

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB PADA SEKTOR PARIWISATA DI PROVINSI LAMPUNG

Rika Mersita
Teknologi Informasi
Rikamersita87@gmail.com

Abstrak

Pada sektor pariwisata, turunnya jumlah pengunjung karena kebijakan lockdown juga memaksa sejumlah tempat pariwisata merumahkan pegawainya karena pendapatan yang sangat tidak menentu. Semakin bertambahnya pasien terinfeksi covid di Indonesia juga berbanding lurus dengan semakin menurunnya perekonomian negeri, sehingga pemerintah menerapkan kebijakan baru yang disebut new normal dengan tetap menjaga protokol kesehatan. Sistem yang dikembangkan adalah untuk memesan tiket masuk lokasi pariwisata, dengan demikian kapasitas pengunjung yang masuk tidak ramai dan sampai melanggar protokol kesehatan. Sistem ini membantu masyarakat meningkatkan waktu mencari pelayanan pariwisata, seperti komunikasi serta kebijakan dan peraturan pariwisata daerah tersebut dan membantu pariwisata memperluas informasi wisatanya, seperti promosi dan publisitas

Kata Kunci: Wisata, Teknologi, Pengunjung, Aplikasi.

PENDAHULUAN

Akibat adanya virus corona pada akhir 2019 lalu mengakibatkan turunnya perekonomian dunia, termasuk di Indonesia. Sehingga banyak pabrik yang melakukan PHK massal untuk mengurangi pengeluaran biaya perusahaan untuk penggajian (Larasati Ahluwalia, 2020), (Sulistiani et al., 2020), (MENANI et al., 2021). Tidak hanya pada sektor perindustrian, pada sector lain seperti pertanian dan pendidikan juga mengalami dampak yang sama (Fatimah et al., 2021), (Phelia et al., 2021), (Puspaningrum & Susanto, 2021). Begitu juga pada sector pariwisata, turunnya jumlah pengunjung karena kebijakan lockdown juga memaksa sejumlah tempat pariwisata merumahkan pegawainya karena pendapatan yang sangat tidak menentu (Fakhrurozi & Puspita, 2021), (Suwarni & Handayani, 2021), (Firdaus et al., 2022). Semakin bertambahnya pasien terinfeksi covid di Indonesia juga berbanding lurus dengan semakin menurunnya perekonomian negeri, sehingga pemerintah menerapkan kebijakan baru yang disebut new normal dengan tetap menjaga protokol kesehatan (Oktaviani, 2021), (Fauzi et al., 2021), (Aguss, 2021). Dengan adanya kebijakan

ini memungkinkan pengelolaan pariwisata untuk kembali beroperasi. Maka diciptakanlah sebuah sistem dengan tujuan untuk tempat pariwisata dapat menerima pengunjung namun tetap mengedepankan protokol kesehatan (Suryono et al., 2019), (Yufiansyah, 2018), (Ruktiningsih, 2013). Sistem yang akan dikembangkan adalah untuk memesan tiket masuk lokasi pariwisata, dengan demikian kapasitas pengunjung yang masuk tidak ramai dan sampai melanggar protokol kesehatan.

KAJIAN PUSTAKA

Pembangunan

Rancang bangun (design) adalah tahap dari setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfirmasi dari komponen- komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari semua system (Rahmanto, 2021), (Ria & Budiman, 2021), (Mahmuda et al., 2021), (Novitasari et al., 2021).

Sistem

Sistem merupakan jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan (Dewi et al., 2021), (R. Sari et al., 2021), (Herdiansah et al., 2021). Sistem adalah sekumpulan komponen atau jaringan kerja dari prosedur yang saling berkaitan dan saling bekerja sama membentuk jaringan kerja untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu. Sedangkan unsur-unsur yang mewakili suatu sistem secara umum adalah masukan (input), pengolahan (processing), keluaran (output) (Yanuarsyah et al., 2021), (Tantowi et al., 2021), (Yolanda & Neneng, 2021).

Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output (Widodo et al., 2020), (Damayanti et al., 2020), (Nurkholis, Damayanti, et al., 2021). Aplikasi juga adalah penerapan rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan

bahasa pemrograman tertentu (Nurkholis et al., 2022), (Putra et al., 2022), (Ahmad et al., 2022).

Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati (V. Yasin et al., 2022), (Wicaksono et al., n.d.), (M. P. Sari et al., 2021). Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimaannya (Sulistiani et al., 2021), (Ayunandita & Riskiono, 2021), (Budiman, David, et al., 2021). Jadi informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Budiman, Sunariyo, et al., 2021), (Ismatullah & Adrian, 2021), (I. Yasin et al., 2021).

Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman (Setiawansyah et al., 2021), (Nuh, 2021), (Damayanti et al., 2021). Hubungan antara satu halaman web yang lainnya disebut dengan Hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut Hypertext.

UML (Unified Model Language)

Menurut UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. UML terbaru adalah UML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu diagram interchange specification, UML infrastructure, UML Superstructure, dan objek constraint language. Secara besar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Darwis et al., 2021), (Rusliyawati et al., 2021a), (Bagus Gede Sarasvananda & Komang Arya Ganda Wiguna, 2021). Class diagram merupakan gambaran dari struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Saputra &

Puspaningrum, 2021), (Sulastio et al., 2021), (Nurkholis, Susanto, et al., 2021). Menurut Activity Diagram adalah diagram aktivitas yang menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Rusliyawati et al., 2021b), (Tanthowi, 2021), (Qadafi & Wahyudi, 2021).

METODE

Metode Pengembangan

Metode pengembangan dari sistem ini menggunakan model prototype. Model prototype merupakan metode pengembangan sistem salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (working model). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah. Tahapan yang dilakukan pada pengembangan sistem ini diantaranya sebagai berikut:

Analisa Kebutuhan

Merupakan tahapan dalam melakukan analisa tentang apa saja yang akan dibutuhkan pada pengembangan sistem informasi sistem informasi pariwisata pada destinasi pariwisata Provinsi Lampung. Pada tahap ini dibutuhkan komunikasi antara klien dan pengembang sistem, tentang apa saja yang dibutuhkan.

Membangun Prototype

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan pembuatan perancangan antar muka dari sistem yang akan dibangun. Tahap ini berguna untuk mengetahui kebutuhan klien pada sistem. Pada tahap ini menggunakan aplikasi Adobe XD untuk membangun model MockUp dari website yang akan dibangun.

Evaluasi Prototype

Tahap ini merupakan tahap negosiasi antara pembangun sistem dan klien, guna mengetahui apakah fungsi yang dibuat oleh pengembang telah sesuai dengan keinginan klien. Pada tahap ini, pengembang harus mengerti dan mengetahui apa saja kebutuhan dan keinginan klien terhadap sistem.

Pengkodean Sistem

Setelah diketahui kebutuhan dan fungsi dari client, maka tahap selanjutnya pembangun mengimplementasikan dalam sebuah coding hingga menjadi sistem yang dibutuhkan. Pada sistem ini, menggunakan framework Laravel dan database MySQL.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Halaman utama sistem

Halaman ini merupakan tampilan halaman utama ketika url dari website dibuka, tampilannya sama seperti website pada umumnya. Pada bagian atas terdapat sub-menu yang dapat diakses untuk menuju kehalaman tersebut, juga ada sub-menu Masuk dan Daftar untuk pengguna yang ingin memesan tiket. Tampilan halaman utama bisa di lihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman kota wisata

Halaman kotawisata ini menampilkan kotadestinas terbaik versi weesantai, namun kotadestinas ini dapat dirubah oleh admin sesuai dengan marketing dari pariwisata tersebut. Dalam tampilan ini, pengguna dapat melihat destinasi dikota tersebut, dan dapat memesan tiketnya. Tampilan halaman kotawisata bisa di lihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Halaman Kota Wisata

Tampilan halaman destinasi populer

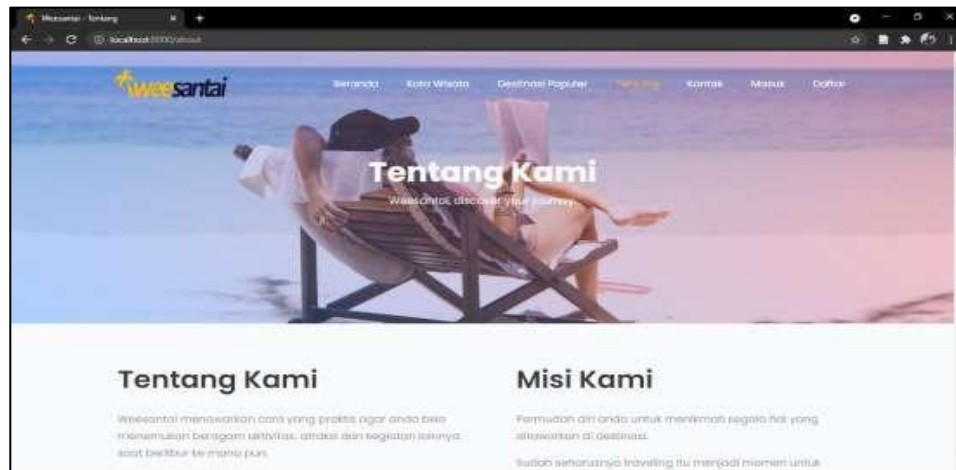
Halaman destinasi populer adalah halaman yang di berisi tentang rekomendasi destinasi wisata. Di halaman ini, kita juga dapat memesan tiket, melihat harga dan juga melihat rating yang diinputkan oleh admin, samahalnya dengan kotawisata. Tampilan halaman destinasi populer dapat di lihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Destinasi Populer

Tampilan halaman tentang

Halaman tentang ini berisi tentang kami dan misi kami di aplikasi weesantai ini. Tampilan halaman destinasi populer dapat di lihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Latihan

Tampilan halaman kontak

Halaman kontak ini berisi kontak admin dan terdapat maps serta kotak saran yang dapat diisi oleh customer. Tampilan halaman destinasi populer dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman Kontak

SIMPULAN

Dengan Sistem Informasi Webiste Pariwisata Provinsi Lampung ini, diharapkan dapat membantu sektor pariwisata dan masyarakat khususnya di Provinsi Lampung ini dalam mengembangkan dan mensupoort potensi wilayah pariwisata di Lampung ini. Juga membantu pegawai dinas pariwisata dan/atau para stakeholder yang mempunyai usaha dibidang pariwisata untuk sarana perantara pemberdayaan pariwisata di Lampung ini dengan tetap menetapkan nilai bisnis melalui sistem informasi yang di bangun ini.

REFERENSI

- Aguss, R. M. (2021). ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS USIA 5-6 TAHUN PADA ERA NEW NORMAL. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 2(1).
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- Ayunandita, N., & Riskiono, S. D. (2021). PERMODELAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN EXTREME PROGRAMMING PADA MADRASAH ALIYAH (MA) MAMBAUL ULUM TANGGAMUS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Bagus Gede Sarasvananda, I., & Komang Arya Ganda Wiguna, I. (2021). Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI. 6(2), 258–267. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika258>
- Budiman, A., David, I., & Sucipto, A. (2021). Pemberdayaan Aplikasi Mobile dalam Peningkatan Kegiatan dan Informasi pada Dewan Dakwah Lampung. 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i2.41>
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition). *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Damayanti, D., Sulistiani, H., Permatasari, B., Umpu, E. F. G. S., & Widodo, T. (2020). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di Sd Ar Raudah Bandar Lampung. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 25–30.
- Damayanti, D., Sulistiani, H., & Umpu, E. (2021). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Tabungan Siswa pada SD Ar-Raudah Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 11(1), 40–50.

- Darwis, D., Solehah, N. Y., & Dartnono, D. (2021). PENERAPAN FRAMEWORK COBIT 5 UNTUK AUDIT TATA KELOLA KEAMANAN INFORMASI PADA KANTOR WILAYAH KEMENTERIAN AGAMA PROVINSI LAMPUNG. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(2), 38–45.
- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). DASHBOARD INTERAKTIF UNTUK SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA PONDOK PESANTREN MAZROATUL'ULUM. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.
- Fakhrurozi, J., & Puspita, D. (2021). KONSEP PIIL PESENGGIRI DALAM SASTRA LISAN WAWANCAN LAMPUNG SAIBATIN. *JURNAL PESONA*, 7(1), 1–13.
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Berbasis Daring. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 117–126.
- Fauzi, F., Antoni, D., & Suwarni, E. (2021). *MAPPING POTENTIAL SECTORS BASED ON FINANCIAL AND DIGITAL LITERACY OF WOMEN ENTREPRENEURS: A STUDY OF THE DEVELOPING ECONOMY*. 10(2), 318–327. <https://doi.org/10.22495/jgrv10i2siart12>
- Firdaus, M. B., Budiman, E., Pati, F. E., Tejawati, A., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2022). Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Pesut Mahakam. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 20. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1270>
- Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 13. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091>
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa* ..., 2(2), 3–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- Larasati Ahluwalia, K. P. (2020). Pengaruh Kepemimpinan Pemberdayaan Pada Kinerja

- Dan Keseimbangan Pekerjaan-Rumah Di Masa Pandemi Ncovid-19. *Manajemen Sumber Daya Manusia*, VII(2), 119–128.
- Mahmuda, S., Sucipto, A., & Setiawansyah, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Tunjangan Karyawan Bulog (TKB)(Studi Kasus: Perum Bulog Divisi Regional Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 14–23.
- MENANI, ZAELMA, S., & NOVITA, D. (2021). *STRATEGI MENINGKATKAN DAYA SAING DAN MERAH PELUANG MELALUI SOSIAL MEDIA DI UMKM KERIPIK LATEB JAYA BANDAR LAMPUNG*. 1(1), 1–9.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Nurkholis, A., Anggela, Y., & Octaviansyah P, A. F. (2022). Web-Based Geographic Information System for Lampung Gift Store. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 34. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1486>
- Nurkholis, A., Damayanti, D., Samsugi, S., Fitratullah, M., Permatasari, B., Widodo, T., & Meilisa, L. (2021). Pelatihan Customer Service Untuk Tenaga Kependidikan Smkn 2 Kalianda. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 167–172.
- Nurkholis, A., Susanto, E. R., & Wijaya, S. (2021). Penerapan Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Publik. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 124–134.
- Oktaviani, L. (2021). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Berbasis Web Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Pesawaran. *Jurnal WIDYA LAKSMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 68–75.

- Phelia, A., Pramita, G., Susanto, T., Widodo, A., Aditomo, R., Indonesia, U. T., Za, J., Alam, P., Ratu, L., Kedaton, K., & Lampung, K. B. (2021). *JURNAL CEMERLANG : Pengabdian pada Masyarakat PENINGKATAN PENGETAHUAN ANIMASI VIDEO DAN ROBOTIK DALAM PENERAPAN PROJECT BASE LEARNING DI SMA IT BAITUL JANNAH JURNAL CEMERLANG : Pengabdian pada Masyarakat pembelajaran yang terbaru untuk meningkatkan kreati. 4(1), 98–108.*
- Puspaningrum, A. S., & Susanto, E. R. (2021). Penerapan Dan Pelatihan e-Learning Pada SMA Tunas Mekar Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN, 2(2), 91–100.*
- Putra, S. D., Borman, R. I., & Arifin, G. H. (2022). Assessment of Teacher Performance in SMK Informatika Bina Generasi using Electronic-Based Rating Scale and Weighted Product Methods to Determine the Best Teacher Performance. *International Journal of Informatics, Economics, Management and Science, 1(1), 55.* <https://doi.org/10.52362/ijiems.v1i1.693>
- 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. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi, 2(1), 24–30.*
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ..., 2(1), 122–133.*
- Ruktiningsih, R. (2013). *Kajian Pelayanan Taksi di Kota Semarang. 1–44.*
- Rusliyawati, R., Putri, T. M., & Darwis, D. (2021a). Penerapan Metode Garis Lurus dalam Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap pada PO Puspa Jaya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi, 1(1), 1–13.*
- Rusliyawati, R., Putri, T. M., & Darwis, D. (2021b). Penerapan Metode Garis Lurus Dalam

- Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap Pada Po Puspa Jaya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 1–13.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jimasia/article/view/864>
- Saputra, A., & Puspaningrum, A. S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI HUTANG MENGGUNAKAN MODEL WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Haanhani Gallery). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–7.
- Sari, M. P., Setiawansyah, S., & 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*, 2(2), 69–77.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA KONVEKSI SJM BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- 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>
- Sulastio, B. S., Anggono, H., & Putra, A. D. (2021). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK MENENTUKAN LOKASI RAWAN MACET DI JAM KERJA PADA KOTA BANDAR LAMPUNG PADA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 104–111.
- Sulistiani, H., Rahmanto, Y., Dwi Putra, A., & Bagus Fahrizqi, E. (2020). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Dalam Menghasilkan Siswa 4.0. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 178–183. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>
- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia*

Journal, 6(1 Agustus).

- Suryono, R. R., Marlina, E., Purwaningsih, M., Sensuse, D. I., & Sutoyo, M. A. H. (2019). Challenges in P2P lending development: Collaboration with tourism commerce. *2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 129–133.
- Suwarni, E., & Handayani, M. A. (2021). Development of Micro, Small and Medium Enterprises (MSME) to Suwarni, E., & Handayani, M. A. (2021). Development of Micro, Small and Medium Enterprises (MSME) to Strengthen Indonesia's Economic Post COVID-19. *Business Management and Strategy*, 12(2), 19. h. *Business Management and Strategy*, 12(2), 19. <https://doi.org/10.5296/bms.v12i2.18794>
- Tanthowi, A. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus : SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(2), 188–195. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Tantowi, A., Pasha, D., & Priandika, A. T. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus: SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Wicaksono, G. W., Mahmudah, N., Studi, P., Sipil, T., Teknik, F., & Yogyakarta, U. M. (n.d.). *Analisis Hubungan Rasio Volume dan Kapasitas Jalan dengan Potensi Kecelakaan di Ruas Jalan Kyai Mojo Yogyakarta. d*, 1–11.
- Widodo, T., Irawan, B., Prastowo, A. T., & Surahman, A. (2020). Sistem Sirkulasi Air Pada Teknik Budidaya Bioflok Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 1–6.
- Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., & Napianto, R. (2021). ARSITEKTUR INFORMASI PADA SISTEM PENGELOLAAN PERSEDIAAN BARANG (STUDI KASUS: UPT PUSKESMAS RAWAT INAP PARDASUKA PRINGSEWU). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 61–68.

- 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.
- Yasin, V., Peniarsih, P., Gozali, A., & Junaedi, I. (2022). Application of expert system diagnosis of color blindness with ishihara method with microsoft vb 6.0. *International Journal of Informatics, Economics, Management and Science*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.52362/ijiem.v1i1.678>
- Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 24–34.
- Yufiansyah. (2018). *Analisis Laik Fungsi Bangunan Hunian Vertikal (Studi Kasus: Gedung Rusunawa Kabupaten Sleman, Yogyakarta)*.