Rancang Bangun Aplikasi Web untuk Sistem Informasi Geografis Peta Wisata dengan Fitur Ulasan Pengguna

Jessica Widiastuti[1)]
[1]Teknologi Informasi
*) Widiastutijesica591@gmail.com

Abstrak

Aplikasi web yang dirancang adalah sebuah Sistem Informasi Geografis (SIG) yang bertujuan untuk menyediakan informasi tentang peta wisata yang interaktif dan didukung dengan fitur ulasan pengguna. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna dalam menjelajahi dan menemukan tempat-tempat wisata menarik dengan menggunakan peta interaktif yang terintegrasi dengan informasi geografis. Aplikasi web ini memiliki beberapa fitur utama, termasuk. Pemetaan Geografis, Informasi Wisata, Ulasan Pengguna Pencarian dan Filter, Aplikasi web ini akan menyediakan fitur pencarian yang memungkinkan pengguna untuk mencari tempat-tempat wisata berdasarkan kriteria tertentu, seperti kategori, jarak, atau fasilitas yang tersedia. Pengguna juga dapat menggunakan filter untuk menyaring hasil pencarian berdasarkan preferensi mereka. Integrasi Media Sosial. Aplikasi web ini dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan teknologi web modern, seperti HTML5, CSS3, dan JavaScript. Selain itu, aplikasi ini akan menggunakan layanan pihak ketiga untuk mendapatkan data geografis dan mengintegrasikannya ke dalam peta. Dengan adanya aplikasi web ini, diharapkan pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi tentang tempat-tempat wisata yang menarik, melihat ulasan pengguna, dan membuat keputusan yang lebih baik dalam merencanakan perjalanan wisata mereka.

Kata Kunci: *rancangan aplikasi web, system informasi geografis, aplikasi web interaktif, pemetaan geografi, integrasi media social*

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin maju, Sistem Informasi Geografis (SIG) dan aplikasi web telah menjadi alat yang penting dalam memfasilitasi akses informasi dan pengalaman pengguna yang lebih baik (A. Budiman et al., 2021; Megawati, 2017; Parinata & Indonesia,

2021; Penggunaan, 2021). Salah satu bidang di mana aplikasi web SIG dapat memberikan manfaat yang besar adalah dalam konteks pariwisata dan informasi wisata. Aplikasi web untuk Sistem Informasi Geografis Peta Wisata dengan Fitur Ulasan Pengguna adalah sebuah solusi yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjelajahi dan menemukan tempat-tempat wisata menarik (Damayanti et al., 2016; Megawaty & Simanjuntak, 2017; Rahmanto, Hotijah, et al., 2020). Aplikasi ini menggabungkan peta interaktif dengan informasi geografis dan ulasan pengguna untuk memberikan pengalaman yang lengkap dan informatif kepada pengguna. Dengan adanya peta interaktif, pengguna dapat dengan mudah menavigasi melalui berbagai lokasi wisata yang ada. Mereka dapat melihat lokasi, deskripsi, dan foto-foto tempat wisata tersebut. Informasi ini membantu pengguna untuk memilih destinasi wisata yang sesuai dengan minat dan preferensi mereka (Ahmad & Indra, 2016; Herison et al., 2019; Susanto, 2021).

Fitur ulasan pengguna merupakan aspek penting dalam aplikasi ini. Pengguna dapat memberikan peringkat dan komentar mengenai tempat-tempat wisata yang telah mereka kunjungi. Ulasan ini tidak hanya memberikan informasi yang objektif, tetapi juga memberikan pandangan yang subjektif dari sudut pandang pengguna yang telah mengalami tempat wisata tersebut (Darwis, Pasaribu, et al., 2020; Nur, 2021; Program & Pendidikan, 2021). Hal ini sangat berharga bagi pengguna lain yang ingin mengeksplorasi tempat-tempat baru dan memperoleh wawasan dari pengalaman orang lain sebelum mereka melakukan perjalanan. Selain itu, aplikasi web ini juga dilengkapi dengan fitur pencarian dan filter, yang memungkinkan pengguna untuk mencari tempat wisata berdasarkan kriteria tertentu, seperti kategori, jarak, atau fasilitas yang tersedia. Dengan demikian, pengguna dapat dengan cepat menemukan tempat-tempat wisata yang sesuai dengan preferensi mereka (Fitra Arie Budiawan, 2019; Puspaningtyas et al., 2022; Riski Anggraini, 2021).

Integrasi media sosial juga menjadi aspek yang penting dalam aplikasi ini. Pengguna dapat berbagi pengalaman mereka dengan teman-teman mereka melalui platform media sosial yang terintegrasi. Hal ini tidak hanya memperluas jangkauan informasi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan pengguna dan mempromosikan tempat-tempat wisata secara lebih luas (A. D. Putri, 2021; Syarifah, 2022; Wardany et al., 2021).

Dalam pendahuluan ini, kita telah melihat latar belakang dan keunggulan dari rancang bangun aplikasi web untuk Sistem Informasi Geografis Peta Wisata dengan Fitur Ulasan Pengguna. Aplikasi ini menggabungkan peta interaktif, informasi geografis, dan ulasan pengguna untuk memberikan pengalaman yang komprehensif dan bermanfaat bagi pengguna dalam menjelajahi dan memilih tempat-tempat wisata. Dalam bagian selanjutnya, akan dibahas secara lebih rinci tentang desain dan fitur-fitur utama dari aplikasi ini (Alfiah & Damayanti, 2020; F. Budiman & Sidiq, n.d.; *Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Rancangan Aplikasi Web

Rancangan aplikasi web adalah proses merencanakan dan menggambarkan secara detail struktur, fitur, tampilan, dan interaksi yang akan ada dalam sebuah aplikasi web sebelum dilakukan implementasi atau pembangunan secara nyata. Rancangan ini bertujuan untuk mengkomunikasikan ide, konsep, dan tujuan dari aplikasi kepada tim pengembang, desainer, pemangku kepentingan, dan pihak terkait lainnya (Setiawan & Pasha, 2020; Setiawansyah et al., 2021; Tullis & Stetson, 2004). Dalam rancangan aplikasi web, biasanya akan dibuat berbagai elemen desain, seperti wireframe (tampilan sederhana aplikasi tanpa detail visual), prototype (model interaktif yang mendemonstrasikan alur aplikasi), tata letak halaman, tampilan antarmuka pengguna (user interface), serta diagram dan spesifikasi teknis lainnya. Rancangan ini mencakup aspek visual, fungsional, dan interaksi aplikasi.

Tujuan utama dari rancangan aplikasi web adalah:

1. Memvisualisasikan ide: Rancangan membantu untuk menggambarkan secara jelas dan visual ide dari aplikasi web yang akan dibangun. Hal ini memudahkan tim pengembang dan pemangku kepentingan dalam memahami konsep dan tujuan aplikasi. 2. Merencanakan struktur dan navigasi: Rancangan membantu dalam merencanakan struktur tata letak halaman, tata letak elemen, serta alur navigasi dalam aplikasi web. Ini membantu memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan aplikasi dan menemukan informasi yang mereka butuhkan (Dheara et al., 2022; Nugroho et al., 2021; Wahyudi et al., 2021).

3. Mengidentifikasi fitur dan fungsionalitas: Rancangan membantu dalam mengidentifikasi fitur dan fungsionalitas utama yang akan ada dalam aplikasi web. Hal ini membantu dalam merencanakan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi dan menjalankan tugas-tugas yang diinginkan. 4. Memastikan kesesuaian desain: Rancangan memungkinkan untuk memeriksa dan memvalidasi kesesuaian antara kebutuhan dan desain aplikasi. Dengan melihat rancangan sebelumnya, pemangku kepentingan dapat memberikan umpan balik dan saran untuk perbaikan sebelum dilakukan implementasi (Borman & Priyopradono, 2018; Suaidah et al., 2018; Syah Nasution et al., 2022). 5. Membantu kolaborasi tim: Rancangan memungkinkan tim pengembang, desainer, dan pemangku kepentingan lainnya untuk berkolaborasi dalam membangun aplikasi web. Rancangan memberikan panduan yang jelas tentang apa yang akan diimplementasikan dan bagaimana elemen-elemen akan saling berhubungan (Faqih et al., 2022; Oikonomopoulos-Zachos et al., 2017; Sri Indriani et al., 2020).

Secara keseluruhan, rancangan aplikasi web membantu dalam merencanakan, mengkomunikasikan, dan menggambarkan secara detail semua aspek penting dari aplikasi sebelum dilakukan implementasi. Ini meminimalkan risiko kesalahan dan memastikan bahwa aplikasi web yang dibangun sesuai dengan tujuan dan harapan yang diinginkan (Pradana & Suprayogi, 2021; Rahmanto, 2021; Wantoro, 2020).

Pengertian Sistem Informasi Geografis

Sistem Informasi Geografis (SIG) adalah sebuah sistem komputer yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, menganalisis, dan menyajikan data geografis dalam bentuk peta atau informasi spasial. SIG mengintegrasikan data geografis dengan atribut-atribut yang terkait untuk memahami dan menganalisis hubungan spasial antara berbagai entitas atau fenomena. SIG menggabungkan teknologi informasi dengan data geografis untuk menghasilkan pemetaan digital yang memungkinkan pengguna untuk memvisualisasikan, menganalisis, dan memahami informasi yang berkaitan dengan lokasi geografis (Darwis, Octaviansyah, et al., 2020; Listiono et al., 2021; Pasaribu et al., 2019). Data geografis ini dapat meliputi peta, citra satelit, data topografi, data demografi, data cuaca, data ekonomi, dan banyak lagi. Dalam SIG, data geografis disimpan dalam basis data yang spesifik, yang memungkinkan pengguna untuk mengakses dan memanipulasi data dengan cara yang efisien. Data geografis ini kemudian dapat digunakan untuk membuat peta interaktif,

melakukan analisis spasial, mengidentifikasi pola, melakukan prediksi, dan membuat keputusan yang didasarkan pada konteks geografis (Bakri & Wakhidah, 2018; Pamungkas, 2019; rusliyawati et al., 2020).

Manfaat utama dari Sistem Informasi Geografis adalah sebagai berikut:

1. Visualisasi Data: SIG memungkinkan pengguna untuk memvisualisasikan data dalam bentuk peta yang mudah dipahami. Ini membantu dalam memahami pola, tren, dan hubungan spasial antara berbagai entitas atau fenomena. 2. Analisis Spasial: Dengan menggunakan SIG, pengguna dapat melakukan berbagai analisis spasial, seperti overlay peta, analisis jarak, analisis keterkaitan, dan analisis jaringan (Samsugi et al., 2022; Siswa et al., 2022; Yasin & Shaskya, 2020). Hal ini membantu dalam memahami hubungan spasial yang kompleks antara entitas atau fenomena. 3. Pengambilan Keputusan: SIG dapat digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan yang didasarkan pada informasi geografis. Contohnya, dalam perencanaan pembangunan, pengelolaan sumber daya alam, atau penentuan lokasi optimal untuk bisnis (Heni Sulistiani, 2018; Kurniawati & Ahmad, 2021; Maryana & Permatasari, 2021). 4. Pengelolaan Sumber Daya: SIG dapat digunakan untuk mengelola sumber daya secara efisien, seperti pengelolaan lahan, pengelolaan tata air, pengelolaan transportasi, atau pengelolaan lingkungan (Kerja & Kerja, 2020; Lukito & Alriani, 2018; Prasetio et al., 2020; Rahayu & Rushadiyati, 2021; Wulandari & Prayitno, 2017). 5. Perencanaan dan Pengembangan: SIG dapat digunakan dalam perencanaan dan pengembangan kota, wilayah, atau infrastruktur. Data geografis yang dianalisis dalam konteks spasial dapat membantu dalam merencanakan penggunaan lahan, pengembangan transportasi, atau penempatan fasilitas publik.

SIG digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pemetaan, lingkungan, perencanaan perkotaan, transportasi, kesehatan, pemadam kebakaran, pertanian, dan banyak lagi. Dengan adanya SIG, pengguna dapat menggali informasi yang lebih kaya dan mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang dunia yang terkait dengan dimensi geografis (ALDINO, 2015; Fitri et al., 2019; Oliveira et al., 2017).

Pengertian Aplikasi Web Interaktif

Aplikasi web interaktif adalah jenis aplikasi web yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten dan fitur yang disajikan melalui antarmuka web.

Dalam aplikasi web interaktif, pengguna dapat berpartisipasi, memberikan masukan, dan mendapatkan respons secara langsung dari aplikasi tersebut (Alita et al., 2022; Darwis, 2016; Juliyanto & Parjito, 2021; Rahmanto, Ulum, et al., 2020). Berbeda dengan aplikasi web statis yang hanya menyajikan konten yang tetap dan tidak berubah, aplikasi web interaktif memungkinkan pengguna untuk melakukan tindakan, memasukkan informasi, memilih opsi, dan melihat respons langsung dari aplikasi. Interaksi ini menciptakan pengalaman yang lebih dinamis, personal, dan terlibat dengan pengguna (R. Anggraini et al., 2022; Didipu, 2013; Kamisa et al., 2022).

Dalam aplikasi web interaktif, pengguna dan aplikasi saling berinteraksi secara real-time, memberikan pengalaman yang lebih kaya dan lebih responsive (Ali et al., 2021; Ameraldo & Ghazali, 2021; Cindiyasari, 2017, 2017; Hapijah et al., 2020; Sari & Wahyudin, 2019). Dalam hal ini, teknologi web seperti HTML, CSS, dan JavaScript digunakan untuk memungkinkan interaksi dan respons yang dinamis antara pengguna dan aplikasi (Hikmah et al., 2020; Megawaty & Putra, 2020; Pradhana Phandu, 2020).

Pengertian Integrasi Wearable devices

Pemetaan geografis adalah proses menciptakan representasi visual dari data geografis dan informasi spasial ke dalam bentuk peta. Tujuan utama dari pemetaan geografis adalah untuk menyajikan dan mengkomunikasikan informasi yang berkaitan dengan lokasi dan hubungan spasial antar entitas atau fenomena di permukaan Bumi (Borman et al., 2020; Busro, 2018; Jitjumnong et al., 2020; Neneng et al., 2021; Pratiwi & Fitri, 2021; N. U. Putri et al., 2020). Pemetaan geografis melibatkan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan visualisasi data geografis untuk menghasilkan peta yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Data geografis ini dapat meliputi informasi tentang batas wilayah, titik koordinat, topografi, perubahan iklim, populasi, infrastruktur, dan banyak lagi (Fachri et al., 2015; Guanabara et al., 2020; Pasha et al., 2023).

Pemetaan geografis memiliki banyak aplikasi, termasuk pemetaan topografi, pemetaan navigasi, pemetaan lingkungan, pemetaan pemukiman, pemetaan transportasi, pemetaan bencana, dan masih banyak lagi. Pemetaan geografis membantu kita memahami dan memvisualisasikan dunia kita dengan cara yang lebih sistematis, membantu pengambilan

keputusan, perencanaan, dan pemahaman yang lebih baik tentang hubungan spasial antara entitas atau fenomena (Fitranita & Wijayanti, 2020; Kencana, 2021; Saputra & Fahrizal, n.d.).

Pengertian Integrasi Media Sosial

Integrasi media sosial adalah proses menghubungkan atau menggabungkan fungsionalitas atau fitur dari platform media sosial ke dalam suatu aplikasi, situs web, atau sistem lainnya. Dalam konteks ini, media sosial merujuk pada platform online yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan membangun jejaring sosial.

Integrasi media sosial memiliki beberapa manfaat, di antaranya:

1. Meningkatkan keterlibatan pengguna: Integrasi media sosial memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berbagi konten dengan mudah, meningkatkan keterlibatan mereka dengan aplikasi atau situs web (Indonesia, 2022; Kardiansyah, 2019; Yusonanda, 2021). 2. Meningkatkan jangkauan dan eksposur: Dengan memungkinkan pengguna untuk berbagi konten ke platform media sosial mereka, integrasi media sosial membantu dalam memperluas jangkauan dan eksposur konten ke audiens yang lebih luas (Amarudin et al., 2014; Darwis, Saputra, et al., 2020; Kasih, 2022; Rahman Isnain et al., 2021; Surahman et al., 2021). 3. Mempercepat pertumbuhan pengguna: Integrasi media sosial dapat mempercepat pertumbuhan pengguna baru dengan memungkinkan mereka untuk masuk atau mendaftar menggunakan akun media sosial yang sudah ada. 4. Meningkatkan sosialisasi dan koneksi: Integrasi media sosial memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan pengguna lain, mengikuti akun yang relevan, atau memulai percakapan dan diskusi dengan orang lain yang memiliki minat yang sama (Ayu et al., 2021; Suwarni et al., 2022; Tindakan et al., 2021).

Pengertian Teknologi Web

Teknologi web modern merujuk pada sekumpulan teknologi, standar, dan praktik terkini yang digunakan dalam pengembangan aplikasi web. Teknologi ini terus berkembang seiring waktu dan memungkinkan pembuatan aplikasi web yang lebih interaktif, responsif, cepat, dan lebih efisien (Anita et al., 2020; Qomariah & Sucipto, 2021; Suri &

Puspaningrum, 2020). Berikut ini beberapa contoh teknologi web modern yang sering digunakan:

HTML5: HTML5 (Hypertext Markup Language) , CSS3 (Cascading Style Sheets) , JavaScript, AJAX, API Web, Responsif Desain, Progressive Web Apps (PWA), Single Page Applications (SPA):

Pengertian Aplikasi Web Wisata

Aplikasi web wisata adalah jenis aplikasi web yang dirancang khusus untuk menyediakan informasi, panduan, dan layanan terkait dengan pariwisata dan perjalanan (Anissa & Prasetio, 2021; Guru et al., 2021; Hamidy & Octaviansyah, 2011). Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi, merencanakan, dan mengatur perjalanan wisata secara online (Y. Anggraini et al., 2020; Oktaviani, 2021; Wantoro, 2019).

Aplikasi web wisata dapat memiliki berbagai fitur dan fungsionalitas, termasuk:

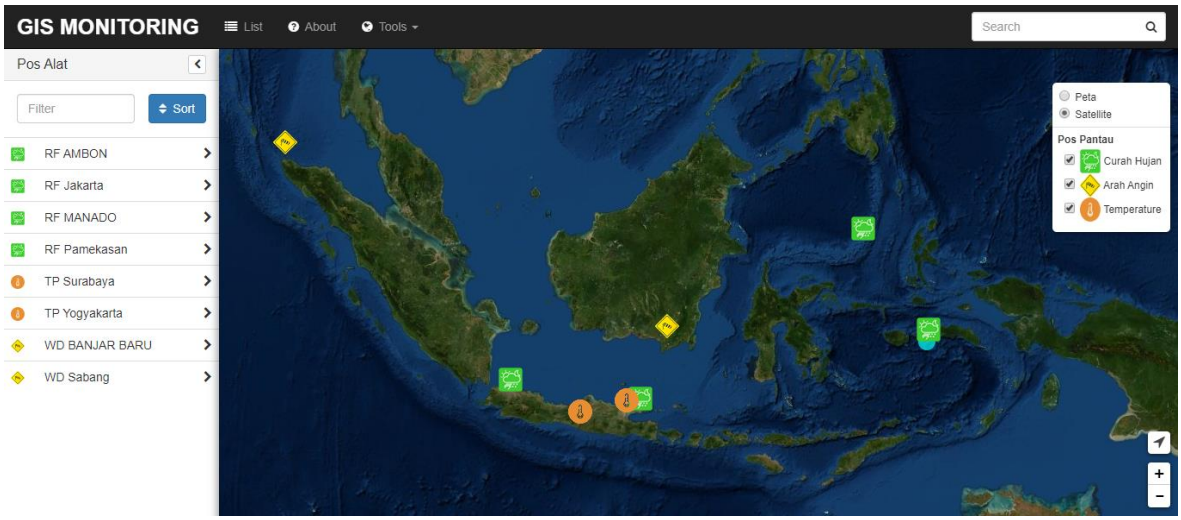
Informasi Destinasi, Pencarian dan Pemesanan Akomodasi, Rute dan Peta, Fitur Ulasan dan Penilaian, Informasi Transportasi, Agenda Perjalanan kunjungan. Fitur Sharing Sosial

METODE

Dalam merancang dan membangun aplikasi web untuk Sistem Informasi Geografis Peta Wisata dengan Fitur Ulasan Pengguna, berikut adalah beberapa metode yang dapat digunakan: 1. Analisis Kebutuhan: Langkah awal adalah melakukan analisis kebutuhan untuk memahami secara mendalam apa yang diinginkan dari aplikasi tersebut. Identifikasi kebutuhan pengguna, tujuan aplikasi, fitur yang diinginkan, dan manfaat yang diharapkan. 2. Penelitian Pasar: Melakukan penelitian pasar untuk mempelajari aplikasi serupa yang ada di pasaran dan melihat fitur-fitur yang sudah ada. Ini membantu dalam mendapatkan ide tentang best practice dan mengidentifikasi kekurangan atau celah yang dapat diisi dalam rancangan aplikasi. 3. Perancangan Antar Muka Pengguna (UI/UX): Perancangan antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan pengalaman pengguna (UX) yang baik adalah kunci kesuksesan aplikasi web. Buat wireframe dan prototipe yang memperlihatkan tata letak, navigasi, dan interaksi antarmuka pengguna. Pastikan desain intuitif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. 4. Pemilihan Teknologi: Pilih teknologi yang sesuai untuk membangun aplikasi web. Ini meliputi bahasa pemrograman seperti HTML, CSS,

JavaScript, serta kerangka kerja atau pustaka seperti React, Angular, atau Vue.js. Pilih juga teknologi backend seperti Node.js atau PHP, dan basis data seperti MySQL atau MongoDB. 5. Pengembangan Frontend: Mulailah dengan pengembangan frontend aplikasi, yaitu mengimplementasikan tampilan dan interaksi antarmuka pengguna. Buat struktur halaman, terapkan desain UI/UX, dan integrasikan fitur-fitur seperti peta interaktif, pencarian lokasi, dan tampilan ulasan pengguna. 6. Pengembangan Backend: Lanjutkan dengan pengembangan backend aplikasi. Buat API (Application Programming Interface) untuk menghubungkan frontend dengan database dan fitur-fitur lainnya. Atur logika bisnis, penanganan permintaan dari pengguna, dan pengolahan data. 7. Integrasi Peta dan Data Geografis: Integrasikan peta dan data geografis dalam aplikasi. Gunakan API peta seperti Google Maps atau Leaflet.js untuk menampilkan peta interaktif, menandai lokasi wisata, dan memungkinkan pengguna untuk menjelajahi peta dengan lancar. Sertakan data geografis seperti lokasi objek wisata, rute perjalanan, dan informasi terkait. 8. Implementasi Fitur Ulasan Pengguna: Tambahkan fitur ulasan pengguna, di mana pengguna dapat memberikan ulasan, penilaian, dan komentar tentang destinasi wisata yang mereka kunjungi. Buat sistem manajemen ulasan, validasi ulasan, dan tampilkan ulasan dengan cara yang informatif bagi pengguna lain. 9. Pengujian dan Debugging: Lakukan pengujian secara menyeluruh untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik, bebas dari bug, dan responsif. 10. Peluncuran dan Pemeliharaan: Setelah pengujian selesai, lakukan peluncuran aplikasi. Pastikan server siap untuk menangani lalu lintas pengguna dan sertakan fitur pelaporan kesalahan untuk memantau kinerja aplikasi. Lanjutkan dengan pemeliharaan aplikasi, termasuk perbaikan bug, peningkatan fitur, dan memperbarui data.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Sebagai hasil dari rancang bangun aplikasi web untuk Sistem Informasi Geografis Peta Wisata dengan Fitur Ulasan Pengguna, Anda akan mendapatkan sebuah aplikasi web interaktif yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi dan merencanakan perjalanan wisata dengan mudah. Berikut beberapa pembahasan tentang aplikasi tersebut: 1. Peta Interaktif: Aplikasi web akan menyediakan peta interaktif yang memungkinkan pengguna untuk menemukan lokasi wisata yang mereka minati. Pengguna dapat memperbesar dan memperkecil peta, melihat berbagai ikon yang menunjukkan lokasi objek wisata, serta mendapatkan informasi detail tentang setiap tempat wisata. 2. Informasi Destinasi: Aplikasi akan menyediakan informasi lengkap tentang setiap destinasi wisata, termasuk deskripsi, foto, fasilitas, dan ulasan pengguna. Hal ini membantu pengguna dalam memilih destinasi yang sesuai dengan minat dan preferensi mereka. 3. Pencarian dan Filter: Aplikasi akan menyediakan fitur pencarian yang memungkinkan pengguna untuk mencari destinasi wisata berdasarkan kriteria tertentu, seperti lokasi, jenis atraksi, atau kategori lainnya. Pengguna juga dapat menggunakan filter untuk menyaring hasil pencarian sesuai dengan preferensi mereka. 4. Ulasan dan Penilaian Pengguna: Aplikasi akan memfasilitasi fitur ulasan dan penilaian oleh pengguna. Pengguna dapat memberikan ulasan tentang destinasi yang mereka kunjungi, memberikan penilaian, dan berbagi pengalaman mereka dengan pengguna lain. Hal ini membantu pengguna lain dalam membuat keputusan berdasarkan pengalaman orang lain. 5. Rute Perjalanan: Aplikasi akan menyediakan fitur perencanaan rute perjalanan yang memungkinkan pengguna untuk membuat itinerary perjalanan mereka. Pengguna dapat menambahkan destinasi wisata yang ingin mereka kunjungi, menentukan urutan kunjungan, serta melihat estimasi waktu dan jarak perjalanan. 6. Integrasi Media Sosial: Aplikasi dapat diintegrasikan dengan platform media sosial

seperti Facebook, Twitter, atau Instagram. Pengguna dapat berbagi pengalaman mereka, foto-foto menarik, atau ulasan dengan teman-teman mereka di media sosial. 7. Responsif dan User-Friendly: Aplikasi web akan didesain responsif, sehingga dapat diakses dan digunakan dengan nyaman di berbagai perangkat, termasuk desktop, tablet, dan ponsel pintar. Antarmuka pengguna (UI) akan dirancang secara user-friendly, intuitif, dan mudah dinavigasi.

Pada akhirnya, aplikasi web ini akan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam menjelajahi, merencanakan, dan mengatur perjalanan wisata mereka. Fitur ulasan pengguna juga memberikan wawasan yang berharga bagi pengguna lain dalam memilih destinasi wisata yang tepat. Dengan adanya integrasi media sosial, pengguna juga dapat berinteraksi dan berbagi pengalaman mereka dengan orang lain secara lebih luas.

Fitur	Deskripsi
Peta Interaktif	Aplikasi menyediakan peta interaktif yang menampilkan lokasi berbagai destinasi wisata. Pengguna dapat memperbesar, memperkecil, dan menjelajahi peta untuk melihat tempat-tempat wisata secara visual.
Informasi Destinasi	Setiap destinasi wisata memiliki halaman detail yang menyediakan deskripsi, foto, fasilitas, dan ulasan pengguna. Pengguna dapat membaca informasi lengkap tentang destinasi, melihat foto-foto, dan membaca ulasan dari pengguna lain.
Pencarian dan Filter	Aplikasi menyediakan fitur pencarian yang memungkinkan pengguna mencari destinasi wisata berdasarkan lokasi, kategori, atau kata kunci tertentu. Filter juga disediakan untuk menyaring hasil pencarian berdasarkan preferensi pengguna.
Rute Perjalanan	Pengguna dapat merencanakan rute perjalanan dengan menambahkan destinasi wisata ke dalam itinerary. Aplikasi memberikan estimasi waktu dan jarak perjalanan, serta saran rute yang optimal berdasarkan preferensi pengguna.
Ulasan dan Penilaian Pengguna	Pengguna dapat memberikan ulasan, penilaian, dan komentar tentang destinasi wisata yang mereka kunjungi. Ulasan pengguna membantu pengguna lain dalam membuat keputusan yang lebih baik dalam memilih destinasi wisata.
Integrasi Media Sosial	Aplikasi dapat diintegrasikan dengan platform media sosial seperti Facebook, Twitter, atau Instagram. Pengguna dapat berbagi pengalaman mereka, foto-foto menarik, dan ulasan dengan teman-teman mereka di media sosial.

Tabel rancangan bangun aplikasi web untuk system informasi geografis peta wisata dengan fitur ulasan pengguna

SIMPULAN

Dalam rancang bangun aplikasi web untuk Sistem Informasi Geografis Peta Wisata dengan Fitur Ulasan Pengguna, telah dibahas berbagai aspek yang penting dalam menciptakan pengalaman yang baik bagi pengguna. Aplikasi web ini memanfaatkan teknologi web modern, seperti pemetaan geografis, integrasi media sosial, dan antarmuka pengguna yang responsif. Fitur-fitur utama, seperti peta interaktif, informasi destinasi, pencarian dan filter, rute perjalanan, ulasan pengguna, dan integrasi media sosial, memberikan nilai tambah bagi pengguna dalam merencanakan dan menjelajahi perjalanan wisata.

SARAN

Berikut beberapa saran untuk Rancang Bangun Aplikasi Web untuk Sistem Informasi Geografis Peta Wisata dengan Fitur Ulasan Pengguna:

1. Desain Antarmuka yang Intuitif: Pastikan antarmuka pengguna (UI) didesain dengan baik, intuitif, dan mudah dinavigasi. Pengguna harus dapat dengan mudah menemukan fitur-fitur penting dan berinteraksi dengan aplikasi secara intuitif. 2. Pengembangan Responsif: Pastikan aplikasi web dapat diakses dan digunakan dengan baik di berbagai perangkat, termasuk desktop, tablet, dan ponsel pintar. Pastikan tampilan dan fungsionalitas aplikasi tetap optimal dalam berbagai resolusi layar. 3. Pengelolaan Data yang Efisien: Data tentang destinasi wisata, ulasan pengguna, dan informasi lainnya harus dikelola dengan baik. Pastikan pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memperbarui informasi tersebut. 4. Keamanan dan Privasi: Pastikan aplikasi web memiliki langkah-langkah keamanan yang memadai untuk melindungi data pengguna. Pertimbangkan implementasi protokol keamanan, seperti enkripsi data, verifikasi pengguna, dan perlindungan terhadap serangan siber. 5. Pengembangan dan Pemeliharaan Berkelanjutan: Setelah peluncuran aplikasi, penting untuk melanjutkan pengembangan dan pemeliharaan secara berkelanjutan. Dengarkan umpan balik pengguna, perbaiki bug, tambahkan fitur baru, dan pertahankan data yang terkini untuk memberikan pengalaman yang terbaik bagi pengguna. 6. Interaksi dengan Pengguna: Libatkan pengguna dalam proses pengembangan dan perbaikan aplikasi. Berikan ruang bagi pengguna untuk memberikan ulasan, saran, atau laporan masalah. Gunakan umpan balik pengguna untuk terus meningkatkan kualitas dan fungsionalitas aplikasi. Dengan menerapkan saran-saran

tersebut, diharapkan aplikasi web ini dapat memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna dalam menjelajahi dan merencanakan perjalanan wisata.

REFERENSI

Ahmad, I., & Indra, H. (2016). Rancang Bangun Sistem Tiket Masuk Pada Objek Wisata Pantai Mutun. Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi, 2(2), 61–71.

ALDINO, A. A. R. I. (2015). STUDI TENTANG DIMENSI METRIK PADA SUATU GRAF DAN BEBERAPA APLIKASINYA.

Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(1), 111–117. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi

Ali, D. R., Safitri, V. A. D., & Fadly, M. (2021). Ukuran Perusahaan terhadap Pengungkapan Corporate Social Responsibility pada Perusahaan Pertambangan Subsektor Batu Bara yang terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2019. 1(1), 67–77.

Alita, D., Ahmad, I., & Suwarni, E. (2022). Implementasi Aplikasi Hanura Take Away dan Pariwisata Insta 360 o pada Desa Hanura Pesawaran Lampung Selatan Implementation of the Hanura Take Away Application and Insta 360 o Tourism in Hanura Pesawaran Village , South Lampung. 5(2), 154–163.

Amarudin, A., Widyawan, W., & Najib, W. (2014). Analisis Keamanan Jaringan Single Sign On (SSO) Dengan Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) Menggunakan Metode MITMA. SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE, 2(1), 1–7.

Ameraldo, F., & Ghazali, N. A. M. (2021). Factors Influencing the Extent and Quality of Corporate Social Responsibility Disclosure in Indonesian Shari'ah Compliant Companies. International Journal of Business and Society, 22(2), 960–984.

Anggraini, R., Alvisyahri, A., & Sugiarto, S. (2022). Persepsi Keselamatan Berkendara Pengguna Sepeda Motor di Kota Banda Aceh terhadap Pelanggaran Lalu Lintas dan Kelengkapan Atribut. Jurnal Teknik Sipil, 28(3). https://doi.org/10.5614/jts.2021.28.3.10

Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(2), 64–70.

Anissa, R. N., & Prasetio, R. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. Jurnal Responsif : Riset Sains Dan Informatika, 3(1), 122–128. https://doi.org/10.51977/jti.v3i1.497

Anita, K., Wahyudi, A. D., & Susanto, E. R. (2020). Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web Pada Smk Cahaya Kartika. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(1), 75–80.

Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 49–55.

Bakri, M., & Wakhidah, R. (2018). PENERAPAN KLASTERISASI K-MEANS UNTUK IDENTIFIKASI SEBARAN BUDIDAYA UDANG VANNAME. SEMINAR NASIONAL PENERAPAN ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI 2018.

Borman, R. I., & Priyopradono, B. (2018). Implementasi Penerjemah Bahasa Isyarat Pada Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Dengan Metode Principal Component Analysis (PCA). Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT, 3(1), 103–108.

Borman, R. I., Yasin, I., Darma, M. A. P., Ahmad, I., Fernando, Y., & Ambarwari, A. (2020). Pengembangan Dan Pendampingan Sistem Informasi Pengolahan Pendapatan Jasa Pada Pt. Dms Konsultan Bandar Lampung. Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS), 1(2), 24–31. https://doi.org/10.33365/jsstcs.v1i2.849

Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Budiman, Arief, Sunariyo Sunariyo, and Jupriyadi Jupriyadi. 2021. "Sistem Informasi Monitoring Dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition)." Jurnal Tekno Kompak 15(2): 168.Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Pengg. Jurnal Tekno Kompak, 15(2), 168. https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159

Budiman, F., & Sidiq, M. (n.d.). RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI APLIKASI DATA PETAMBAK.

Busro, M. (2018). Manajemen Sumber Daya Manusia In Manajemen Sumber Daya Manusia. Edisi Revisi Jakarta: Bumi Aksara, 391.

Cindiyasari, S. A. (2017). Analisis Pengaruh Corporate Social Responsibility, Intellectual Capital, Dan Rasio Likuiditas Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus Perusahaan ….

Damayanti, F. N., Piarsa, I. N., & Sukarsa, I. M. (2016). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Persebaran Kriminalitas di Kota Denpasar. 1, 22–32.

Darwis, D. (2016). Aplikasi Kelayakan Lahan Tanam Singkong Berdasarkan Hasil Panen Berbasis Mobile. Jurnal Teknoinfo, 10(1), 6–10.

Darwis, D., Octaviansyah, A. F., Sulistiani, H., & Putra, Y. R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas Di Kabupaten Lampung Timur. Jurnal Komputer Dan Informatika, 15(1), 159–170.

Darwis, D., Pasaribu, A. F. O., & Riskiono, S. D. (2020). Improving Normative And Adaptive Teacher Skills In Teaching Pkwu Subjects. Mattawang: Jurnal Pengabdian

Masyarakat, 1(1), 30–38. https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang213

Darwis, D., Saputra, V. H., & Ahdan, S. (2020). Peran Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) Sebagai Solusi Pembelajaran pada Masa Pendemi Covid-19 di SMK YPI Tanjung Bintang. Prosiding Seminar Nasional Darmajaya, 1, 36–45.

Dheara, K., Saniati, & Neneng. (2022). APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR. 3(1), 83–89.

Didipu, N. L. (2013). Pengaruh Lapisan Hybrid Serat Karbon Dan Serat Gelas Pada Kapasitas Lentur Balok Beton Bertulang. Digilib.Unhas.Ac.Id, 1–67.

Fachri, M. R., Sara, I. D., & Away, Y. (2015). Pemantauan Parameter Panel Surya Berbasis Arduino secara Real Time. Jurnal Rekayasa Elektrika, 11(4), 123. https://doi.org/10.17529/jre.v11i3.2356

Faqih, Y., Rahmanto, Y., Ari Aldino, A., & Waluyo, B. (2022). Penerapan String Matching Menggunakan Algoritma Boyer-Moore Pada Pengembangan Sistem Pencarian Buku Online. Bulletin of Computer Science Research, 2(3), 100–106. https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v2i3.172

Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI) 15 (2021).

Fitra Arie Budiawan. (2019). Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking.

Fitranita, V., & Wijayanti, I. O. (2020). Journal Accounting and Finance Edisi Vol. 4 No. 1 Maret 2020. Accounting and Finance, 4(1), 20–28.

Fitri, A., Hashim, R., Abolfathi, S., & Maulud, K. N. A. (2019). Dynamics of sediment transport and erosion-deposition patterns in the locality of a detached low-crested breakwater on a cohesive coast. Water (Switzerland), 11(8). https://doi.org/10.3390/w11081721

Guanabara, E., Ltda, K., Guanabara, E., & Ltda, K. (2020). PENGARUH BEBAN KERJA, LINGKUNGAN KERJA DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP KINERJA KARYWAN PADA CV LAKSANA KAROSERI UNGARAN. 49.

Guru, P., Staff, D. A. N., Mathla, M. A., & Anwar, U. L. (2021). Pelatihan Pembuatan Dan Pengeditan Web-Blog Bagi. 2(2), 82–88.

Hamidy, F., & Octaviansyah, A. F. (2011). Rancangan Sistem Informasi Ikhtisar Kas Berbasis Web Pada Masjid Ulul Albaab Bataranila Di Lampung Selatan. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI).

Hapijah, N., Dwi Utomo, S., Yuliadi, E., Setiawan, K., Agroteknologi, J., Pertanian, F., Lampung, U., & Lampung, B. (2020). Peningkatan Produksi Tujuh Klon Ubikayu (Manihot esculenta Crantz) Akibat Penambahan Unsur Hara Mikro di Tanjung Bintang Lampung Selatan Response of Seven Cassava Clones (Manihot esculenta

Crantz) to Micro Nutrient in Tanjung Bintang South Lampung. Journal of Tropical Upland Resources ISSN, 02(02), 230–238.

Heni Sulistiani, Y. T. U. (2018). Penerapan Algoritma Klasifikasi Sebagai Pendukung Keputusan Pemberian Beasiswa Mahasiswa. Snti.

Herison, A., Romdania, Y., Akbar, D., & Pramanda, D. (2019). PERAN AESTHETIC EXPERENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG. Pariwisata Pesona, 04(1), 1–10.

Hikmah, S. N., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI MICROSOFT POWERPOINT PADA. 1(1), 15–19.

Indonesia, U. T. (2022). PELATIHAN SISWA / I UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN TATA BAHASA INGGRIS DASAR MELALUI WEBSITE GRAMMAR. 3(1), 132–137.

Jitjumnong, K., Chujai, P., & Koul, R. (2020). 幼稚園と小学生を対象にした Arduino UNO を 使ったロボットカー製作の評価. 1(2), 1372525.

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.

Kamisa, N., Devita, A., & Novita, D. (2022). Pengaruh Online Customer Review dan Online Customer Rating Terhadap Kepercayaan Konsumen (Studi kasus: Pengguna Shopee di Bandar Lampung) Nur'. 2(1), 21–29. http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEB

Kardiansyah, M. Y. (2019). Wattpad as a Story Sharing Website; Is it a field of literary production? ELLiC Proceedings, 3, 419–426.

Kasih, E. N. E. W. (2022). Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan : Google Sites. 3(4), 776–783.

Kencana, D. T. (2021). Pengaruh Manajemen Laba Terhadap Return Saham Dengan Variabel Kontrol Return on Equity Pada Perusahaan Manufaktur Dalam Bursa Efek Indonesia. TECHNOBIZ : International Journal of Business, 4(2), 74. https://doi.org/10.33365/tb.v4i2.1390

Kerja, P. M., & Kerja, B. (2020). Pengaruh motivasi kerja, beban kerja, dan lingkungan kerja terhadap kinerja perawat. 05(04), 15330–15337.

Kurniawati, R. D., & Ahmad, I. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KELAYAKAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 2(1), 74–79.

Listiono, E. D., Surahman, A., & Sintaro, S. (2021). ENSIKLOPEDIA ISTILAH GEOGRAFI MENGGUNAKAN METODE SEQUENTIAL SEARCH BERBASIS ANDROID STUDI KASUS: SMA TELADAN WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 2(1), 35–42.

Lukito, L. H., & Alriani, I. M. (2018). Pengaruh beban kerja, lingkungan kerja, stres kerja terhadap kinerja karyawan pada PT. Sinarmas Distribusi Nusantara Semarang. Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi, 25(45), 24–35.

Maryana, S., & Permatasari, B. (2021). PENGARUH PROMOSI DAN INOVASI PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN (Studi Kasus Pada Gerai Baru Es Teh Indonesia di Bandar Lampung). 4(2), 62–69.

Megawati, D. A. (2017). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. Jurnal Teknoinfo, 11(1), 10–13.

Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 1(1), 65–74.

Megawaty, D. A., & Simanjuntak, R. Y. (2017). Pemetaan Penyebaran Penyakit Demam Berdarah Dengue Menggunakan Sistem Informasi Geografis Pada Dinas Kesehatan Kota Metro. Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika), 8(2).

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., Ahmad, I., & Saputra, W. A. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI PENCARIAN GURU PRIVAT EDITING VIDEO BERBASIS ANDROID. Jurnal Informasi Dan Komputer, 9(1), 72–78.

Nur, A. (2021). Pasien Berbasis Mobile (Studi Kasus : Klinik Bersalin Nurhasanah). 2(2), 1–6.

Oikonomopoulos-Zachos, C., Stavrou, E., Baggen, R., & Litschke, O. (2017). A MIMO antenna array with shaped beam in waveguide technology for WiFi base stations. 2017 International Workshop on Antenna Technology: Small Antennas, Innovative Structures, and Applications, IWAT 2017, 175–178. https://doi.org/10.1109/IWAT.2017.7915351

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.

Oliveira, T., Alhinho, M., Rita, P., & Dhillon, G. (2017). Modelling and testing consumer trust dimensions in e-commerce Part of the Management Information Systems Commons Modelling and testing consumer trust dimensions in e-commerce. Computers in Human Behavior, 71, 153–164.

http://scholarscompass.vcu.edu/info_pubshttp://scholarscompass.vcu.edu/info_pubs/3

Pamungkas, D. P. (2019). Ekstraksi Citra menggunakan Metode GLCM dan KNN untuk Identifikasi Jenis Anggrek (Orchidaceae). Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS), 1(2), 51–56. https://doi.org/10.37058/innovatics.v1i2.872

Parinata, D., & Indonesia, U. T. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi youtube dan facebook terhadap hasil belajar matematika 1. 2(1), 11–17.

Pasaribu, A. F. O., Darwis, D., Irawan, A., & Surahman, A. (2019). Sistem informasi geografis untuk pencarian lokasi bengkel mobil di wilayah Kota Bandar Lampung. Jurnal Tekno Kompak, 13(2), 1–6.

Pasha, D., Sucipto, A., & Nurkholis, A. (2023). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMKN 1 Padang Cermin. 1(3), 122–125.

Penggunaan, D. A. N. S. (2021). ANALISIS PERILAKU PENGGUNA APLIKASI SITS ANALYSIS OF USER BEHAVIOR OF SITS APPLICATIONS USING. November, 321–329.

Pradana, F. A., & Suprayogi, S. (2021). CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS ON CHINESE AND AMERICAN NEWS WEBSITES. 2(2), 84–92.

Pradhana Phandu, F. (2020). Pengembangan Aplikasi Android Sistem Informasi Manajemen Kebencanaan Pengurangan Resiko Bencana (SIMAK PRB) Meningkatkan Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana di Kabupaten Blitar. REVITALISASI: Jurnal Ilmu Manajemen, 9(2017), 54–67.

Prasetio, A., Pangestu, A., Defrindo, Y., & Lestari, F. (2020). RENCANA PEMBANGUNAN SANITASI BERBASIS LINGKUNGAN DI DESA DADISARI KABUPATEN TANGGAMUS. Jurnal Teknik Sipil, 1(1), 26–32.

Pratiwi, D., & Fitri, A. (2021). Analisis Potensial Penjalaran Gelombang Tsunami di Pesisir Barat Lampung, Indonesia. Jurnal Teknik Sipil, 8(1), 29–37. https://doi.org/10.21063/JTS.2021.V801.05

Program, J., & Pendidikan, S. (2021). CLUSTERING SUBJECTS IN LAMPUNG PROVINCIAL NATIONAL. 10(4), 2268–2282.

Puspaningtyas, N. D., Maskar, S., Dewi, P. S., Asmara, P. M., & Mauliya, I. (2022). Peningkatan Digital Marketing Karang Taruna Desa Hanura Dalam Memasarkan Wisata Pasar Sabin. Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 320–323. https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4017

Putri, A. D. (2021). Maksimalisasi Media Sosial untuk Meningkatkan Pendapatan dan Pengembangan Diri Generasi Z di MAN 1 Pesawaran. Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS), 2(2), 37. https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1180

Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas

Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik, 1(1), 14–22. https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189

Qomariah, L., & Sucipto, A. (2021). Sistem Infomasi Surat Perintah Tugas Menggunakan Pendekatan Web Engineering. JTSI-Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 2(1), 86–95.

Rahayu, M. S., & Rushadiyati, R. (2021). Pengaruh Lingkungan Kerja Dan Karakteristik Individu Terhadap Kinerja Karyawan SMK Kartini. Jurnal Administrasi Dan Manajemen, 11(2), 136–145. https://doi.org/10.52643/jam.v11i2.1880

Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing "Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring." Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS), 2(2), 113–120. https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365

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.

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

Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. Jurnal Tekno Kompak, 14(2), 62–67.

Riski Anggraini, D. (2021). Dampak Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Daerah Lampung. Jurnal Bisnis Darmajaya, 07(02), 116–122. https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/JurnalBisnis/article/download/3089/1373

rusliyawati, rusliyawati, Suryani, A. D., & Ardian, Q. J. (2020). Rancang Bangun Identifikasi Kebutuan Kalori Dengan Aplikasi Go Healthy Life. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(1), 47–56. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/51

Samsugi, S., Bakri, M., Chandra, A., & ... (2022). Pelatihan Jaringan Dan Troubleshooting Komputer Untuk Menambah Keahlian Perangkat Desa Mukti Karya Kabupaten Mesuji. Jurnal WIDYA …, 2(1), 155–160. https://www.jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/view/31%0Ahttps://www.jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/download/31/24

Saputra, A. K., & Fahrizal, M. (n.d.). RANCANG BANGUN BERBASIS WEB CRM (CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT) BERBASIS WEB STUDI KASUS PT BUDI BERLIAN MOTOR HAJIMENA BANDAR LAMPUNG. In Portaldata.org (Vol. 17, Issue 1).

Sari, F. M., & Wahyudin, A. Y. (2019). Blended-Learning: The responses from non-

English students in the Indonesian tertiary context. Teknosastik, 17(1), 23–28.

Setiawan, A., & Pasha, D. (2020). Sistem Pengolahan Data Penilaian Berbasis Web Menggunakan Metode Pieces (Studi Kasus : Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Lampung). Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI), 1(1), 97–104. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi

Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gedong Tataan). Komputika : Jurnal Sistem Komputer, 10(2), 163–171. https://doi.org/10.34010/komputika.v10i2.4329

Siswa, K., Smk, D. I., & Bandarlampung, N. (2022). PELATIHAN JARINGAN MICROTIK UNTUK MENINGKATKAN. 3(2), 218–223.

Sri Indriani, E., Qurthobi, A., Darmawan, D., & Fisika, T. (2020). Perancangan Kontrol Suhu Larutan Nutrisi Pada Sistem Hidroponik Menggunakan Kontrol Logika Fuzzy; Studi Kasus Selada Keriting (Lactuca Sativa L.) Design of Nutrition Temperature Control on Hydroponics System Using Fuzzy Logic Control; Case Study Curly Lat. 7(1), 1274–1280.

Suaidah, S., Warnars, H. L. H. S., & Damayanti, D. (2018). IMPLEMENTASI SUPERVISED EMERGING PATTERNS PADA SEBUAH ATTRIBUT:(STUDI KASUS ANGGARAN PENDAPATAN BELANJA DAERAH (APBD) PERUBAHAN PADA PEMERINTAH DKI JAKARTA). Prosiding Semnastek.

Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan, 5(2), 65–70.

Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(1), 8–14. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi

Susanto, E. R. (2021). Sistem Informasi Geografis (GIS) Tempat Wisata di Kabupaten Tanggamus. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 2(3), 125–135.

Suwarni, E., Handayani, M. A., Fernando, Y., Saputra, F. E., & Candra, A. (2022). Penerapan Sistem Pemasaran berbasis E-Commerce pada Produk Batik Tulis di Desa Balairejo. Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia, 2(2), 187–192.

Syah Nasution, H., Jayadi, A., Pagar Alam No, J. Z., Ratu, L., Lampung, B., & Hardin, L. (2022). Implementasi Metode Fuzzy Logic Untuk Sistem Pengereman Robot Mobile Berdasarkan Jarak Dan Kecepatan. Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer (JTIKOM, 3(1), 2022.

Syarifah, I. (2022). Pengaruh Soft Selling dalam Media Sosial Instagram dan Celebrity Endorse Terhadap Keputusan Pembelian. Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen, 6(1), 48–56. https://doi.org/10.35308/jbkan.v6i1.5247

Tindakan, P., Dan, K., & Di, K. (2021). Pkm Peningkatan Pemahaman Guru Mengenai. 1(2), 98–103.

Tullis, T. S., & Stetson, J. N. (2004). A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability ABSTRACT : Introduction. Usability Professional Association Conference, 1–12.

Wahyudi, A., Satyarno, I., Budi Suparma, L., & Taufik Mulyono, A. (2021). Quality Assurance Dan Quality Control Pemeriksaan Jembatan Dengan Aplikasi Invi-J. Jurnal Transportasi, 21(2), 81–92. https://doi.org/10.26593/jtrans.v21i2.5156.81-92

Wantoro, A. (2019). Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Penerima Dana Zakat, Infaq Dan Sedekah. Jurnal Tekno Kompak, 13(2), 31–34.

Wantoro, A. (2020). KOMBINASI METODE ANALITICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) DAN SIMPLE ADDTIVE WEIGHT (SAW) UNTUK MENENTUKAN WEBSITE E-COMMERCE TERBAIK. Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi, 9(1), 131–142.

Wardany, K., Pamungkas, M. P., Sari, R. P., & Mariana, E. (2021). Sosialisasi Dasar Teknik Instalasi Listrik Rumah Tangga di Kelurahan Kecamatan Trimurjo. Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service), 3(2), 41–48. https://doi.org/10.36312/sasambo.v3i2.394

Wulandari, D. A., & Prayitno, A. (2017). Pengaruh Motivasi Kerja Dan Lingkungan Kerja Terhadap Organizational Citizenship Behavior Dengan Komitmen Organisasi Sebagai Variabel Intervening. Jurnal Penelitan Ekonomi Dan Bisnis, 2(1), 46–57. https://doi.org/10.33633/jpeb.v2i1.2234

Yasin, I., & Shaskya, Q. I. (2020). Sistem Media Pembelajaran Ips Sub Mata Pelajaran Ekonomi Dalam Jaringan Pada Siswa Mts Guppi Natar Sebagai Penunjang Proses Pembelajaran. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(1), 31–38. https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.96

Yusonanda, Y. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Relawan pada bulan sabit merah indonesia cabarng surabaya dengan menggunakan metode Graphic rating scale(GRS) berbasis website.