

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA
PROVINSI RIAU BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**NANANG RAHMAT AKBARI
2157201105**

**SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS LANCANG KUNING
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Nanang Rahmat Akbari
NIM : 2157201105
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Riau Berbasis Android

Pekanbaru, 19 Februari 2025

Disetujui oleh, Pembimbing,



Dr. Eddisyah Putra Pane, M.Kom. MTA
NIDN. 1025028001

Mengetahui,



Dr. Yogi Yusefri, M.Kom., MTA., MCE
NIDN. 1022068803

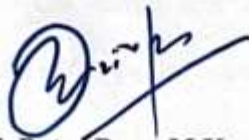


Febriza Alfarasy Syam, M.Kom
NIDN. 1027029102

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Nanang Rahmat Akbari
NIM : 2157201105
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Riau Berbasis Android

Disetujui dan disahkan oleh :
Dewan Penguji,
Ketua



Dr. Eddisyah Putra Pane, M.Kom. MTA
NIDN. 1025028001

Penguji I



Dr. Syahtriatna D, M.Kom
NIDN. 1007087603

Penguji II



Febrizal Alfarasy Syam, M.Kom., MTA
NIDN. 1027029102

Mengetahui,



Dr. Yogi Yudianto, M.Kom., MTA., MCE
NIDN. 1022068803



Febrizal Alfarasy Syam, M.Kom., MTA
NIDN. 1027029102

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat Karya/Pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila ditemukan suatu Jiplakan/Plagiat maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi Akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Pekanbaru, 07 Februari 2025

Yang membuat pernyataan



Nanang Rahmat Akbari
2157201105

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi ALLAH.SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad.SAW.

Skripsi ini saya persembahkan sebagai bukti semangat dan usaha penulis serta cinta dan kasih sayang penulis kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidup penulis.

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Sutrisman dan ibunda tercinta Marlina Siregar. Terimakasih atas do'a dan semua pengorbanan yang telah diberikan kepada anakmu ini, sehingga saya bias berada di tahap sekarang ini. Semoga ALLAH.SWT selalu melimpahkan rahmat, hidayah dan kasih sayang-Nya kepada Ayah & Ibu sebagaimana kalian menyayangi ku diwaktu kecil.
2. Terimakasih kepada sahabat dan teman-teman yang selalu support dan membantu mem-backup pekerjaan ku selama saya melakukan perkuliahan. Terimakasih kepada teman teman Dian Lestari,S.Pd, Eka Setia Pratiwi, S.Pd, Rengsi Desi Napitupulu, S.Pd, Endang Kurniady, Muhammad Ikhwanul Zikri, S.Tr.Par dan terimakasih kepada sahabat sekaligus saudara ku Nursidik alisan Kenang. Semoga ALLAH.SWT membalas semua kebaikan kalian.

3. Terimakasih Kepada Dosen Pembimbing Dr, Eddisyah Putra Pane, M.Kom.MTA yang telah membimbing saya dengan sepenuh hati, meluangkan waktu, pikiran dan tenaga sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Terimakasih kepada dosen penguji 1 Bapak Afriansyah, M.Kom.,MTA dan penguji 2 Bapak Febrizal Alfarasy Syam,M.Kom.,MTA yang telah memberikan bimbingan kepada saya, serta kritik dan saran yang membangun untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Allhamdullilah Segala Puji bagi *Allah Subhanahu wa Ta'ala* yang telah melimpah Rahmat dan Hidayah-Nya dan memberikan kesehatan, kesempatan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini. proposal ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan tugas akhir perkuliahan. Diharapkan proposal ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya, dengan judul **“Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Riau Berbasis Android”**.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, penulis akan banyak menemui kesulitan dalam penyusunan proposal ini. Untuk itu izinkan penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Yogi Yunefri, M.Kom., MTA., MCF., MCE selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning.
2. Bapak Afriansyah, M.Kom., MTA selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning.
3. Ibu Lucky Lhaura Van Fc, M.Kom, MTA selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning.
4. Bapak Sutejo, M.Kom., MTA selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning.
5. Bapak Febrizal Alfarasy Syam, M.Kom selaku Ketua Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning.
6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning

yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.

Penulis menyadari di dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis menerima apabila ada kritik dan saran dari para pembaca agar skripsi ini layak disebut karya tulis ilmiah. Segala ucapan terimakasih tentunya belum cukup, semoga *Allah Subhanahu wa Ta'ala* senantiasa membalas segala kebaikan Anda semua. Aamiin.

Pekanbaru, 20 Oktober 2024

Nanang Rahmat Akbari
2157201105

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA PROVINSI RIAU BERBASIS ANDROID

Nanang Rahmat Akbari¹, Eddisyah Putra Pane²

nanang3297@gmail.com, pane@unilak.ac.id

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pariwisata. Provinsi Riau memiliki potensi wisata yang kaya, namun penyebaran informasi mengenai destinasi wisata masih dilakukan secara manual, seperti melalui brosur dan pamflet. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis Android guna memberikan akses informasi yang lebih cepat, akurat, dan mudah bagi wisatawan. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD), dengan bahasa pemrograman Java dan database MySQL. Sistem ini mencakup fitur pencarian tempat wisata, informasi destinasi, serta manajemen data oleh administrator melalui platform berbasis web. Pengujian dilakukan menggunakan metode Black-Box Testing, yang menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Implementasi sistem ini diharapkan dapat meningkatkan promosi pariwisata di Provinsi Riau serta memberikan kemudahan bagi wisatawan dalam mengakses informasi wisata secara digital.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pariwisata, Android.

DEVELOPMENT OF RIAU PROVINCE TOURISM INFORMATION SYSTEM BASED ON ANDROID

Nanang Rahmat Akbari¹, Eddisyah Putra Pane²

nanang3297@gmail.com, pane@unilak.ac.id

ABSTRACT

The advancement of information technology has had a significant impact on various sectors, including tourism. Riau Province has rich tourism potential, but the dissemination of information about tourist destinations is still done manually, such as through brochures and pamphlets. Therefore, this study aims to develop an Android-based tourism information system to provide faster, more accurate, and easier access to information for tourists. The system development method used is Rapid Application Development (RAD), with the Java programming language and MySQL database. This system includes tourist attraction search features, destination information, and data management by administrators through a web-based platform. Testing was carried out using the Black-Box Testing method, which showed that all features ran as expected. The implementation of this system is expected to increase tourism promotion in Riau Province and provide convenience for tourists in accessing digital tourism information.

Keywords: Information System, Tourism, Android.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian	4
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Penelitian Terdahulu	7

B. Teori Dasar Yang Digunakan.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
A. Tahapan-Tahapan Penelitian	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
C. Data Yang Digunakan	30
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Model Pengembangan Sistem.....	31
BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	33
A. Sejarah Dinas Pariwisata Provinsi Riau	33
B. Visi Dan Misi Dinas Pariwisata Provinsi Riau	34
C. Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Provinsi Riau	35
D. Logo	36
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Analisa Kebutuhan	37
B. Rancangan Sistem	39
C. Rancangan Basis Data	62
D. Tampilan Aplikasi	65
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case</i> Diagram.....	22
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity</i> Diagram.....	23
Tabel 2.3 Simbol <i>Sequence</i> Diagram.....	24
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence</i> Diagram.....	25
Tabel 5.1 Tabel Kebutuhan Fungsional	37
Tabel 5.2 Definisi Aktor	40
Tabel 5.3 Pendefinisian <i>Use Case</i>	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan-Tahapan Penelitian	27
Gambar 3.2 <i>Rapid Application Development</i>	31
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	35
Gambar 4.2 Logo Riau.....	36
Gambar 5.1 <i>Use Case Diagram</i>	39
Gambar 5.2 <i>Activity Diagram Login</i>	42
Gambar 5.3 <i>Activity Diagram Data Profil</i>	43
Gambar 5.4 <i>Activity Diagram Data User</i>	44
Gambar 5.5 <i>Activity Diagram Data Wisata</i>	45
Gambar 5.6 <i>Activity Diagram Data Berita</i>	46
Gambar 5.7 <i>Activity Diagram Data Kategori</i>	47
Gambar 5.8 <i>Activity Diagram Pengaturan Website</i>	48
Gambar 5.9 <i>Activity Diagram Tempat Wisata</i>	49
Gambar 5.10 <i>Activity Diagram Data Artikel</i>	50
Gambar 5.11 <i>Activity Diagram Data Kontak</i>	51
Gambar 5.12 <i>Activity Diagram Informasi</i>	52
Gambar 5.13 <i>Sequence Diagram Login</i>	53
Gambar 5.14 <i>Sequence Diagram Data Profil</i>	53
Gambar 5.15 <i>Sequence Diagram Data User</i>	54
Gambar 5.16 <i>Sequence Diagram Data Wisata</i>	55
Gambar 5.17 <i>Sequence Diagram Data Berita</i>	56

Gambar 5.18 <i>Sequence</i> Diagram Data Kategori	57
Gambar 5.19 <i>Sequence</i> Diagram Pengaturan Website.....	58
Gambar 5.20 <i>Sequence</i> Diagram Tempat Wisata	59
Gambar 5.21 <i>Sequence</i> Diagram Data Artikel	59
Gambar 5.22 <i>Sequence</i> Diagram Data Kontak	60
Gambar 5.23 <i>Sequence</i> Diagram Informasi	60
Gambar 5.24 Class Diagram	61
Gambar 5.25 Halaman <i>Login</i>	65
Gambar 5.26 Halaman Utama Admin.....	66
Gambar 5.27 Halaman Profil	66
Gambar 5.28 Halaman Data <i>User</i>	67
Gambar 5.29 Halaman Data Wisata.....	67
Gambar 5.30 Halaman Data Berita	68
Gambar 5.31 Halaman Data Kategori.....	68
Gambar 5.32 Halaman Pengaturan	69
Gambar 5.33 Halaman Utama Wisatawan	70
Gambar 5.34 Halaman Tempat Wisata	71
Gambar 5.35 Halaman Artikel	72
Gambar 5.36 Halaman Kontak.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Penelitian	
Lampiran 2. Wawancara	
Lampiran 3. Foto Wawancara.....	
Lampiran 4. Foto Tempat Penelitian.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu dan teknologi telah menyebabkan perubahan yang signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia pada masa kini. Perubahan tersebut tidak lagi bergantung pada ukuran wilayah atau kekayaan sumber daya alam yang melimpah sebagai sumber kekuatan dan kemakmuran suatu masyarakat atau negara, tetapi telah beralih ke dominasi dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi Informasi dan komunikasi adalah ilmu yang mempelajari tentang desain, pengembangan, implementasi, manajemen sistem informasi yang berbasikan komputer, khususnya aplikasi *software* dan *hardware*. Teknologi informasi dan komunikasi berhubungan dengan penggunaan komputer secara elektronik dan *software* komputer untuk mengubah, menyimpan, memproteksi, memproses, mentransmisi, dan memanggil kembali segala informasi secara aman (Yaumi, 2019).

Melalui otonomi daerah, sesuai Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999, merupakan hak, wewenang, dan kewajiban daerah otonom untuk mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintahan dan kepentingan masyarakat setempat. Pelaksanaan otonomi daerah bertujuan meningkatkan daya guna dan hasil guna penyelenggaraan pemerintahan dalam rangka pelayanan terhadap masyarakat dan pelaksanaan pembangunan sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Maka dengan adanya kebijakan otonomi daerah yang kini telah berlaku di negara kesatuan Republik Indonesia, telah mengubah berbagai sektor kehidupan

masyarakat Indonesia, terutama perubahan yang cukup mendasar di berbagai daerah yang ada di seluruh Indonesia.

Penerapan otonomi daerah mendorong tercapainya tujuan pembangunan. Salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam pembangunan adalah untuk memajukan kesejahteraan seluruh lapisan masyarakat. Indonesia adalah negara yang sangat kaya akan sumber daya alam, cukup potensial untuk mendatangkan devisa yang sangat besar jika sumber daya alam tersebut dapat dikelola dengan baik. Pengolahan sektor riil secara efektif dan profesional adalah syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan yang berkesinambungan yang secara merata dan ramah lingkungan. Sektor pariwisata dan kebudayaan merupakan salah satu sektor yang sangat potensial dan perlu mendapat perhatian yang baik bagi pemerintah daerah untuk keberlangsungan pembangunan suatu daerah. Adanya perhatian yang baik dari pemerintah daerah terhadap sektor pariwisata dan kebudayaan akan mendorong perkembangan sektor tersebut. Dampaknya, wisatawan baik dalam negeri maupun luar negeri datang ke Indonesia. Kondisi ini akan memberikan pemasukan devisa yang cukup besar baik untuk daerah maupun negara.

Provinsi Riau merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki sektor pariwisata dan kebudayaan yang baik. Berbagai jenis wisata seperti wisata pantai, wisata alam, budaya, agrowisata maupun wisata sejarah terdapat di daerah tersebut. Akan tetapi dalam penyebaran informasi seputar pariwisata masih bersifat *manual*, antara lain pemberian brosur, *pamflet*, poster, dan buku-buku kepada wisatawan yang berkunjung ke suatu objek wisata.

Dengan sistem jaringan yang mengglobal maka dapat memberikan kemudahan akses informasi yang lebih akurat, cepat dan mudah. Melalui konsep perpaduan teknologi dan pengelolaan seni budaya tersebut maka akan menghasilkan kinerja yang baik bagi pengelola wisata budaya dan para staf di kantor Dinas Pariwisata Provinsi Riau. Selain itu dapat mempermudah penyajian informasi seni kebudayaan kepada wisatawan ke seluruh dunia, karena sewaktu-waktu dapat dimonitor melalui situs website yang dapat dilihat dimana saja selama masih terhubung dengan internet. Berdasarkan uraian singkat di atas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan sistem informasi pariwisata di Dinas Pariwisata Provinsi Riau, serta memberikan suatu usulan rancangan aplikasi informasi pariwisata yang penulis susun dalam tugas akhir dengan judul proposal skripsi **”Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Riau Berbasis Android”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem informasi pariwisata Provinsi Riau yang dapat memfasilitasi tempat destinasi wisata yang ada di Provinsi Riau dan mempermudah pengunjung dalam mencari tempat wisata?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pariwisata Provinsi Riau Berbasis Android?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada pengembangan sistem dalam penyajian tempat wisata yang ada di Provinsi Riau.
2. Model pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Rapid Application Development*.
3. Tools yang digunakan untuk membangun aplikasi yaitu *Android Studio*, *Sublime*, *Xampp* Versi 7.4.1 dan *Microsoft Visio*.
4. Sistem dibangun menggunakan Bahasa pemograman *Java*.
5. Aplikasi yang dihasilkan yaitu *android* untuk pengunjung dan *website* untuk admin

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membangun sistem informasi pariwisata Provinsi Riau yang dapat memfasilitasi tempat destinasi wisata yang ada di Provinsi Riau dan mempermudah wisatawan dalam mencari tempat wisata.
2. Untuk mengimplementasikan sistem informasi pariwisata Provinsi Riau Berbasis Android.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Sebagai tempat untuk menambah pengetahuan dan wawasan bahwa peran

sistem informasi dalam kehidupan sangat penting sebagai sarana untuk mendukung dan memudahkan pekerjaan serta sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 pada prodi Sistem Informasi Universitas Lancang Kuning.

2. Bagi Dinas Pariwisata Provinsi Riau

Penelitian diharapkan dapat membantu Dinas Pariwisata Provinsi Riau dalam promosi pariwisata Provinsi Riau secara lebih efektif melalui platform Android yang luas penggunaannya dan Masyarakat atau wisatawan dapat dengan mudah mengakses informasi terkait destinasi pariwisata, akomodasi, dan layanan lainnya di Provinsi Riau melalui aplikasi berbasis android tersebut.

3. Bagi Pembaca

Sebagai referensi dan media informasi mengenai sistem informasi pariwisata berbasis android.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini sebagai berikut .:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang penjelasan umum dari permasalahan yang dibahas sehubungan dengan penyusunan penulisan ini yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini diuraikan tentang materi yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai metodologi yang dilakukan, metode analisis sistem yang digunakan dalam menganalisa sistem, lokasi dan waktu penelitian, data yang digunakan, teknik pengumpulan data dan metode yang digunakan.

BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang sejarah organisasi, visi dan misi serta struktur organisasi.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini hasil-hasil dari seluruh tahapan penelitian mulai dari analisa kebutuhan, rancangan sistem dan tampilan aplikasi

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian, dan hasil analisis data.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis Android di Provinsi Riau, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembangunan sistem informasi pariwisata Provinsi Riau bertujuan untuk menyediakan platform yang dapat memfasilitasi informasi mengenai destinasi wisata, sehingga memudahkan pengunjung dalam menemukan tempat wisata yang sesuai dengan preferensi mereka.
2. Implementasi sistem informasi pariwisata berbasis Android memungkinkan pengunjung untuk mengakses informasi wisata dengan lebih mudah dan praktis melalui perangkat mobile, meningkatkan kenyamanan serta efisiensi dalam mencari destinasi wisata di Provinsi Riau dan Hasil pengujian black-box menunjukkan bahwa seluruh fitur berfungsi dengan baik, memastikan pengalaman pengguna yang optimal bagi wisatawan dan admin.

B. Saran

Saran dari penulis untuk pengembangan sistem berikutnya dan penelitian selanjutnya yaitu :

1. Diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan sistem pemesanan tiket wisata, akomodasi, atau paket perjalanan langsung melalui aplikasi untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

2. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat menambahkan fitur bagi wisatawan untuk memberikan ulasan dan rating terhadap tempat wisata, sehingga dapat membantu calon pengunjung dalam memilih destinasi yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Alda, M., Haryada, A. A., Jannah, M., & Amri, H. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Mobile “Wonderful Medan City” Sebagai Salah Satu Informasi Pariwisata Kota Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4763-4772.
- Alfian, D., & Jumeilah, F. S. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Webiste Agrowisata Tekno44. *Journal Computer Science And Information Systems: J-Cosys*, 4(1), 1-10.
- Alfian, D., & Jumeilah, F. S. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Webiste Agrowisata Tekno44. *Journal Computer Science And Information Systems: J-Cosys*, 4(1), 1-10.
- Bata, J. (2024). Rancang Bangun Purwarupa Aplikasi Virtual Reality Untuk Pengenalan Obyek Wisata Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen)*, 5(1), 262-268.
- Daulani, A. (2024). Pengenalan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Untuk Pengembangan Ekowisata Tee Raea Park Desa Ambeua Raya. *Insanta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 36-42.
- Elvina, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas Xi Sma Negeri 9 Pontianak (Doctoral Dissertation, Ikip Pgri Pontianak).
- Febrian, M. A. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Untuk E-Tourism Di Kota Yogyakarta (Doctoral Dissertation, Universitas Gadjah Mada).
- Fitrianto, M. F., & Sulaksono, A. G. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pemetaan Wisata Pasuruan Berbasis Webgis Dengan Metode Scrum. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (Jnkti)*, 7(1), 46-54.
- Jallu Alfatih, M., Restyono, T., & Ibrahim, M. S. A. (2024, January). Perancangan Desain Sistem Informasi Pariwisata Kota Kediri Menggunakan Aplikasi

- Mampirsek. In Stains (Seminar Nasional Teknologi & Sains) (Vol. 3, No. 1, Pp. 154-161).
- Podomi, J. M., Katili, M. R., & Ahaliki, B. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Menggunakan Metode Prototype Berbasis Web Gis Di Dinas Pariwisata Kabupaten Bone Bolango. *Diffusion: Journal Of Systems And Information Technology*, 4(1), 74-91.
- Pratama, S. A., & Manoppo, M. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Banggai Menggunakan Algoritma Haversine. *Sisfotenika*, 14(1), 92-104.
- Pratama, S. A., & Manoppo, M. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Banggai Menggunakan Algoritma Haversine. *Sisfotenika*, 14(1), 92-104.
- Purba, C., Nasution, M., & Ah, R. M. (2024). Sistem Informasi Pariwisata Alam Di Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web. *Informatika*, 12(2), 170-179.
- Putra, B. J. M., Fu'adi, A., & Yuniarti, D. A. F. (2024). Sipari: Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Pacitan Berbasis Web Berdasarkan Analisis System Usability Scale. *Techno. Com*, 23(1), 163-175.
- Rachman, A., & Sutopo, J. (2024). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Jepara Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(1), 757-763.
- Rukmana, A. Y., Rahman, R., Afriyadi, H., Moeis, D., Setiawan, Z., Subchan, N., ... & Kusuma, A. T. A. P. (2023). *Pengantar Sistem Informasi: Panduan Praktis Pengenalan Sistem Informasi & Penerapannya*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sitanggang, D. W., & Kainde, Q. (2024). Rancang Bangun Website Budaya Dan Wisata Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Minahasa Menggunakan Metode Prototype (Design And Build Of Culture And Tourism Website Of The Minahasa Tourism And Culture Department Using The Prototype Method). *Jurnal Ilmu Komputer Revolusioner*, 8(2).
- Wulandari, V. J., Purnama, D. G., Khan, A. A., Juniar, E. D., & Islamiyati, D. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Wilayah

Ciayumajakuning Berbasis Website. Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer, 10(1), 1-16.