JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TENOLOGI

http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech

RANCANG BANGUN WEBSITE PROMOSI OBJEK WISATA BUKIT PIANTUS BERBASIS WEB

Sudarti[1], Theresia Widji Astuti*[2] ,Widya Sartika [3], Muhammad Usman[4]

[1] Program Studi D3 Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sambas
Jl. Raya Sejangkung, Sambas, Kalimantan Barat 79462
Email: sudartii1304@gmail.com, theresiawidji@gmail.com

Article Info:
Dikirim: (ditulis tanggal submit)
Direvisi: ……..
Diterima: ……
Tersedia Online: …….

Penulis Korespondensi:
Theresia Widji Astuti
Program Studi Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sambas, Sambas, Indonesia
Email: *theresiawidji@gmail.com*

Abstrak: *Bukit Piantus merupakan salah satu objek wisata alam yang berada di Desa Piantus, Kecamatan Sejangkung, Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat, dengan potensi panorama alam, hamparan persawahan, hutan bambu, serta kekayaan budaya lokal seperti Legenda Datok Kullup. Namun, informasi mengenai objek wisata ini belum tersedia secara terintegrasi, promosi yang dilakukan oleh Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Desa Piantus masih bersifat sporadis melalui media sosial dan mulut ke mulut, serta belum ada media yang menyajikan kondisi fasilitas wisata secara terbarukan kepada calon pengunjung. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun website promosi objek wisata Bukit Piantus berbasis web sebagai media informasi dan promosi yang terintegrasi bagi wisatawan. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall, meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Website dibangun menggunakan PHP, framework CodeIgniter, database MySQL, serta Bootstrap sebagai pendukung antarmuka pengguna. Hasil penelitian berupa website yang menyajikan profil wisata, sejarah dan legenda, pesona wisata, kondisi fasilitas, aksesibilitas, galeri foto, informasi Pokdarwis, serta kontak secara lengkap dalam satu platform. Website ini diharapkan membantu Pokdarwis Bukit Piantus mempromosikan wisata secara lebih efektif, memperluas jangkauan informasi, dan meningkatkan minat kunjungan wisatawan.*

Kata kunci: *Website Promosi, Objek Wisata, Bukit Piantus, Pokdarwis, CodeIgniter, Waterfall.*

Abstract: *Bukit Piantus is a natural tourist attraction located in Piantus Village, Sejangkung District, Sambas Regency, West Kalimantan, offering scenic landscapes, rice fields, bamboo forests, and local cultural heritage such as the Datok Kullup Legend. However, information about this destination is not yet integrated, promotion by the Piantus Village Tourism Awareness Group (Pokdarwis) remains sporadic through social media and word of mouth, and no platform currently provides up-to-date facility conditions for prospective visitors. This study aims to design and develop a web-based promotional website for Bukit Piantus as an integrated information and promotional medium for tourists. The system was developed using the Waterfall method, comprising requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The website was built using PHP, the CodeIgniter framework, a MySQL database, and Bootstrap for the user interface. The results include a website presenting the tourist profile, history and legend, attractions, facility conditions, accessibility, photo gallery, Pokdarwis information, and contact details in a single integrated platform. The website is expected to help Pokdarwis promote the destination more effectively, expand the reach of information, and increase tourists' interest in visiting Bukit Piantus.*

Keywords: *Promotional Website, Tourist Attraction, Bukit Piantus, Pokdarwis, CodeIgniter, Waterfall.*

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan ekonomi daerah, karena dapat memperkenalkan potensi alam, budaya, maupun kearifan lokal suatu daerah kepada masyarakat luas. Seiring perkembangan teknologi informasi, promosi objek wisata tidak lagi hanya dilakukan melalui media cetak atau penyampaian informasi secara langsung, tetapi juga memanfaatkan media digital berupa *website* yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Nata (2022) menerapkan *virtual tour* 360 derajat untuk mempromosikan Desa Kenderan berbasis website, sedangkan Ramadhan, Mardhia, dan Anwar (2023) mengembangkan website promosi wisata baru di wilayah Yogyakarta dengan pendekatan *Lean UX*. Ramadhani dan Setiawan (2024) mengembangkan situs web untuk promosi warisan budaya lokal dan pariwisata berbasis berita, Zevita dan Gunawan (2023) memperkenalkan wisata alam berbasis web, serta Abdi, Putri, dan Ramadhani (2025) membangun sistem informasi pariwisata *smart tourism* berbasis web menggunakan *framework* CodeIgniter.

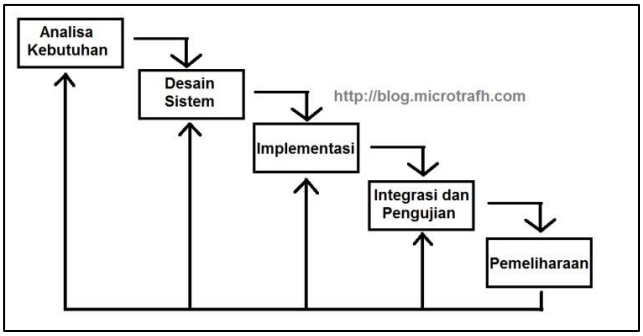
Bukit Piantus merupakan salah satu objek wisata alam yang berada di Desa Piantus, Kecamatan Sejangkung, Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat, dengan potensi panorama alam, hamparan persawahan, hutan bambu, serta kekayaan budaya lokal seperti Legenda Datok Kullup. Namun, informasi mengenai objek wisata ini belum tersedia secara terintegrasi. Calon pengunjung masih harus mencari informasi dari berbagai sumber yang berbeda, seperti media sosial, rekomendasi masyarakat, maupun bertanya langsung kepada pengelola, sehingga informasi mengenai rute perjalanan, sejarah, fasilitas, hingga akomodasi di sekitar kawasan wisata menjadi tidak lengkap dan sering berbeda antara satu sumber dengan sumber lainnya. Potensi budaya seperti Legenda Datok Kullup pun belum dimanfaatkan secara optimal sebagai *unique selling point* dalam promosi wisata digital, sementara ketersediaan dan kondisi fasilitas wisata seperti area parkir, gazebo, toilet, dan tempat ibadah juga belum dapat diketahui secara *real-time* oleh calon pengunjung sebelum mereka datang ke lokasi.

Kegiatan promosi Wisata Bukit Piantus selama ini masih dilakukan secara sederhana melalui media sosial dan penyebaran informasi dari mulut ke mulut oleh Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Desa Piantus. Salsabila dkk. (2023) menyatakan bahwa peran Pokdarwis sangat penting dalam mendukung pengembangan, pemeliharaan, dan promosi potensi wisata suatu daerah, namun pola promosi yang sporadis tersebut belum mampu menjangkau wisatawan dari daerah lain secara luas. Silitonga dan dkk. (2020) menemukan bahwa ketersediaan media informasi yang terstruktur dan mudah diakses terbukti dapat meningkatkan mutu layanan publik dan kepercayaan masyarakat terhadap suatu instansi maupun destinasi, sebagaimana halnya penyajian informasi wisata melalui *e-booklet* yang telah diterapkan Qomariah, Safitri, dan Prananta (2022) pada objek wisata lain untuk memperluas jangkauan promosi. Menurut Aswan Risaldy dan Septian Hardinata (2023), rancang bangun sistem informasi berbasis web merupakan upaya modernisasi untuk menciptakan sarana komunikasi yang efektif dan memberikan kemudahan akses informasi bagi pengguna, sedangkan To Suli (2023) menjelaskan bahwa rancang bangun merupakan proses penelitian dan pengembangan sistem secara terstruktur untuk menghasilkan solusi teknologi yang memenuhi kebutuhan pengguna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang dan membangun Website Promosi Objek Wisata Bukit Piantus Berbasis Web sebagai media informasi dan promosi yang terintegrasi bagi wisatawan, membantu Pokdarwis Bukit Piantus Desa Piantus dalam memperkenalkan potensi wisata kepada masyarakat luas, serta menyediakan informasi yang lengkap dan mudah diakses mengenai profil wisata, sejarah dan legenda, fasilitas, galeri foto, aksesibilitas, produk UMKM, dan informasi kepengurusan Pokdarwis sebagaimana tercantum dalam SK Kepala Desa Piantus Nomor 17 Tahun 2021. Website ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penyebaran informasi wisata, memperluas jangkauan promosi, serta mendukung pengembangan sektor pariwisata Desa Piantus.

2. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall*, yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan, sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 ***Metode Waterfall***

2.1 Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi langsung ke lokasi wisata, wawancara dengan pihak Pokdarwis Desa Piantus, serta studi literatur untuk mengetahui kebutuhan pengguna dan fitur yang diperlukan pada website. Hasil analisis menunjukkan bahwa dibutuhkan sistem yang dapat menyajikan profil wisata, sejarah dan legenda, fasilitas, galeri foto, produk UMKM, event, serta layanan kritik dan saran secara terintegrasi.

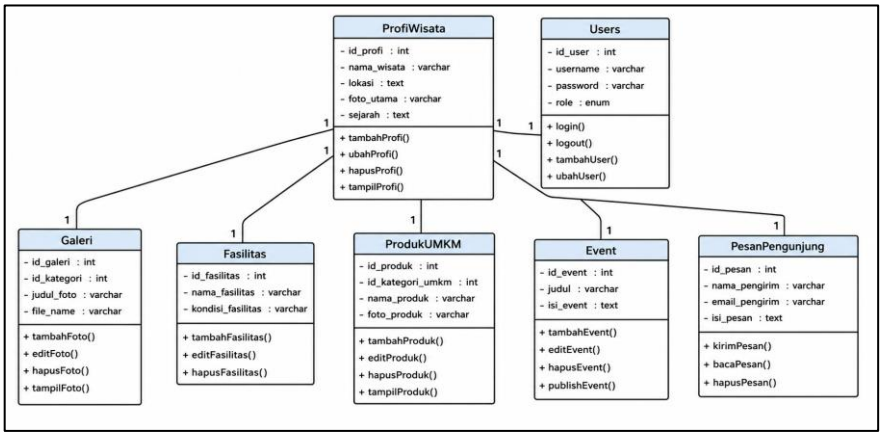
2.2 Desain Sistem

Desain sistem digambarkan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. *Use Case Diagram* pada Gambar 2 menunjukkan dua aktor utama, yaitu Admin dan Pengunjung. Admin memiliki hak akses untuk mengelola informasi wisata, galeri, event, peserta event, produk UMKM, kategori galeri, fasilitas, serta pesan pengunjung, sedangkan Pengunjung dapat melihat seluruh informasi wisata, galeri, event, fasilitas, produk UMKM, dan mengirimkan pesan kritik dan saran tanpa perlu melakukan login.



Gambar 2 *Use Case Diagram*

Struktur data sistem digambarkan melalui *Class Diagram* pada Gambar 3, yang terdiri atas enam kelas utama, yaitu ProfilWisata, Users, Galeri, Fasilitas, ProdukUMKM, Event, dan PesanPengunjung, masing-masing dengan atribut dan *method* untuk mendukung fungsi tambah, ubah, hapus, dan tampil data.



Gambar 3 *Class Diagram*

2.3 Implementasi

Tahap implementasi merupakan penerjemahan rancangan sistem ke dalam bahasa pemrograman PHP dengan *framework* CodeIgniter, *database* MySQL, serta Bootstrap untuk mendukung tampilan antarmuka. Perangkat lunak yang digunakan meliputi sistem operasi Windows, *web server* XAMPP (Apache, MySQL, dan PHP), Visual Studio Code sebagai editor kode, serta Google Chrome untuk pengujian aplikasi. Perangkat keras yang digunakan berupa laptop dengan *processor* Intel Core i7-6500U 2,50 GHz, RAM 8 GB, dan SSD 240 GB.

2.4 Pengujian

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan seluruh fungsi pada website berjalan sesuai dengan kebutuhan, tanpa memeriksa struktur kode program secara internal. Hasil pengujian disajikan pada bagian Hasil dan Pembahasan.

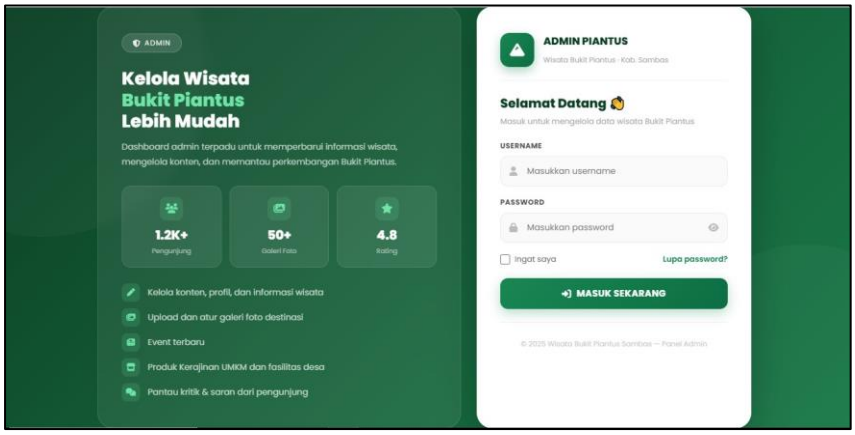
2.5 Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan dilakukan dengan memperbaiki kesalahan yang mungkin ditemukan setelah sistem digunakan, serta melakukan pengembangan fitur lebih lanjut apabila diperlukan oleh Pokdarwis Bukit Piantus di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Halaman Login

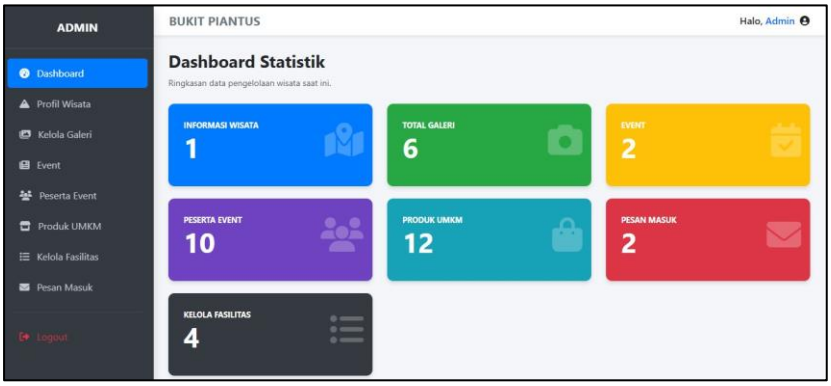
Halaman Login digunakan oleh Admin untuk masuk ke dalam sistem sebelum dapat mengelola data wisata. Admin harus memasukkan *username* dan *password* yang valid agar dapat mengakses halaman *dashboard* admin, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4 Halaman Login

3.2 Halaman Dashboard Admin

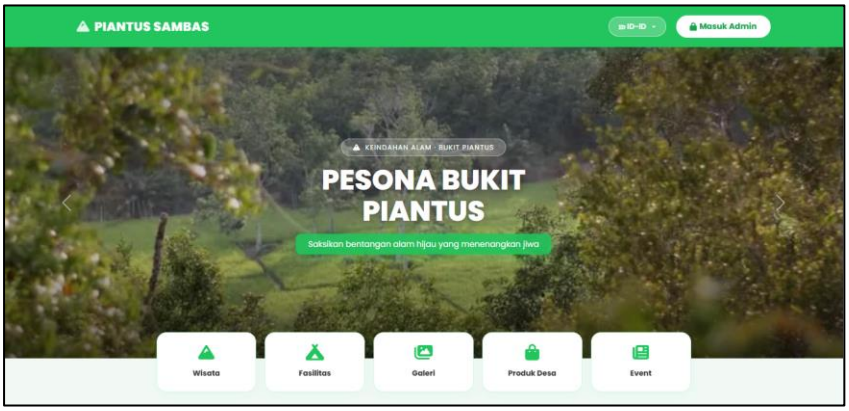
Halaman *Dashboard* Admin menampilkan ringkasan data wisata serta menu navigasi untuk mengelola profil wisata, galeri, event, produk UMKM, fasilitas, dan pesan pengunjung, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5 Halaman Dashboard Admin

3.3 Halaman Dashboard Pengunjung

Halaman utama (*dashboard*) pengunjung menampilkan informasi umum wisata seperti lokasi, ketinggian, dan jam buka, dilengkapi lima menu navigasi, yaitu Wisata, Fasilitas, Galeri, UMKM Desa, dan Event, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6 Halaman Dashboard Pengunjung

3.4 Halaman Wisata dan Sejarah

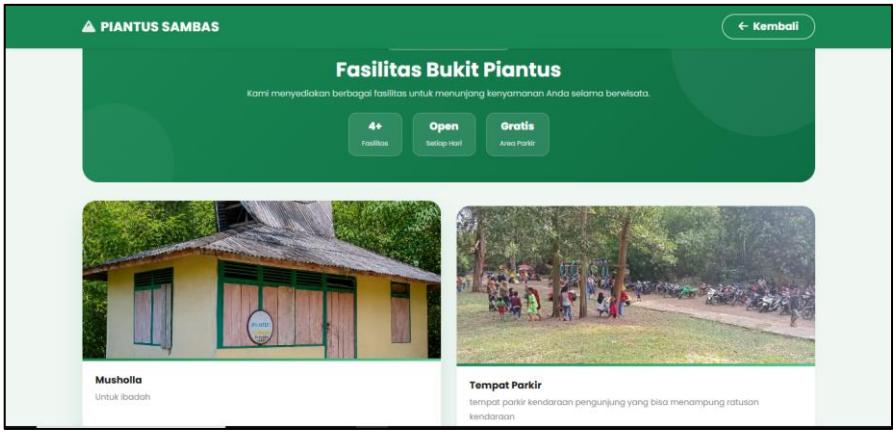
Halaman Wisata menyajikan sejarah dan profil resmi Bukit Piantus, termasuk narasi Legenda Datok Kullup sebagai kekayaan budaya lokal yang menjadi ciri khas destinasi, dilengkapi menu Cerita Sejarah, Dokumentasi Sejarah, Letak dan Aksesibilitas, Batas Wilayah, Pesona dan Keindahan, serta profil Pokdarwis, seperti terlihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Halaman Wisata dan Sejarah Bukit Piantus

3.5 Halaman Fasilitas

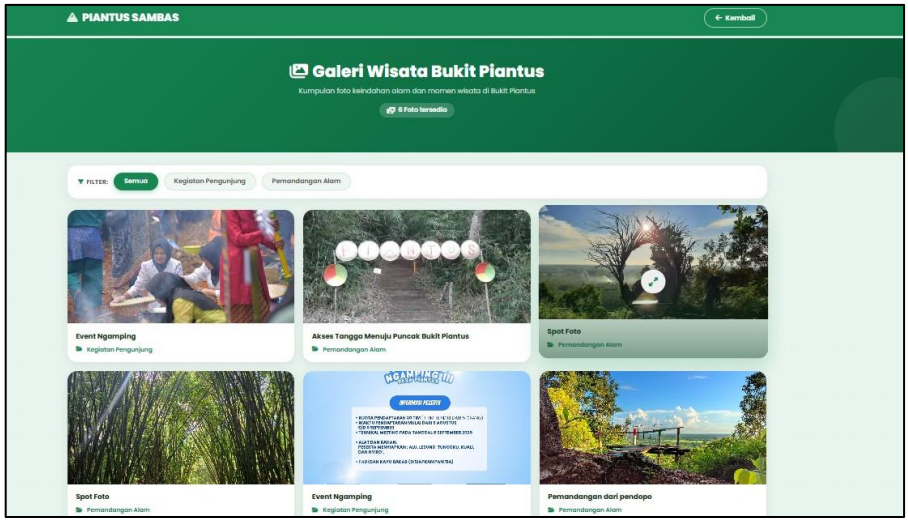
Halaman Fasilitas menampilkan seluruh fasilitas yang tersedia di Bukit Piantus, seperti musholla, tempat parkir, gazebo, dan toilet umum, beserta foto, keterangan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8 Halaman Fasilitas Bukit Piantus

3.6 Halaman Galeri

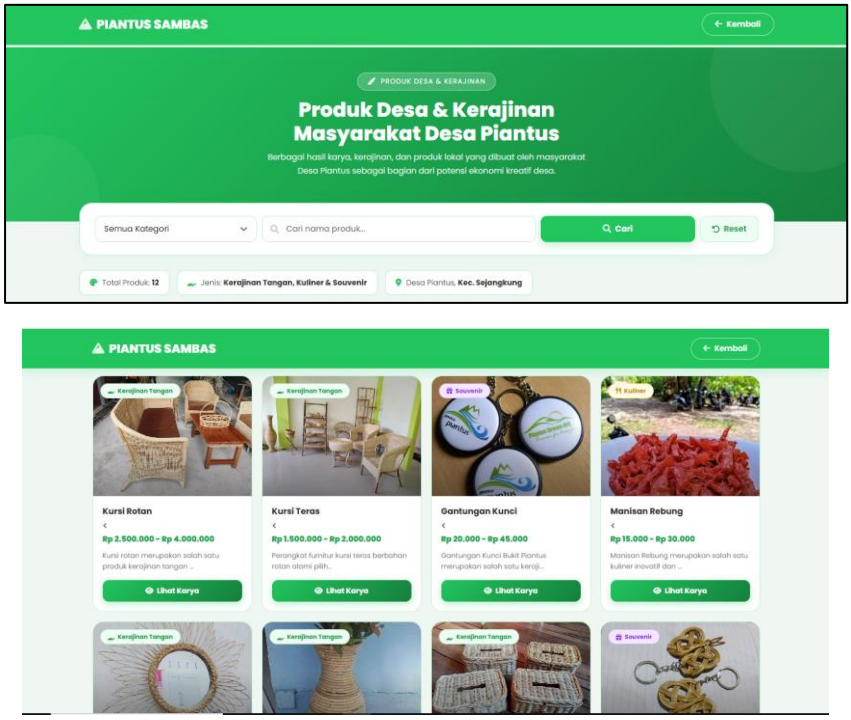
Halaman Galeri menampilkan kumpulan foto keindahan alam dan momen kegiatan wisata yang dapat disaring berdasarkan kategori Kegiatan Pengunjung dan Pemandangan Alam, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9 Halaman Galeri Wisata Bukit Piantus

3.7 Halaman Produk UMKM

Halaman Produk UMKM menyajikan hasil kerajinan tangan, kuliner, dan *souvenir* masyarakat Desa Piantus, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 10, sehingga dapat membantu mempromosikan produk ekonomi lokal kepada wisatawan yang berkunjung.



Gambar 10 Halaman Produk UMKM

3.8 Halaman Event

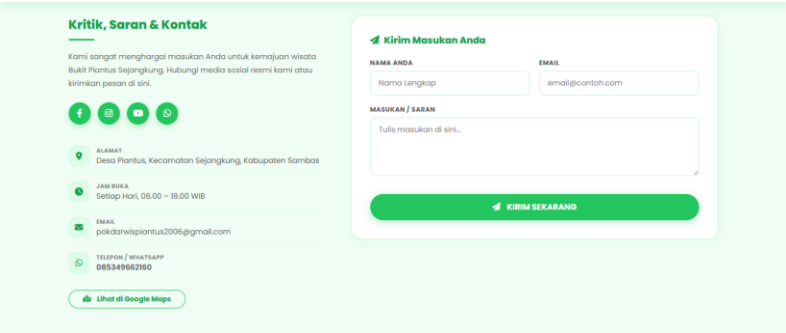
Halaman Event digunakan untuk menginformasikan kegiatan atau acara yang diselenggarakan di kawasan wisata Bukit Piantus, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 11.



Gambar 11 Halaman Event

3.9 Halaman Kritik dan Saran

Halaman Kritik dan Saran memungkinkan pengunjung mengirimkan pesan, masukan, maupun pertanyaan kepada pengelola tanpa perlu melakukan login, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 12.



Gambar 12 Halaman Kritik dan Saran

3.10 Hasil Pengujian Black Box Testing

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan seluruh fungsi pada website berjalan sesuai dengan kebutuhan, tanpa memeriksa struktur kode program secara internal. Pengujian dilakukan pada seluruh modul, baik pada sisi Admin maupun sisi Pengunjung. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 1 sampai Tabel 16.

Tabel 1 Pengujian Blackbox Halaman Login

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Login dengan username dan password benar	Admin berhasil masuk dan diarahkan ke halaman dashboard	Valid
2	Login dengan username atau password salah	Sistem menampilkan pesan kesalahan login	Valid
3	Login dengan username dan password kosong	Sistem menampilkan peringatan data wajib diisi	Valid

Tabel 2 Pengujian Blackbox Halaman Dashboard Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Membuka halaman dashboard admin	Sistem menampilkan ringkasan data dan menu navigasi admin	Valid
2	Memilih salah satu menu navigasi admin	Sistem menampilkan halaman kelola sesuai menu yang dipilih	Valid
3	Melakukan logout dari dashboard admin	Sistem mengarahkan kembali ke halaman login	Valid

Tabel 3 Pengujian Blackbox Kelola Profil Wisata

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Menambah data profil wisata	Data profil wisata baru berhasil disimpan	Valid
2	Mengubah data profil wisata	Data profil wisata berhasil diperbarui	Valid
3	Menghapus data profil wisata	Data profil wisata berhasil dihapus	Valid

Tabel 4 Pengujian Blackbox Kelola Galeri

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Menambah foto galeri beserta kategori	Foto galeri baru berhasil disimpan	Valid
2	Mengubah data galeri	Data galeri berhasil diperbarui	Valid
3	Menghapus data galeri	Data galeri berhasil dihapus	Valid

Tabel 5 Pengujian Blackbox Kelola Event

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Menambah data event	Data event baru berhasil disimpan dan dipublikasikan	Valid
2	Mengubah data event	Data event berhasil diperbarui	Valid
3	Menghapus data event	Data event berhasil dihapus	Valid

Tabel 6 Pengujian Blackbox Kelola Peserta Event

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Melihat daftar peserta yang mendaftar event	Sistem menampilkan daftar peserta event	Valid
2	Mencari data peserta event	Sistem menampilkan data peserta sesuai pencarian	Valid
3	Menghapus data peserta event	Data peserta event berhasil dihapus	Valid

Tabel 7 Pengujian Blackbox Kelola Produk UMKM

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Menambah data produk UMKM	Data produk UMKM baru berhasil disimpan	Valid
2	Mengubah data produk UMKM	Data produk UMKM berhasil diperbarui	Valid
3	Menghapus data produk UMKM	Data produk UMKM berhasil dihapus	Valid
4	Menambah kategori galeri/produk	Kategori baru berhasil disimpan	Valid
5	Menghapus kategori galeri/produk	Kategori berhasil dihapus	Valid

Tabel 8 Pengujian Blackbox Kelola Fasilitas

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Menambah data fasilitas beserta status kondisi	Data fasilitas baru berhasil disimpan	Valid
2	Mengubah status kondisi fasilitas	Status kondisi fasilitas berhasil diperbarui	Valid
3	Menghapus data fasilitas	Data fasilitas berhasil dihapus	Valid

Tabel 9 Pengujian Blackbox Pesan Pengunjung (Admin)

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Melihat daftar pesan kritik dan saran pengunjung	Sistem menampilkan seluruh pesan pengunjung	Valid
2	Membaca detail pesan pengunjung	Sistem menampilkan isi lengkap pesan	Valid
3	Menghapus pesan pengunjung	Pesan pengunjung berhasil dihapus	Valid

Tabel 10 Pengujian Blackbox Halaman Utama Pengunjung

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Membuka halaman utama website	Sistem menampilkan dashboard pengunjung beserta menu navigasi	Valid
2	Memilih salah satu menu navigasi pengunjung	Sistem menampilkan halaman sesuai menu yang dipilih	Valid

Tabel 11 Pengujian Blackbox Halaman Wisata dan Sejarah

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Membuka halaman informasi wisata	Sistem menampilkan sejarah, legenda, dan profil wisata	Valid
2	Memilih submenu informasi (sejarah, aksesibilitas, dsb.)	Sistem menampilkan konten sesuai submenu yang dipilih	Valid

Tabel 12 Pengujian Blackbox Halaman Galeri Pengunjung

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Membuka halaman galeri	Sistem menampilkan seluruh foto galeri wisata	Valid
2	Menyaring galeri berdasarkan kategori	Sistem menampilkan foto sesuai kategori yang dipilih	Valid

Tabel 13 Pengujian Blackbox Halaman Produk UMKM Pengunjung

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Membuka halaman produk UMKM	Sistem menampilkan seluruh produk UMKM Desa Piantus	Valid
2	Melihat detail produk UMKM	Sistem menampilkan detail informasi produk	Valid
3	Menyaring produk berdasarkan kategori	Sistem menampilkan produk sesuai kategori	Valid
4	Mencari produk UMKM	Sistem menampilkan produk sesuai kata kunci pencarian	Valid

Tabel 14 Pengujian Blackbox Halaman Event Pengunjung

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Membuka halaman event	Sistem menampilkan daftar event yang sedang atau akan berlangsung	Valid
2	Melihat detail event	Sistem menampilkan informasi lengkap event	Valid

Tabel 15 Pengujian Blackbox Halaman Fasilitas Pengunjung

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Membuka halaman fasilitas	Sistem menampilkan seluruh fasilitas beserta status kondisinya	Valid
2	Melihat detail fasilitas	Sistem menampilkan detail informasi fasilitas	Valid

Tabel 16 Pengujian Blackbox Form Kritik dan Saran

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Mengisi dan mengirim form kritik dan saran dengan data lengkap	Pesan berhasil terkirim dan tersimpan pada sistem	Valid
2	Mengirim form dengan data tidak lengkap	Sistem menampilkan peringatan data wajib diisi	Valid
3	Mengirim form dengan format email tidak valid	Sistem menampilkan peringatan format email salah	Valid

Berdasarkan hasil pengujian *Black Box Testing* pada Tabel 1 sampai Tabel 16, seluruh 48 skenario pengujian yang dilakukan pada 16 modul sistem menghasilkan keluaran yang sesuai dengan hasil yang diharapkan sehingga seluruhnya dinyatakan valid. Dengan demikian, website promosi objek wisata Bukit Piantus dinyatakan layak dan siap digunakan secara operasional oleh Pokdarwis Bukit Piantus.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Website Promosi Objek Wisata Bukit Piantus Berbasis Web berhasil dibangun menggunakan metode *Waterfall* yang menjamin kesesuaian fitur dengan kebutuhan pengelola. Website ini berhasil mengintegrasikan seluruh elemen informasi wisata, termasuk narasi budaya (Legenda Datok Kullup) dan ekonomi lokal (produk UMKM), serta menyediakan informasi wisata yang lengkap, menarik, dan mudah diakses oleh pengunjung, termasuk profil dan struktur kepengurusan Pokdarwis sebagaimana tercantum dalam SK Kepala Desa Piantus Nomor 17 Tahun 2021. Hasil pengujian *Black Box Testing* menunjukkan bahwa seluruh fungsi website berjalan sesuai dengan yang diharapkan sehingga sistem dinyatakan layak dan siap digunakan secara operasional oleh Pokdarwis Bukit Piantus. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan sistem dengan menambahkan fitur reservasi dan pemesanan tiket yang terintegrasi dengan pembayaran *online*, integrasi Google Maps API yang lebih mendalam, fitur ulasan pengunjung, serta dukungan multi-bahasa agar potensi wisata Bukit Piantus dapat dikenal lebih luas oleh masyarakat luar daerah maupun mancanegara.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Nata, G. N. M. (2022). "Penerapan Virtual Tour 360 sebagai Promosi Wisata Desa Kenderan Berbasis Website." *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*.

[2] Ramadhan, A., Mardhia, M. M., and Anwar, N. (2023). "Website Promosi Wisata Baru di Wilayah Yogyakarta dengan Pendekatan Lean UX." *Journal of Information System Management (JOISM)*.

[3] Ramadhani, R., and Setiawan, E. (2024). "Pengembangan Situs Web untuk Promosi Warisan Budaya Lokal dan Pariwisata Berbasis Berita." *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*.

[4] Zevita, L., and Gunawan, G. (2023). "Pengenalan Wisata Alam Berbasis Web." *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*.

[5] Abdi, A. M., Putri, U. M., and Ramadhani, Y. (2025). "Sistem Informasi Pariwisata Kerinci Smart Tourism Berbasis Web di Kabupaten Kerinci Menggunakan Framework CodeIgniter." *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*.

[6] Salsabila, I., Puspitasari, A. Y., et al. (2023). "Peran Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) dalam Pengembangan Desa Wisata." *Jurnal Kajian Ruang*.

[7] Silitonga, P. D. P., and dkk. (2020). "Implementasi E-Government dalam Peningkatan Mutu Pelayanan Publik." *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*.

[8] Qomariah, N., Safitri, L., and Prananta, R. (2022). "Tahapan Pembuatan E-Booklet sebagai Media Informasi Objek Wisata Kedung Kandang di Desa Wisata Nglanggeran." *Electronical Journal of Social and Political Sciences*.

[9] Aswan Risaldy, H., and Septian Hardinata, R. (2023). "Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web." *Jurnal Sistem Komputer*.

[10] To Suli, K. (2023). "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Walenrang)." *Jurnal Ilmiah Information Technology*.

[11] Wahid, A. A. (2020). "Analisis Metode Waterfall untuk Pengembangan Sistem Informasi." *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*.

[12] Annisa Tri Hidayati, Widyantoro, A. E., and Ramadhani, H. J. (2023). "Perancangan Sistem Informasi Wirausaha Mahasiswa (SIWIRMA) Berbasis Web dengan Unified Modelling Language (UML)." *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*.

[13] Purba, W., and Puspita, K. (2023). "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Menggunakan Unified Modeling Language (UML) pada PT. XYZ." *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*.