

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN PRINGSEWU LAMPUNG BERBASIS WEB

Nindi Sekar Ayu
Teknologi Informasi
nindisekar24@gmail.com

Abstrak

Pariwisata di Indonesia pada saat ini sudah semakin berkembang seiring berjalannya waktu, dimana saat ini telah banyak tempat-tempat wisata di seluruh penjuru Indonesia yang memiliki potensi dan destinasi unggulan untuk menarik banyak wisatawan agar berkunjung ke lokasi wisata tersebut. Kabupaten Pringsewu yang terletak di provinsi Lampung merupakan kota yang memiliki potensi bagus di bidang pariwisata seperti wisata alam, wisata kuliner dan wisata belanja. diperlukan adanya sebuah media yang mampu memfasilitasi wisatawan untuk mendapatkan informasi pariwisata, informasi event dan festival, serta lokasi wisata yang berada di Kabupaten Pringsewu. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Pringsewu Lampung Berbasis Web ini dapat membantu para wisatawan untuk mendapatkan informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu.

Katakunci : Media, Pariwisata, Sistem Informasi, Web.

PENDAHULUAN

Pariwisata di Indonesia pada saat ini sudah semakin berkembang seiring berjalannya waktu, dimana saat ini telah banyak tempat-tempat wisata di seluruh penjuru Indonesia yang memiliki potensi dan destinasi unggulan untuk menarik banyak wisatawan agar berkunjung ke lokasi wisata tersebut. Namun dibalik itu semua terdapat beberapa daerah yang masih tidak banyak diketahui terdapat wisata unggulan apa saja dan lokasinya dimana saja, sehingga terdapat wisatawan yang mendapatkan informasi pariwisata melalui sosial media seperti Instagram (Anggarini, 2021), (Mohamad et al., 2017), (Herison et al., 2019). Kabupaten Pringsewu yang terletak di provinsi Lampung merupakan kota yang memiliki potensi bagus di bidang pariwisata seperti wisata alam, wisata kuliner dan wisata belanja.

Masyarakat sekitar memiliki harapan untuk membangun agrowisata di Kabupaten Pringsewu semakin maju lagi untuk kedepannya, karena Kabupaten Pringsewu memiliki kekayaan potensi sumberdaya. Wisatawan yang berada diluar Kabupaten Pringsewu

mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi pariwisata serta informasi event dan festival yang berada di Kabupaten Pringsewu, hal tersebut disebabkan karena wisatawan mendapatkan informasi tersebut melalui teman dan juga sosial media. Selain itu para pihak pengelola wisata dalam memberikan informasi wisata dan event dilakukan dengan cara menyebarkan brosur-brosur, spanduk dan juga baligho ke tempat-tempat terdekat sehingga wisatawan yang berbeda daerah tidak mengetahui terdapat objek wisata apa saja dan ada event apa saja di Kabupaten Pringsewu (Sudibyo & Nugroho, 2020), (Alfiah & Damayanti, 2020).

Wisatawan yang berada diluar Kabupaten Pringsewu juga sering tidak mengetahui jadwal event yang akan dilaksanakan karena jarak yang jauh dan persebaran informasinya hanya berada disekitar tempat wisata saja. Karena keterbatasan informasi dari pihak pengelola wisata, pada akhirnya daerah wisata kurang banyak diketahui oleh sebagian masyarakat. Wisatawan hanya mengunjungi tempat-tempat wisata yang hanya ramai dikunjungi oleh wisatawan lain, padahal banyak sekali objek wisata yang memiliki potensi sama bagusnya dengan objek wisata yang sering dikunjungi, (Suprayogi, 2019), (Dermawan & Nugroho, 2020). Dari permasalahan yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya sebuah media yang mampu memfasilitasi wisatawan untuk mendapatkan informasi pariwisata, informasi event dan festival, serta lokasi wisata yang berada di Kabupaten Pringsewu. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Pringsewu Lampung Berbasis Web ini diharapkan dapat membantu para wisatawan untuk mendapatkan informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu.

KAJIAN PUSTAKA

Sistem

Sistem merupakan jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan (Nurkholis et al., 2021), (Alita et al., 2020).

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 (Irvansyah et al., 2020). Sedangkan unsur-unsur yang mewakili suatu sistem

secara umum adalah masukan (*input*), pengolahan (*processing*), keluaran (*output*) (Nurkholis & Sitanggang, 2020), (Gunawan et al., 2020).

Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (Fitriyana & Sucipto, 2020), (WING, n.d.), (Sofa et al., 2020). Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi (Samsugi et al., 2020), (Saputra & Puspaningrum, 2021). Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimaannya (Anggraini et al., 2020), (Suri & Puspaningrum, 2020). Jadi informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Yusmaida et al., 2020), (Yanuarsyah et al., 2021).

Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output (Suryani & Ardian, 2020), (Sulistiani et al., 2020), (Widodo et al., 2020). Aplikasi juga adalah penerapan rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu (Ahdan, Pambudi, et al., 2020), (Ahdan, Putri, et al., 2020).

Rancang Bangun

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 (Sucipto et al., 2019), (Sucipto 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 (Riskiono & Pasha, 2020), (Khadaffi et al., 2021), (Jupriyadi, 2018).

Hubungan antara satu halaman *web* yang lainnya disebut dengan *Hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext* (Borman et al., 2018), (Bahrudin et al., 2020).

Pariwisata

Pariwisata merupakan suatu kegiatan perjalanan baik individu maupun grup dari tempat tinggal menuju suatu tempat tertentu untuk mendapatkan pengalaman diluar aktivitas kesehariannya (seperti: bekerja, sekolah, mengurus rumah tangga dll) dalam waktu yang sementara. Komponen-komponen pariwisata adalah: tempat tinggal, perjalanan, pelaku perjalanan wisata, dan tempat tujuan (Fitra Arie Budiawan, 2019) .

UML (Unifed 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 (Ade & Novri, 2019), (Andrian, 2021).

“*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Ahdan et al., 2017).

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 (Hasani et al., 2020). *Class diagram* merupakan gambaran dari stuktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Sulistiani et al., 2019). Menurut *Activity Diagram* adalah diagram aktivitas yang menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Suryono et al., 2019).

PHP (*Personal Home Page*)

PHP adalah salah satu bahasa *script* yang dieksekusi di sisi server web (*server-side*) yang didesain khusus untuk aplikasi web seperti halnya JSP, Perl (.pl), dan ASP.

Script PHP dieksekusi di *server* dan menghasilkan *output* (jika ada) dalam bentuk HTML yang dikirimkan oleh *server web* ke *client/browser* (Fernando et al., 2016).

MySQL

SQL (*Structur Query Language*) merupakan bahasa yang banyak digunakan dalam berbagai produk database. MySQL pertama kali dibuat dan dikembangkan di Swedia, yaitu oleh David Axmark, Allan Larson, dan Michael “Monty”Widenius (Anggraini et al., 2020). Mereka mengembangkan MySQL sejak tahun 1980-an (Tantowi et al., 2021).

METODE

Metode Pengembangan

Metode pengembangan dari Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Pringsewu Lampung Berbasis Web ini menggunakan model prototype. Model prototipe 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 Pariwisata di Kabupaten Pringsewu Lampung. Pada tahap ini dibutuhkan komunikasi antara wisatawan (*user*), pihak pengelola wisata dan pengembang sistem, tentang apa saja yang dibutuhkan.

Membangun Prototype

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan pembuatan perancangan antarmuka dari sistem yang akan dibangun. Tahap ini berguna untuk mengetahui kebutuhan pihak pengelola wisata dan user pada sistem. Pada tahap ini menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membangun model MockUp dari website yang akan dibangun.

Evaluasi Prototype

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

Pengkodean Sistem

Setelah diketahui kebutuhan dan fungsi dari pihak pengelola wisata dan user, maka tahap selanjutnya pembangun mengimplementasikan dalam sebuah koding hingga menjadi sistem yang dibutuhkan. Pada sistem ini, menggunakan framework Laravel dan database MySQL.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Sistem

Perangkat lunak yang akan dibangun merupakan sistem informasi berbasis web. Aplikasi web ini dibangun dengan menggunakan framework Laravel yang dikombinasikan dengan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan javascript. Karena aplikasi ini berbasis web, maka tentu membutuhkan akses internet atau berbasis online. Perangkat lunak ini memiliki menu atau fungsi utama yaitu sebagai media informasi objek wisata di Kabupaten Pringsewu. Aplikasi ini adalah sistem yang mencakup informasi Kabupaten Pringsewu, sehingga setiap wisatawan yang berada di luar Kabupaten Pringsewu tetap dapat melakukan pencarian informasi wisata dimanapun dan kapanpun.

Entitas Pengguna

Pada sistem ini terdapat 3 level user yang dapat menggunakan, diantaranya:

User : Merupakan wisatawan dalam maupun luar Kabupaten Pringsewu. User mempunyai akses untuk informasi objek wisata di Kabupaten Pringsewu ini, dengan cara langsung membuka alamat website sistem tersebut tanpa perlu login.

Pengelola : Merupakan pihak pengelola wisata Kabupaten Pringsewu. Pengelola mempunyai akses untuk informasi objek wisata di Kabupaten Pringsewu ini. Selain itu, pengelola dapat membuat dan mengubah tempat wisata terbaru kedalam web tersebut. Dengan cara daftar & login terlebih dahulu untuk mendapatkan akses masuk sebagai pengelola.

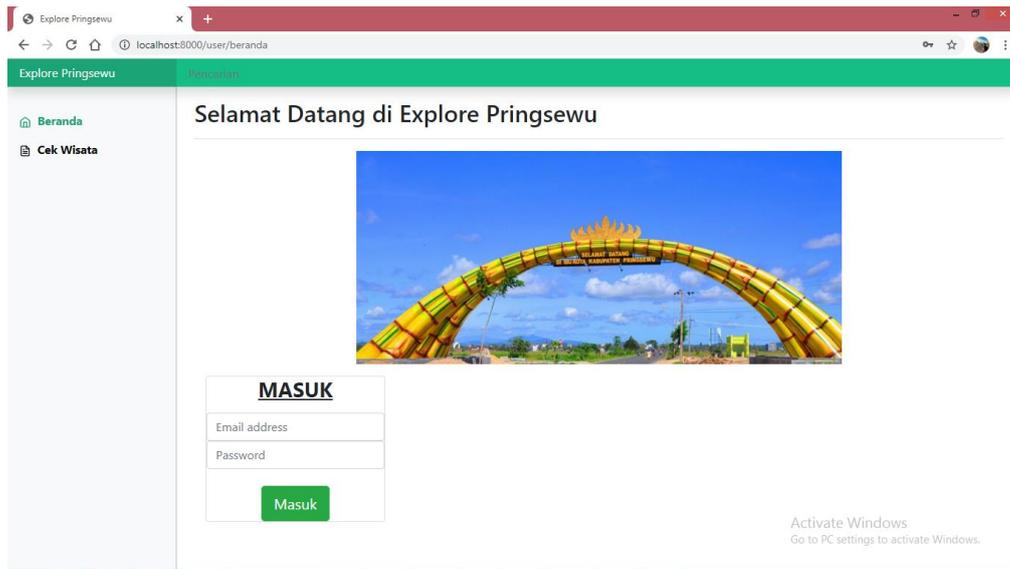
Admin : Admin dalam sistem ini merupakan pengembang sistem. Admin bertugas dalam mengelola konten di dalam sistem. Selain itu, admin dapat membuat, mengubah, dan menghapus unggahan tempat wisata. Tugas lainnya adalah melakukan verifikasi unggahan konten yang dilakukan oleh para pengelola wisata.

Pembangunan Sistem Informasi

Merupakan tahapan pembangunan aplikasi yang sesuai dengan fungsi-fungsi permintaan klien, desain yang telah dibuat, serta masukan dan revisi dari pihak klien pada saat berjalan pengembangan. Dibawah ini merupakan tampilan hasil pembangun website beserta penjelasannya.

Halaman User Beranda

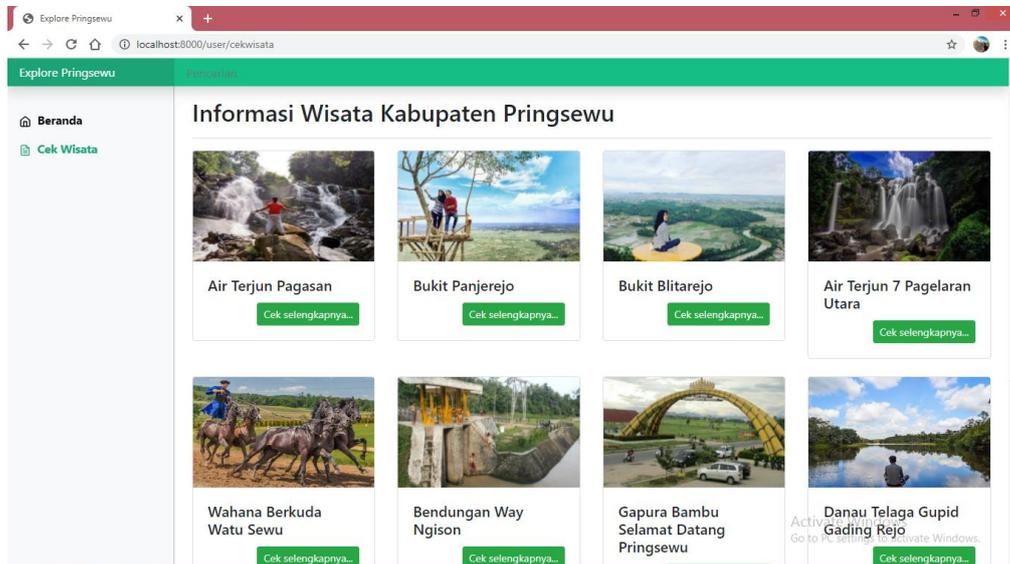
Halaman ini merupakan tampilan halaman utama ketika url dari website di buka, tampilan berbentuk seperti halaman dashboard. Pada bagian samping terdapat menu beranda dan cek wisata. Halaman ini hanya menampilkan informasi saja, untuk dapat mengakses menu lainnya user harus login sebagai admin atau pengelola.



Gambar 1 Tampilan Halaman User Beranda

Tampilan Halaman Cek Wisata User

Halaman cek wisata user diperuntukan bagi user. Didalamnya disediakan informasi-informasi mengenai destinasi wisata.

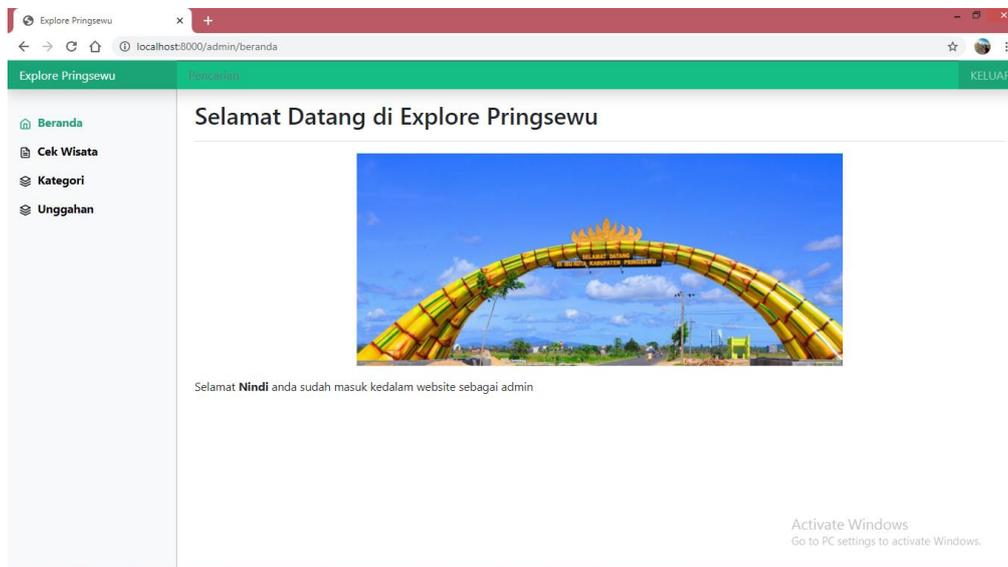


Gambar 2 Tampilan Halaman Cek Wisata User

Tampilan Halaman Beranda Admin

Halaman beranda admin adalah halaman ketika admin telah melakukan login didalam form login pada halaman user beranda sebelumnya. Bagian samping halaman terdapat menu

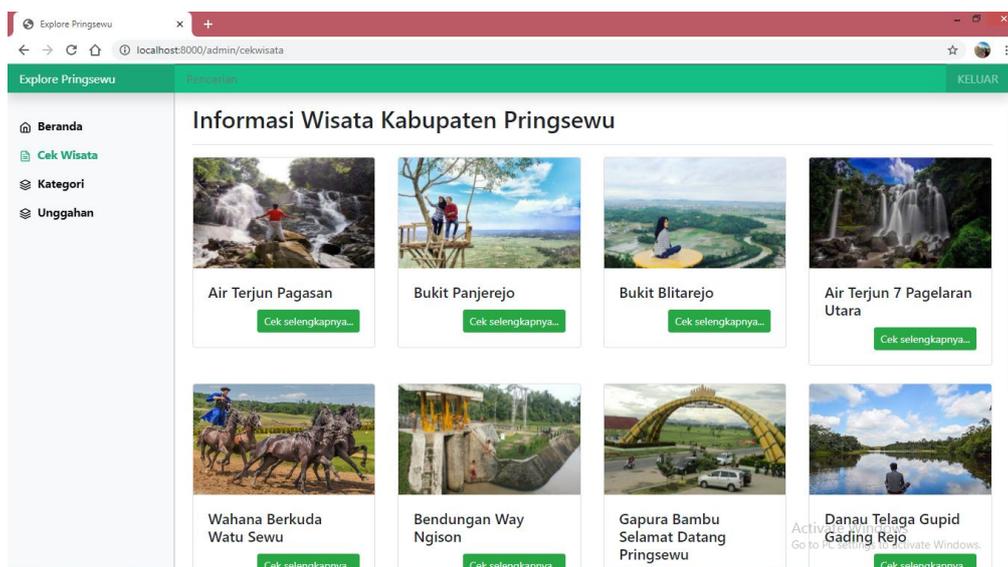
lengkap seperti beranda, cek wisata, kategori, dan unggah wisata. Pada bagian kanan navbar terdapat tombol keluar untuk kembali ke halaman user beranda.



Gambar 3. Tampilan Halaman Beranda Admin

Tampilan Halaman Cek Wisata Admin

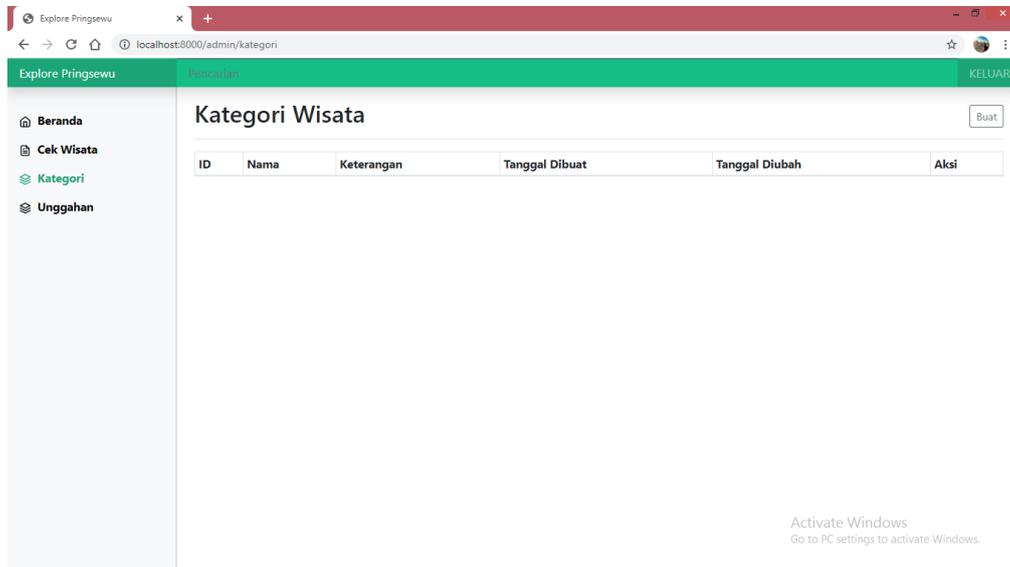
Halaman cek wisata admin diperuntukan bagi admin. Didalamnya disediakan informasi-informasi mengenai destinasi wisata.



Gambar 4 Tampilan halaman cek wisata admin

Tampilan Halaman Kategori Admin

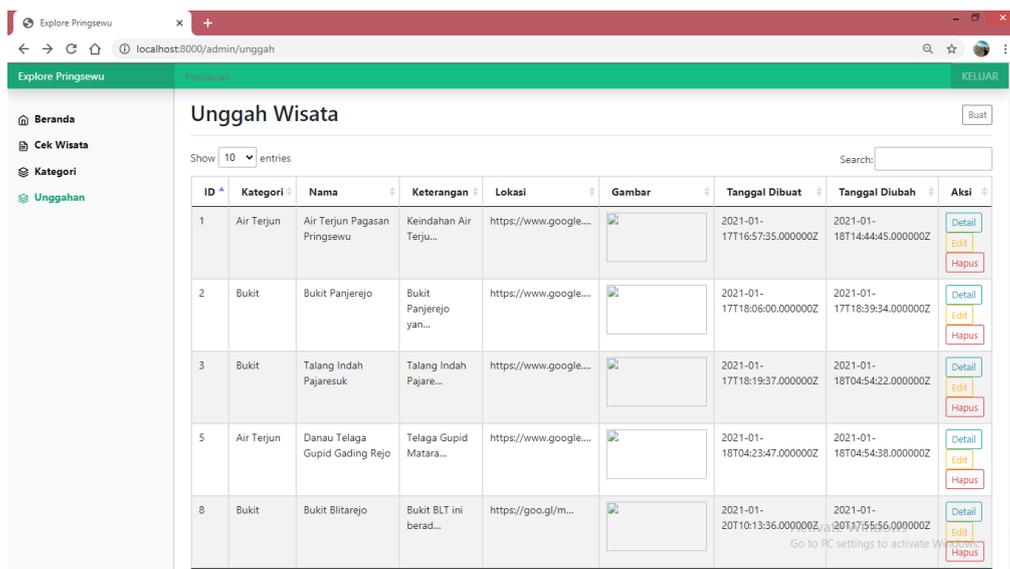
Dalam halaman kategori admin terdapat data kategori berupa tabel yang didalamnya dapat dilakukan aksi berupa lihat, edit dan hapus.



Gambar 5 Tampilan Halaman Kategori Admin

Tampilan Halaman Unggahan Admin

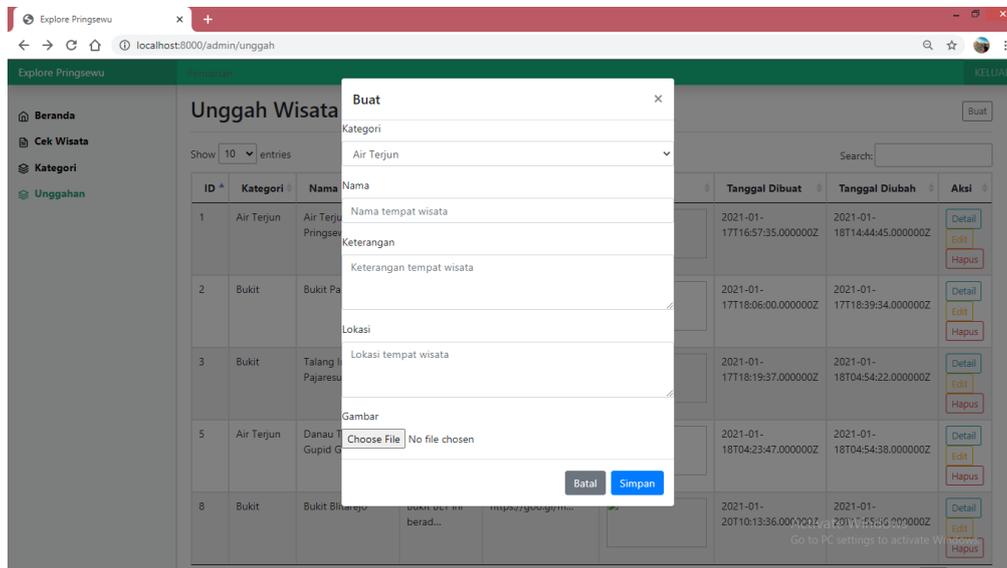
Dalam halaman unggahan admin terdapat data unggahan berupa tabel yang didalamnya dapat dilakukan aksi berupa lihat, edit dan hapus. Tampilan halaman unggahan admin data daerah dapat dilihat pada Gambar 3.21 dibawah ini.



Gambar 6 Tampilan Halaman Unggahan Admin

Tampilan Halaman Buat Unggahan Admin

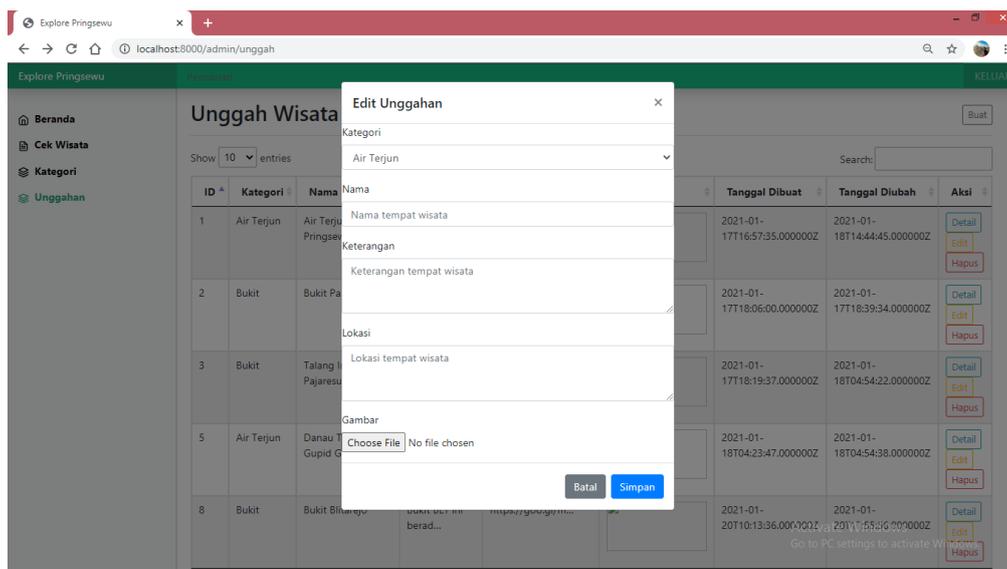
Diperuntukkan bagi admin untuk membuat unggahan baru berupa kategori, nama, keterangan, lokasi serta dapat menambahkan gambar kedalam tabel unggahan.



Gambar 7 Tampilan Halaman Buat Unggahan Admin

Tampilan Halaman Edit Unggahan Admin

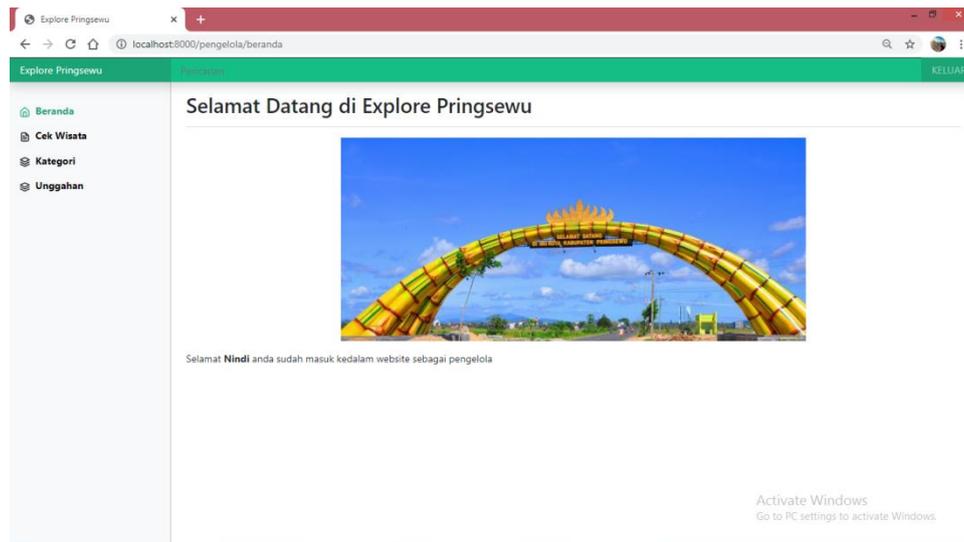
Diperuntukkan bagi admin untuk mengubah unggahan baru berupa kategori, nama, keterangan, lokasi serta dapat menambahkan gambar kedalam tabel unggahan



Gambar 8 Tampilan Halaman Edit Unggahan Admin

Tampilan Halaman Beranda Pengelola

Halaman beranda admin adalah halaman ketika pengelola telah melakukan login didalam form login pada halaman user beranda sebelumnya. Bagian samping halaman terdapat menu lengkap seperti beranda, cek wisata, kategori, dan unggah wisata. Pada bagian kanan navbar terdapat tombol keluar untuk kembali ke halaman user beranda.



Gambar 11 Tampilan Halaman Beranda Pengelola

SIMPULAN

Disimpulkan bahwa diperlukan adanya sebuah media yang mampu memfasilitasi wisatawan untuk mendapatkan informasi pariwisata, informasi event dan festival, serta lokasi wisata yang berada di Kabupaten Pringsewu. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Pringsewu Lampung Berbasis Web ini diharapkan dapat membantu para wisatawan untuk mendapatkan informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu.

REFERENSI

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAAAndrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*,

2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).

Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhada, Y. A. (2020). Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 554–568.

Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493–509.

Ahdan, S., Situmorang, H., & Syambas, N. R. (2017). Forwarding strategy performance in NDN network: A case study of palapa ring topology. *2017 3rd International Conference on Wireless and Telematics (ICWT)*, 20–25.

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.

Alita, D., Tubagus, I., Rahmanto, Y., Styawati, S., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).

Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.

Anggarini, D. R. (2021). *Kontribusi Umkm Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Lampung 2020*. 9(2), 345–355.

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.

Bahrudin, A., Permata, P., & Jupriyadi, J. (2020). Optimasi Arsip Penyimpanan Dokumen

- Foto Menggunakan Algoritma Kompresi Deflate (Studi Kasus: Studio Muezzart). *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(2), 14–18.
- Borman, R. I., Syahputra, K., Jupriyadi, J., & Prasetyawan, P. (2018). Implementasi Internet Of Things pada Aplikasi Monitoring Kereta Api dengan Geolocation Information System. *Seminar Nasional Teknik Elektro*, 2018, 322–327.
- Dermawan, D., & Nugroho, R. A. (2020). Survei Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Di Smp Negeri Di Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2019/2020. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 14–19.
- Fernando, Y., Seminar, K. B., Hermadi, I., & Afnan, R. (2016). A Hyperlink based Graphical User Interface of Knowledge Management System for Broiler Production. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 2(3), 668–674.
- Fitra Arie Budiawan. (2019). *Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking*.
- Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 105–110.
- Gunawan, I. K. W., Nurkholis, A., & Sucipto, A. (2020). Sistem monitoring kelembaban gabah padi berbasis Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 1–7.
- Hasani, L. M., Adnan, H. R., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2020). Factors Affecting Student's Perceived Readiness on Abrupt Distance Learning Adoption: Indonesian Higher-Education Perspectives. *2020 3rd International Conference on Computer and Informatics Engineering (IC2IE)*, 286–292.
- 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.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur

- Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 26–32.
- Jupriyadi, J. (2018). Implementasi Seleksi Fitur Menggunakan Algoritma Fvbrm Untuk Klasifikasi Serangan Pada Intrusion Detection System (Ids). *Prosiding Semnastek*.
- Khadaffi, Y., Jupriyadi, J., & Kurnia, W. (2021). APLIKASI SMART SCHOOL UNTUK KEBUTUHAN GURU DI ERA NEW NORMAL (STUDI KASUS: SMA NEGERI 1 KRUI). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 15–23.
- Mohamad, M., Ahmad, I., & Fernando, Y. (2017). Pemetaan Potensi Pariwisata Kabupaten Waykanan Menggunakan Algoritma Dijkstra. *Jurnal Komputer Terapan*, 3(2), 169–178.
- Nurkholis, A., & Sitanggang, I. S. (2020). Optimalisasi model prediksi kesesuaian lahan kelapa sawit menggunakan algoritme pohon keputusan spasial. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 8(3), 192–200.
- 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.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- Samsugi, S., Mardiyansyah, Z., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Pengontrol Irigasi Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 17–22.
- 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.
- Sofa, K., Suryanto, T. L. M., & Suryono, R. R. (2020). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Kerja COBIT 5 Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 39–46.

- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 40–45.
- Sucipto, A., Fernando, Y., Borman, R. I., & Mahmuda, N. (2019). *Penerapan Metode Certainty Factor Pada Diagnosa Penyakit Saraf Tulang Belakang*.
- Sudibyoy, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survei sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah menengah pertama di kabupaten pringsewu tahun 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24.
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlyna, D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS: SMA BINA MULYA GADING REJO, PRINGSEWU). *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136.
- Sulistiani, H., Wardani, F., & Sulistyawati, A. (2019). Application of Best First Search Method to Search Nearest Business Partner Location (Case Study: PT Coca Cola Amatil Indonesia, Bandar Lampung). *2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 102–106.
- Suprayogi, S. (2019). Javanese Varieties in Pringsewu Regency and Their Origins. *Teknosastik*, 17(1), 7–14.
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14.
- Suryani, A. D., & Ardian, Q. J. (2020). Rancang Bangun Identifikasi Kebutuhan Kalori Dengan Aplikasi Go Healthy Life. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 47–56.
- 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.

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).

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.

WING, L. A. S. O. F. F. (n.d.). *IMPLEMENTASI KENDALI LQR UNTUK PENGENDALIAN SIKAP LONGITUDINAL PESAWAT FLYING WING*.

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.

Yusmaida, Y., Neneng, N., & Ambarwari, A. (2020). Sistem Informasi Pencarian Kos Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Hill Climbing. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 68–74.