68. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/869>
- 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.
- Yulianti, D. T., Damayanti, D., & Prastowo, A. T. (2021). Pengembangan Digitalisasi Perawatan Kesehatan Pada Klink Pratama Sumber Mitra Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.