

Sistem Informasi Pemesanan Paket Pariwisata Berbasis Web Pada Smart Tour Purwokerto

Joko Dwi Mulyanto¹, Supriatiningsih², Iqmi Chalimah³

¹Sistem Informasi, STMIK Nusa Mandiri Jakarta

²Ilmu Komputer, STMIK Nusamandiri Jakarta

³Manajemen Informatika, AMIK BSI Purwokerto

¹joko.jdm@nusamandiri.ac.id, ²supriatiningsih0@gmail.com, ³iqmichalimah@gmail.com

Abstract - In the business world, technology is very supportive to develop a business. Travel services bureaus have more and more demand. To simplify the consumer in ordering it required a computerized system. Smart Tour Purwokerto is one of the travel services bureau that has not used computerized system or still using manual system. The system used today has many weaknesses. Therefore, in this Final Project, a Web-Based Tourism Package Booking System for Purwokerto Smart Tour will be made. The research method used is the method of software development, namely the waterfall method and data collection techniques including observation, interviews and literature studies. Next step is program design. Booking information system using a programming language. The system created has 3 users, namely admin, consumer and visitor. Admin has the right to add, edit, and delete data, consumers have the right to place an order, view order history and confirm payment, visitors have the right to access the company's main page. The system that is expected to be able to improve services for consumers, especially for the Smart Tour Purwokerto.

Keywords: Computerized System, Tourism Package Ordering Information System, Purwokerto Smart Tour

Abstrak - Dalam dunia bisnis, teknologi sangat mendukung berkembangnya suatu bisnis. Biro jasa perjalanan yang saat ini ada semakin banyak peminatnya. Untuk mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan maka dibutuhkan sistem terkomputerisasi. Smart Tour Purwokerto merupakan salah satu biro jasa perjalanan yang belum menggunakan sistem terkomputerisasi atau masih menggunakan sistem manual, sehingga masih kurang efisien. Sistem yang di gunakan saat ini banyak memiliki kelemahan. Untuk itu dalam penulisan ini akan dibuat bagaimana langkah-langkah dan cara kerja dari Sistem Pemesanan Paket Pariwisata Berbasis Web Pada Smart Tour Purwokerto. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan perangkat lunak yaitu metode *waterfall* dan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan studi pustaka. Langkah selanjutnya pembuatan rancangan program. Sistem Informasi Pemesanan dibuat dengan bahasa pemrograman. Sistem yang dibuat memiliki 3 user, yaitu admin, konsumen dan *visitor*. Admin memiliki hak untuk menambah, mengedit, dan menghapus data, konsumen memiliki hak untuk melakukan pemesanan, melihat riwayat pemesanan dan melakukan konfirmasi pembayaran, *visitor* berhak mengakses halaman utama perusahaan. Sistem yang buat di harapkan mampu meningkatkan pelayanan bagi konsumen terutama bagi Smart Tour Purwokerto.

Kata kunci: Sistem Terkomputerisasi, Sistem Informasi Pemesanan Paket Pariwisata, Smart Tour Purwokerto



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author and IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering.

A. PENDAHULUAN

Di Indonesia teknologi dan informasi saat ini merupakan sebuah kebutuhan. Dalam bisnis tour misalnya, saat ini banyak sekali perusahaan yang bergerak dibidang jasa transportasi (Zubaidi, 2015). Tingginya tingkat permintaan dari para konsumen terhadap jasa transportasi perjalanan wisata menyebabkan efisiensi waktu menjadi sangat penting, oleh sebab itu perusahaan memerlukan suatu sistem yang dapat melayani pemesanan paket pariwisata secara cepat dan tepat. Selain itu dalam pengolahan data konsumen juga membutuhkan waktu yang lebih efisien. Penggunaan teknologi berbasis *Web* atau

online merupakan solusi dari tantangan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini.

Smart Tour Purwokerto adalah salah satu agen tour yang lokasinya berada di daerah kota. Namun pemanfaatan teknologi dan informasi pada *Smart Tour* belum dimanfaatkan secara maksimal. Pengolahan data, meliputi perekapan data, jadwal keberangkatan serta transaksi pemesanan perjalanan masih dilakukan secara manual. Karyawan, dalam melakukan pengolahan data memerlukan waktu yang cukup lama serta jadwal keberangkatan tidak bisa di informasikan secara langsung sehingga

membutuhkan waktu ketika akan memastikan jadwal yang kosong, disini perusahaan juga harus mendatangi calon konsumen ketika akan menawarkan jasanya padahal tidak semua konsumen tertarik untuk memesan, hal tersebut dirasa kurang efisien. Konsumen dalam melakukan transaksi pemesanan paket pariwisata di haruskan mengisi formulir secara manual dengan menggunakan kertas sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama karna harus datang langsung ke perusahaan. Penyebaran informasi mengenai perusahaan dan paket yang ditawarkan masih menggunakan pesan berantai, sehingga masyarakat atau *visitor* mendapat sedikit informasi. Semua kegiatan Bisnis dicatat pada kertas kemudian di *input* manual ke komputer, disini penulis melihat adanya pemborosan kertas, waktu yang kurang efisien dan data bisa saja mengalami kerangkapan serta keamanan data pun kurang terjaga.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Sistem Informasi

Menurut Indrajit dalam (Septavia, Gunadhi, & Kurniawati, 2015) mengemukakan bahwa "Sistem Informasi adalah suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam perusahaan atau organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi".

2. Pemesanan

Menurut Utara dalam (Rahman & Santoso, 2015) "Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli"

Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik.

3. Website

Menurut Hidayat dalam (Syukron & Hasan, 2015) mengemukakan bahwa *Website* adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, diam, atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman.

4. Bahasa Pemrograman

Menurut (Nugraha et al., 2014) mengemukakan bahwa, "Bahasa pemrograman adalah prosedur atau tata cara penulisan program".

Dalam pembuatan *website* ini, bahasa pemrograman yang digunakan yaitu:

a. HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Menurut Sari dalam (Jayanti & Iriani, 2014) "HTML merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk

menampilkan dokumen pada browser dalam sebuah web".

b. PHP (*Hypertext Processor*)

Menurut (WK, 2013) "PHP (*Hypertext Processor*) adalah bahasa pemrograman yang umum dipakai untuk *scripting serverside*".

c. CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut (Padang, 2017) "CSS merupakan sebuah bahasa pemrograman yang fungsinya untuk menstrukturkan komponen-komponen web yang beragam sesuai dengan keinginan kita".

d. JQuery

Menurut Saputra dan Agustin dalam (Sagita & Sugiarto, 2016) "*Jquery* merupakan salah satu teknik atau kumpulan *library javascript* yang sangat terkenal dengan animasinya. Dengan sedikit sentuhan, animasi dalam *website* mudah kita ciptakan. *Jquery* dapat dianggap sebagai *frameworknya javascript*".

e. Javascript

Menurut Suryatiningsih dan Wardani dalam (Kusniawan & Sardiarinto, 2016) "*Javascript* adalah bahasa yang berbentuk kumpulan *script* yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen HTML, sepanjang sejarah internet bahasa ini adalah bahasa skrip pertama untuk web".

5. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Jogiyanto dalam (Rohman et al., 2018) menjelaskan bahwa "*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah suatu komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang dituju".

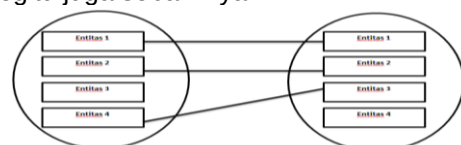
6. Kardinalitas Relasi

Menurut Fathansyah dalam (Puspitasari, 2015) mengemukakan bahwa "Kardinalitas Relasi menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain".

Kardinalitas relasi ini terjadi di antara dua himpunan, misal himpunan A dan B, menurut Andrasto (2013:65) dapat berupa:

a. Satu ke Satu (*one to one*)

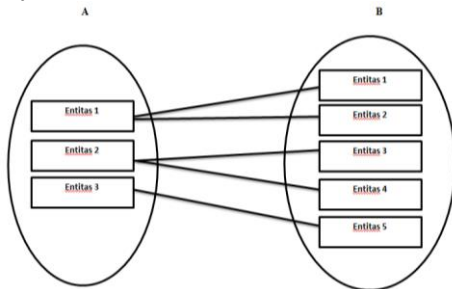
Setiap entitas pada himpunan A berhubungan dengan paling banyak 1 entitas pada himpunan entitas B, dan begitu juga sebaliknya.



Sumber: Andrasto (2013)

Gambar 1. Relasi satu ke satu

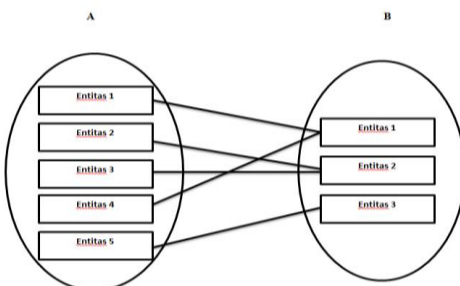
- b. Satu ke Banyak (*One to Many*)
Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya dimana setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.



Sumber: Andrasto (2013)

Gambar 2. Relasi satu ke banyak

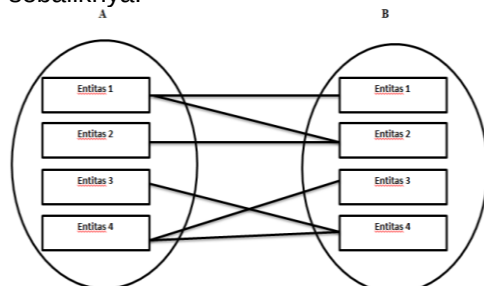
- c. Banyak ke Satu (*Many to one*)
Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas A.



Sumber: Andrasto (2013)

Gambar 3. Relasi satu ke banyak

- d. Banyak ke Banyak (*Many to Many*)
Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berelasi dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, dan begitu juga sebaliknya.



Sumber: Andrasto (2013)

Gambar 4. Relasi satu ke satu

7. Logical Relationship Structure (LRS)

Menurut Friedyadi dalam (Rahmayu, 2015) "LRS merupakan hasil dari pemodelan *Entity Relational Ship* (ERS) beserta atributnya

sehingga bisa terlihat hubungan-hubungan antar entitas".

Dalam pembuatan LRS terdapat 3 hal yang dapat mempengaruhi yaitu:

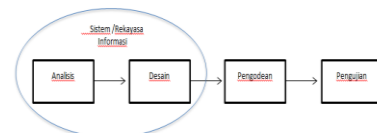
- Jika tingkat hubungan (*cardinality*) satu pada satu (*one-to-one*), maka digabungkan dengan entitas yang lebih kuat (*strong entity*), atau digabungkan dengan entitas yang memiliki atribut yang lebih sedikit.
- Jika tingkat hubungan (*cardinality*) satu pada banyak (*one-to-many*), maka hubungan relasi atau digabungkan dengan entitas yang tingkat hubungan banyak.
- Jika tingkat hubungan (*cardinality*) banyak pada banyak (*many-to-many*), maka hubungan relasi tidak akan digabungkan di gabungan dengan entitas manapun, melainkan menjadi sebuah LRS.

C. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013) mengemukakan bahwa "Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*Sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*)".

Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah gambar model air terjun:



Sumber: Rosa dan Salahuddin (2013)

Gambar 5. Tampilan Ilustrasi Model *Waterfall* Tahapan Metode *Waterfall*, meliputi:

- Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
- Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosuder pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada

tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

- c. Pembuatan 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
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
- e. Pendukung (*support*)
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke *user*.

2. Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi
Pada metode ini dilakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan perusahaan di Smart Tour Purwokerto yang berhubungan dengan permasalahan yang di ambil, untuk memperoleh informasi secara langsung.
- b. Wawancara
Proses memperoleh keterangan dengan cara tanya jawab dan bertatap muka dengan Bapak Fandinata selaku perwakilan dari pihak Smart Tour sebagai narasumber untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada perusahaan tersebut dan mendapatkan data yang penulis butuhkan.
- c. Studi Pustaka
Metode yang digunakan berupa metode studi pustaka yaitu membaca, mempelajari dan mencari informasi melalui beberapa buku dipergustakaan yang berhubungan dengan masalah pokok yang sedang terjadi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa kebutuhan merupakan proses menemukan, memperbaiki, memodelkan dan menspesifikasikan dalam menemukan permasalahan. Analisa kebutuhan sistem juga bermanfaat sebagai dasar evaluasi setelah *website* selesai dirancang.

1. Kebutuhan Pengguna

- a. Kebutuhan Admin
Sistem pengolahan data pada Smart Tour Purwokerto masih menggunakan cara manual yaitu menggunakan *microsoft word* dan *Microsoft excel*. Sistem pengolahan data seperti ini dirasa kurang efektif, karena dapat menyebabkan lambatnya

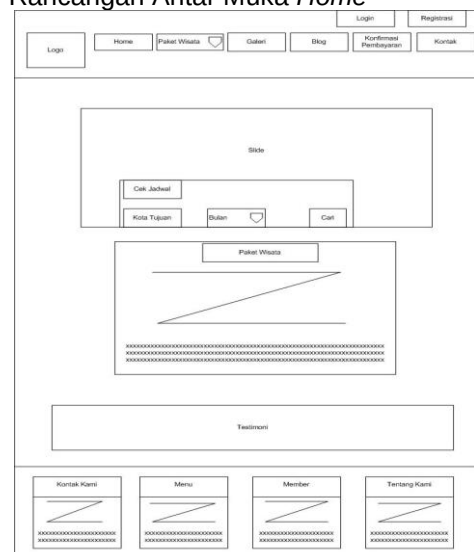
kinerja sistem dan proses pencarian data. Selain itu kurangnya keamanan data dikhawatirkan dapat merusak atau hilangnya data karena faktor ketidaktelitian manusia maupun faktor alam. Data yang di olah oleh bagian admin meliputi: pemesanan paket pariwisata, bukti pembayaran pemesanan paket pariwisata dan jadwal keberangkatan.

- b. Kebutuhan Konsumen
Adanya *website* sangat membantu berkembangnya suatu perusahaan, termasuk pada Smart Tour Purwokerto. Dengan adanya *website*, masyarakat akan lebih mudah mendapatkan informasi mengenai Smart Tour Purwokerto. Melalui *website* tersebut, masyarakat dapat memperoleh informasi profil perusahaan, cara memesan paket pariwisata dan paket apa saja yang tersedia.
- c. Kebutuhan Visitor
Adanya *website* sangat membantu berkembangnya suatu perusahaan, termasuk pada Smart Tour Purwokerto. Dengan adanya *website*, masyarakat akan lebih mudah mendapatkan informasi mengenai Smart Tour Purwokerto. Melalui *website* tersebut, masyarakat dapat memperoleh informasi profil perusahaan, cara memesan paket pariwisata dan paket apa saja yang tersedia.

2. Rancangan Antar Muka

Untuk memudahkan dalam perancangan *website* ini, maka rancangan yang dibuat harus digambarkan terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar memperjelas dan memudahkan dalam perancangan tampilan *website*. Berikut ini rancangan antar muka (*intefrface*) yang terdapat dalam *website* sistem informasi pada Smart Tour Purwokerto:

a. Rancangan Antar Muka Home



Gambar 6. Rancangan Antar Muka Home

Halaman Home (*index*) adalah halaman depan dari semua halaman lain di *website* tersebut. Halaman home terdiri dari beberapa bagian utama, yaitu:

b. Rancangan Antar Muka Paket Wisata

Gambar 7. Rancangan Antar Muka Paket Wisata

Halaman Paket Wisata berisi tentang pilihan mengenai paket yang di tawarkan.

c. Rancangan Antar Muka Konfirmasi Pembayaran

Gambar 8. Rancangan Antar Muka Konfirmasi Pembayaran

Halaman Konfirmasi Pembayaran merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan konfirmasi pembayaran.

d. Rancangan Antar Muka *Login* Member

Gambar 9. Rancangan Antar Muka *Login* Member

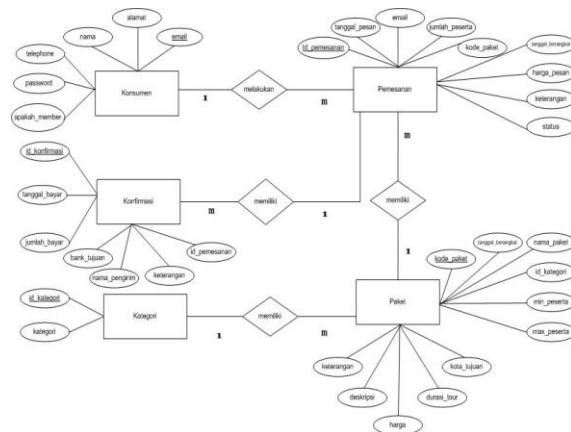
Halaman *Login* Member merupakan halaman yang digunakan untuk masuk ke halaman member.

e. Rancangan Antar Muka Detail Paket Wisata dan Form Pemesanan

Gambar 10. Rancangan Antar Muka Detail Paket Wisata dan Form Pemesanan

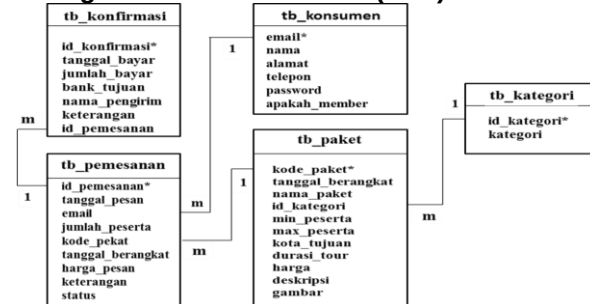
Halaman Detail Paket Wisata merupakan halaman yang menampilkan informasi lebih lengkap mengenai paket yang dipilih dan bisa melakukan pemesanan.

3. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 11. Entity Relationship Diagram (ERD)

4. Logical Record Structure (LRS)



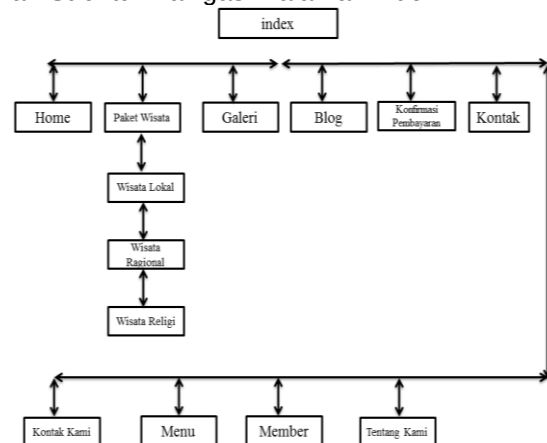
Gambar 12. Logical Record Structure (LRS)

5. Struktur Navigasi

Struktur navigasi *website* merupakan bagian dari situs web yang berguna untuk memandu pengunjung pada isi yang pengunjung cari. Struktur navigasi juga digunakan untuk menggambarkan bagaimana hubungan antara isi-isi tersebut.

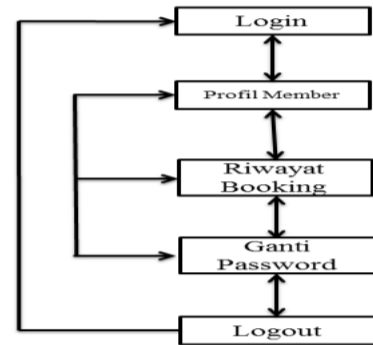
Pembuatan struktur navigasi *website* ini akan sangat membantu dalam pembuatan rancangan seluruh halaman *website*. Struktur navigasi yang digunakan dalam perancangan *website* sistem informasi pemesanan paket pariwisata ini adalah *full web model*.

a. Struktur Navigasi Halaman Index



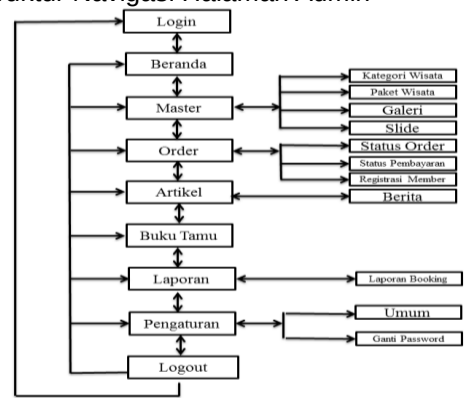
Gambar 13. Struktur Navigasi Halaman Index

b. Struktur Navigasi Halaman Konsumen



Gambar 14. Struktur Navigasi Halaman Konsumen

c. Struktur Navigasi Halaman Admin

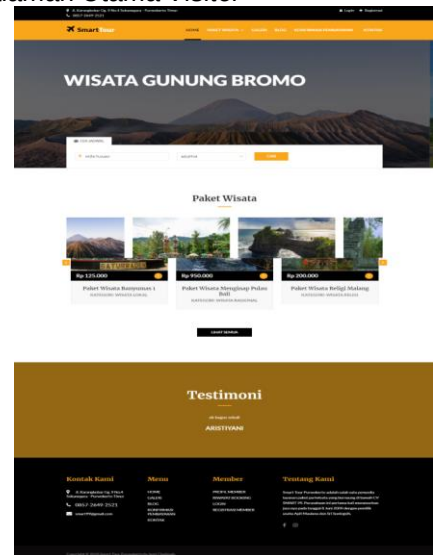


Gambar 15. Struktur Navigasi Halaman Admin

6. Implementasi

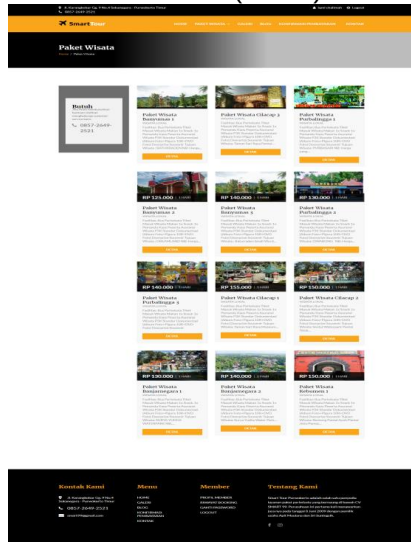
Tahapan implementasi adalah tahapan dimana *website* sistem informasi yang telah dirancang dan dibangun lalu diuji kelayakannya untuk selanjutnya dioperasikan sebagaimana mestinya sesuai dengan fungsi dan kelayakan untuk digunakan oleh pihak yang membutuhkan untuk mewujudkan *website* sistem informasi yang dirancang.

a. Halaman Utama Visitor



Gambar 16. Halaman Utama Visitor

b. Halaman Paket Wisata (Home)



Gambar 17. Halaman Paket Wisata (Home)

c. Halaman Konfirmasi Pembayaran



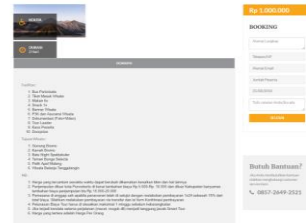
Gambar 18. Halaman Konfirmasi Pembayaran

d. Halaman Login Konsumen



Gambar 19. Halaman Login Konsumen

e. Halaman Detail Paket Wisata dan Form Pemesanan



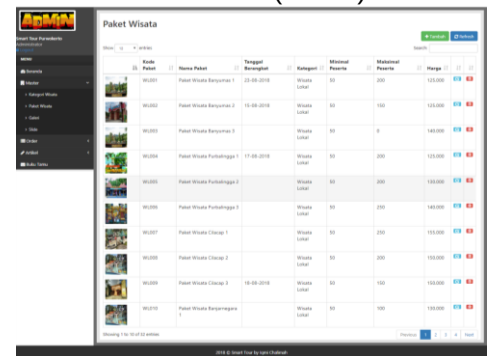
Gambar 20. Halaman Detail Paket Wisata dan Form Pemesanan

f. Halaman Riwayat Booking



Gambar 21. Halaman Riwayat Booking

g. Halaman Paket Wisata (Admin)



Gambar 22. Paket Wisata (Admin)

h. Halaman Kategori Wisata



Gambar 23. Kategori Wisata

i. Halaman Status Booking

ID	Tanggal	Nama	Nomor	Kode Paket	Nama Paket	Jumlah	Berangkat	Katerangan	Harga	Status
1	16-08-2018	metahad	00179453322	WISATA	Paket Wisata Pura Semarung	05	15-08-2018	Pura Tegal	16,250,000	sukses
2	16-08-2018	open chalmah	00179453322	WISATA	Paket Wisata Pura Semarung	05	15-08-2018	Tegal walis	16,250,000	sukses
3	17-07-2018	open chalmah	00179453322	WISATA	Paket Wisata Pura Semarung	05	15-07-2018	terno	3,380,000	sukses

Gambar 24. Halaman Status Booking

j. Halaman Registrasi Member

Email	Nama	Alamat	Telepon
metahad@gmail.com	metahad	Jalan Korpri Purwokerto	08179453322
openchalmah@gmail.com	open chalmah	Jalan Korpri	08179453322
metahad@gmail.com	metahad	Jalan Korpri	08179453322

Gambar 25. Halaman Registrasi Member

k. Halaman Konfirmasi Pembayaran (Admin)

ID	Tanggal Bayar	Nama Pengirim	Bank Tujuan	Jumlah Bayar	Keterangan
1	2018-08-19	open chalmah	bsi	1000000	kurang
2	2018-08-17	open chalmah	BCA	2500000	Selanjutnya bayar
3	2018-08-15	metahad	BCA	1000000	sukses bayar

Gambar 26. Halaman Registrasi Member

7. Pengujian Unit

Pengujian unit dilakukan untuk memeriksa kekompatan atau kinerja antar komponen unit atau sistem yang diimplementasikan. Tujuan utama dari pengujian unit adalah untuk memastikan bahwa elemen-elemen atau komponen-komponen dari sistem telah berfungsi dengan sesuai dengan yang diharapkan. Metode pengujian yang diambil adalah metode pengujian *Black box*. Pengujian *Black Box* merupakan pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika *internal* perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah

perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *Black Box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data diuji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak di cek apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

E. KESIMPULAN

Dari hasil pembuatan *website* pemesanan paket pariwisata dan pembahasannya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemesanan paket pariwisata berbasis *website* pada Smart Tour Purwokerto dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, dan *JavaScript*, *Jquery*, *Tiny-MCE*, dengan database *SQL* dan *Apache* sebagai *web server*.
2. *Website* Pemesanan paket pariwisata pada Smart Tour Purwokerto memiliki 3 *user*, yaitu admin, konsumen dan *visitor*.
3. Pada bagian *user admin*, *admin* berhak melakukan pengolahan data web baik *input*, simpan data, ubah data, *update* data dan menghapus data. Pada bagian *user konsumen*, konsumen berhak melakukan pemesanan, konfirmasi pembayaran, cek jadwal keberangkatan dan melihat riwayat pemesanan jika sudah menjadi member. Pada bagian *user visitor*, *visitor* hanya bisa mengakses *website* utama saja dan mengisi buku tamu.
4. Memberikan kemudahan kepada masyarakat yang memerlukan informasi mengenai Smart Tour Purwokerto tanpa harus mendatangi perusahaan.

REFERENSI

- [1] A.S, Rosa., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung.
- [2] Jayanti, D., & Iriani, S. (2014). Sistem Informasi Penggajian Pada CV . Blumbang Sejati Pacitan. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 6(3), 36–43. Retrieved from <http://speed.web.id/ejournal/index.php/Speed/article/view/168>
- [3] Komputer, W. (2013). *Shortcourse*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- [4] Kusniawan, A., & Sardiarinto. (2016). Perancangan Website Jasa Desain Interior Sebagai Media Pemasaran Studi Kasus: CV.Focalpoint Interior. *Jurnal Evolusi*, 4(2), 1–10. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/evolusi/article/view/694>

- [5] Nugraha, I. C., Gernaria, E., & Risnawati. (2014). SNIPTEK 2014 APLIKASI ENSIKLOPEDIA REPTIL INDONESIA BERBASIS ANDROID ISBN: 978-602-72850-5 -7, 97–102.
- [6] Padang, S. Y. (2017). *Membangun Aplikasi TV Kabel Dengan PHP, MYSQL Dan Blootstrap*. Jawa Barat: Cv. ASFA Solution, Software Development, IT & Publishing.
- [7] Puspitasari, D. (2015). Rancang bangun sistem informasi koperasi simpan pinjam karyawan berbasis web. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, XI(2), 186–196.
- [8] Rahman, F., & Santoso. (2015). Aplikasi pemesanan undangan online, 1, 78–87.
- [9] Rahmayu, M. (2015). Rancang Bangun Sistme Informasi Nilai Ujian Siswa SMP SMP Negeri 3 Bumiayu Berbsis Web. *Jurnal Katulistiwa Informatika*, 3(2), 159–168.
- [10] Rohman, R. S., Ermawati, E., Farlina, Y., & Syabaniah, R. N. (2018). RANCANG BANGUN WEB E-LEARNING UNTUK PENGELOLAAN MATA PELAJARAN TIK PADA SMPIT ADZAKIA SUKABUMI. *Jurnal Swabumi*, 6(1), 85–90.
- [11] Sagita, R. A., & Sugiarto, H. (2016). Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Furnitur Berbasis Web. *Journal On Netorking and Security*, 5(4), 49–55.
- [12] Septavia, I., Gunadhi, R. E., & Kurniawati, R. (2015). SISTEM INFORMASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS WEB. *Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web Di Jasa Karunia Tour and Travel*, 3, 1–8. Retrieved from <http://sttgarut.ac.id/jurnal/index.php/algorithm/article/view/247>
- [13] Syukron, A., & Hasan, N. (2015). Perancangan Sistem Informasi Rawat Jalan Berbasis Web Pada Puskesmas Winong. *Jurnal Bianglala Informatika*, 3(1), 28–34.
- [14] Zubaidi. (2015). Sistem Informasi Biro Perjalanan Tour Berbasis Website dengan Menggunakan Framework Codeigniter pada Anggada Indonesia Tour dan Travel Amir. *Sistem Informasi Perjalanan Tour Berbasis Website Dengan Menggunakan Framewoek Codeigniter Pada Anggada Indonesia*, 03, 34–39.