

SKRIPSI

**SISTEM PEMESANAN PAKET WISATA
ADVENTURE AND MARINE DI BALI PADA PT
TRIA UMA WISATA**



POLITEKNIK NEGERI BALI

Oleh :

KOMANG MERIANI

NIM. 2115354030

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN
TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI BALI
2025**

ABSTRAK

PT. TRIA UMA WISATA merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang pariwisata, berfokus pada penyediaan layanan perjalanan dan akomodasi bagi wisatawan domestik maupun internasional. Dalam melakukan bisnisnya, PT. TRIA UMA WISATA masih melakukan proses pemesanan paket *wisata adventure and marine* dengan sistem konvensional melalui platform *WhatsApp*, sehingga mengakibatkan keterbatasan dalam penyebaran informasi mengenai paket wisata *adventure and marine* di bali yang disediakan. Pada penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem pemesanan yang dapat mempermudah pelanggan dalam pemesanan paket wisata. Selain itu, sistem yang dirancang juga dilengkapi dengan pengujian kualitas *website* menggunakan metode *WebQual 4.0*, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana sistem tersebut mampu memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian dapat merancang sistem pemesanan paket wisata *adventure and marine* di bali yang di mana dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara *online*. Dan berdasarkan hasil yang telah diuji dengan menggunakan metode *WebQual 4.0*, sistem pemesanan ini jika dari sisi *Usability* memperoleh skor 4,19 yang termasuk dalam kategori berkualitas, jika dari sisi *Information Quality* memperoleh skor 4,17 termasuk dalam kategori berkualitas, serta dari sisi *Interaction Quality* termasuk dalam kategori sangat berkualitas.

Kata Kunci: Sistem Pemesanan, Paket Wisata, WebQual 4.0, Kualitas Website, PT Tria Uma Wisata

ABSTRACT

PT. TRIA UMA WISATA is one of the companies engaged in the tourism sector, focusing on providing travel and accommodation services for both domestic and international tourists. In conducting its business, PT. TRIA UMA WISATA still carries out the booking process for adventure and marine tour packages using a conventional system via the WhatsApp platform, resulting in limitations in the dissemination of information regarding the adventure and marine tour packages offered in Bali. This research aims to design a booking system that facilitates customers in booking tour packages. In addition, the system developed also includes a website quality evaluation using the WebQual 4.0 method, with the objective of assessing the extent to which the system meets user expectations and needs. The result of this study is the successful design of an online booking system for adventure and marine tour packages in Bali, which simplifies the booking process for customers. Based on the evaluation using the WebQual 4.0 method, the booking system obtained a score of 4.19 in terms of Usability, categorized as high quality; a score of 4.17 for Information Quality, also categorized as high quality; and in terms of Interaction Quality, it was categorized as very high quality.

Keywords: Booking System, Tour Package, WebQual 4.0, Website Quality, PT Tria Uma Wisata

DAFTAR ISI

Daftar Isi	
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Sebelumnya	5
2.2 Landasan Teori	6
2.1.1 Pemesanan	6
2.1.2 Paket Wisata	7
2.1.3 Travel Agent	7
2.1.4 CodeIgniter	7
2.1.5 Database	7
2.1.6 MySQL	7
2.1.7 Unified Modeling Language (UML)	8
2.1.8 Bahasa Pemograman PHP	8
2.1.9 Flowmap	8

2.1.10	Metode <i>Waterfall</i>	8
2.1.11	WebQual 4.0.....	10
2.1.12	Entity Relationship Diagram (ERD)	10
2.1.13	Uji Validitas.....	11
2.1.14	Uji Reliabilitas	11
BAB III		13
METODE PENELITIAN.....		13
3.1	Rencana Penelitian	13
3.1.1	Pengumpulan Data	13
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	13
3.1.3	Perancangan / Desain	17
3.1.4	Rancangan Pengujian	35
3.1.5	Jadwal Penelitian.....	37
BAB IV		38
HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Hasil Implementasi Sistem.....	38
4.1.1	Implementasi Alat	38
4.1.2	Implementasi Aplikasi	38
4.1.3	Implementasi Penyimpanan Data	50
4.2	Hasil Pengujian Sistem.....	53
4.2.1	Pengujian Sistem.....	53
4.2.2	Pengujian Penyimpanan Data	60
4.3	Pembahasan Hasil Implementasi Dan Pengujian	66
4.3.1	Analisis Implementasi Sistem.....	66
4.3.2	Analisis Pengujian Sistem.....	66
4.3.3	Analisis Perbandingan Hasil Terhadap Acuan yang Dipakai di Tinjauan Pustaka.....	68
BAB V		70
PENUTUP.....		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN.....		75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Flowchart	8
Tabel 3. 1 Rancangan Fitur Sistem	14
Tabel 3. 2 Lanjutan Rancang Fitur.....	15
Tabel 3. 3 Rentang skala	36
Tabel 3. 4 Jadwal Penelitian.....	37
Tabel 4. 1. Pertanyaan WebQual 4.0	53
Tabel 4. 2 Jawaban Responden Usability.....	54
Tabel 4. 3 Jawaban Responden Information Quality	55
Tabel 4. 4 Jawaban Responden Interaction Quality	56
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas	57
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas	58
Tabel 4. 7 Hasil Uji Deskriptif Usability	58
Tabel 4. 8 Hasil Uji Deskriptif Interaction Quality	59
Tabel 4. 9 Hasil Uji Deskriptif Interaction Quality	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Usecase.....	17
Gambar 3. 2 Flowmap Sistem Berjala	21
Gambar 3. 3 Flowmap sistem diajukan.....	23
Gambar 3. 4 Activity Diagram Proses Register	25
Gambar 3. 5 Activity Diagram Proses Login	26
Gambar 3. 6 Activity Diagram Proses Pemesanan	27
Gambar 3. 7 Activity diagram proses konfirmasi (Admin)	28
Gambar 3. 8 Activity Diagram Tambah Paket Wisata	29
Gambar 3. 9 Activity Diagram Proses Logout	30
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Login User	31
Gambar 3. 11 Sequence Diagram Pemesanan.....	32
Gambar 3. 12 Sequence Diagram Proses Konfirmasi Pemesanan(Admin)	33
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Proses Logout.....	34
Gambar 4. 1 Tampilan Landing Page.....	39
Gambar 4. 2 Tampilan Daftar.....	40
Gambar 4. 3 Tampilan Login	40
Gambar 4. 4 Tampilan Paket Wisata	41
Gambar 4. 5 Tampilan Detail Paket Wisata	41
Gambar 4. 6 Tampilan Booking.....	42
Gambar 4. 7 Tampilan Detail Booking	42
Gambar 4. 8 Tampilan Detail Booking 2	43
Gambar 4. 9 Tampilan Riwayat Pemesanan	43
Gambar 4. 10 Tampilan Invoice.....	44
Gambar 4. 11 Tampilan Itenerary	44
Gambar 4. 12 Dashboard Admin 1.....	45
Gambar 4. 13 Dashboard Admin 2.....	45
Gambar 4. 14 Fasilitas Paket Wisata.....	46
Gambar 4. 15 Fasilitas Travel	46
Gambar 4. 16 Layanan Tambahan	47
Gambar 4. 17 Kategori.....	47
Gambar 4. 18 Paket Wisata	48
Gambar 4. 19 Data Customer.....	48
Gambar 4. 20 Transaksi Paket Wisata.....	49
Gambar 4. 21 Laporan	49
Gambar 4. 22 Data Admin	50
Gambar 4. 23 Ubah Password.....	50
Gambar 4. 24 Erd.....	53
Gambar 4. 25 Sebelum Tambah Data	61
Gambar 4. 26 Data yang ditambahkan.....	61
Gambar 4. 27 Sudah tambah data	61
Gambar 4. 28 data yang akan diedit.....	62
Gambar 4. 29 Data yang diedit	62

Gambar 4. 30 Data telah diedit	62
Gambar 4. 31 Data yang akan dihapus	63
Gambar 4. 32 Hapus Data.....	63
Gambar 4. 33 Data Sudah Terhapus.....	63
Gambar 4. 34 Sebelum tambah data	63
Gambar 4. 35 Data yang di tambah.....	64
Gambar 4. 36 Data Sudah Di Tambah	64
Gambar 4. 37 Data sebelumnya.....	64
Gambar 4. 38 Data yang akan diedit.....	65
Gambar 4. 39 Data Berhasil Diedit.....	65
Gambar 4. 40 Data sebelumnya	65
Gambar 4. 41 Hapus Data.....	65
Gambar 4. 42 Data terhapus.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Bimbingan SKRIPSI.....	75
Lampiran 2. Form Bimbingan SKRIPSI.....	76
Lampiran 3. Pernyataan Telah Menyelesaikan Bimbingan Skripsi	77
Lampiran 4. Lembar Perbaikan Dosen Penguji 1	78
Lampiran 5 Lembar Perbaikan Dosen Penguji 2	79

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki era revolusi industri 4.0, sistem informasi memegang peranan penting di berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia, mencakup bidang industri, dunia pendidikan, sektor pertanian, hingga pariwisata. Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, menyimpan potensi pariwisata yang sangat menjanjikan dengan beragam destinasi wisata yang memukau. Setiap kawasan wisata menampilkan ciri khas yang berbeda, mencerminkan keragaman dan kekayaan setiap daerah [1]. Di antara beragam destinasi Indonesia, Bali merupakan pulau yang awalnya surga tersembunyi, kini telah berkembang menjadi tujuan wisata internasional yang memikat jutaan pengunjung dari seluruh dunia [2]. Berada di posisi pusat pariwisata, Bali menghadirkan perpaduan yang menakjubkan antara keindahan alamnya dengan keunikan seni budayanya. Kontribusi sektor pariwisata ini tidak hanya berdampak pada devisa negara, tetapi juga pada kesejahteraan ekonomi masyarakat lokal. Kemajuan teknologi informasi menjadi fokus utama pemerintah untuk memperkuat sektor pariwisata di Bali [3]. Dengan pemanfaatan teknologi melalui internet sebagai sarana komunikasi tanpa batas menjadi kunci utama dalam memperkuat sistem informasi, yang dapat mengoptimalkan pengelolaan dan promosi pariwisata lebih efisien [4].

PT. TRIA UMA WISATA merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang pariwisata, berfokus pada penyediaan layanan perjalanan dan akomodasi bagi wisatawan domestik maupun internasional. Dalam melakukan bisnisnya, PT. TRIA UMA WISATA masih melakukan proses pemesanan paket *wisata adventure and marine* dengan sistem konvensional melalui platform *WhatsApp*, sehingga mengakibatkan keterbatasan dalam penyebaran informasi mengenai paket wisata *adventure and marine* yang disediakan. Hal yang sama juga bagi admin dimana pencatatan pemesanan masih dilakukan secara manual rentan terhadap kesalahan *input*, dan menghasilkan ketidakakuratan data pelanggan atau hilangnya informasi terkait pemesanan. Penggunaan sistem yang masih manual ini, ditambah lagi dengan keterbatasan promosi

menjadi kendala utama bagi perusahaan dalam memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan popularitas destinasi wisata yang ditawarkan [5], [6], [7].

Dengan adanya permasalahan yang terjadi pada PT. TRIA UMA WISATA maka diperlukan adanya sistem pemesanan berbasis *website* yang terintergrasi, dimana memudahkan pelanggan untuk melihat informasi secara detail terkait paket wisata yang di sediakan, melakukan pemesanan, dan menyelesaikan pembayaran secara langsung. Di bangunnya sistem ini di harapkan dapat menyebarkan informasi terkait paket wisata lebih luas, sekaligus mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan yang cepat dan efisien. Pada sisi operasional, penerapan sistem ini dapat membantu untuk pencatatan data pemesanan yang di perlukan guna mengurangi risiko kesalahan *input* dan menghasilkan data yang akurat. Untuk memastikan perancangan sistem berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, metode *Waterfall* diusulkan sebagai pendekatan dalam proses pengembangan. Metode Waterfall digunakan dalam perancangan sistem ini karena memiliki alur yang sistematis dan berurutan, dimulai dari tahap perencanaan hingga pengelolaan, serta dilaksanakan secara bertahap sesuai urutan tahapan yang telah ditentukan [8]. Sistem ini juga menggunakan metode webQual 4.0 untuk mengukur kualitas website berdasarkan sudut pandang pengguna, dengan tiga aspek utama yang menjadi pertimbangan meliputi kualitas pengguna (*Usability Quality*), kualitas informasi (*Information Quality*), serta kualitas interaksi (*Interaction Quality*) [9]. Perancangan sistem ini juga akan menggunakan *framework CodeIgniter* (CI), dengan memanfaatkan bahasa pemrograman PHP untuk logika pengembangan aplikasi serta *MySQL* sebagai basis data untuk menyimpan dan mengelola data secara terstruktur [10], [11]. Tahap perancangan sistem ini, akan disusun diagram *Use Case* untuk mendeskripsikan interaksi antara aktor dan fitur utama sistem, serta *Flowmap* untuk menggambarkan alur kerja atau proses operasional yang akan diterapkan dalam sistem [12].

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan paket wisata serta memperoleh informasi yang

akurat dan lengkap mengenai paket wisata yang tersedia di PT. TRIA UMA WISATA?

2. Bagaimana persepsi pengguna terhadap kualitas kinerja sistem informasi pemesanan paket wisata Adventure and Marine di PT Tria Uma Wisata?

1.3 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah dalam penelitian:

1. Sistem yang dikembangkan hanya akan mencakup pemesanan paket wisata *Adventure and Marine* yang tersedia di PT TRIA UMA WISATA, meliputi proses pemilihan paket, *input* data pelanggan, dan konfirmasi pemesanan.
2. Sistem akan berbasis web yang dapat diakses oleh pelanggan dan admin melalui perangkat yang terhubung ke internet, memungkinkan pemesanan dan pengelolaan data dilakukan secara *real-time*.
3. Sistem informasi ini dirancang untuk digunakan oleh pelanggan, admin, dan manajer.
4. Fitur dalam sistem dirancang dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu yang tersedia dan pencapaian hasil pengujian, sehingga pengembangan sistem ini difokuskan pada implementasi yang efisien dan sesuai dengan prioritas yang dapat tercapai dalam jangka waktu yang ditentukan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari penelitian ini :

1. Merancang sistem yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan paket wisata serta memperoleh informasi yang tepat mengenai paket wisata yang ditawarkan oleh PT TRIA UMA WISATA.
2. Mengetahui bagaimana persepsi pengguna dalam menilai efektivitas kinerja sistem informasi pemesanan paket wisata *Adventure and Marine* di Bali pada PT Tria Uma Wisata.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mempermudah pelanggan untuk proses pemesanan dan memberikan akses informasi yang tepat dan akurat mengenai paket wisata.
2. Meningkatkan efisiensi dalam pengolahan data pemesanan serta mendukung operasional perusahaan lebih optimal.
3. Meminimal kesalahan *input* data dan kehilangan informasi terkait pemesanan.
4. Bagi peneliti untuk menambah pengalaman dalam merancang dan mengembangkan sistem berbasis *website*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini berhasil merancang sebuah sistem pemesanan paket wisata yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara *online* serta memperoleh informasi yang akurat dan lengkap mengenai berbagai pilihan paket wisata yang ditawarkan oleh PT Tria Uma Wisata.
2. Penelitian ini berhasil mengetahui bagaimana persepsi pengguna terhadap nilai efektivitas kinerja sistem pemesanan paket wisata *adventure and marine* di bali pada pt tria uma wisata, dengan nilai skor rata – rata 4,19 untuk *Usability*, 4,17 untuk *Information Quality*, dan 4,24 untuk *Interaction Quality*.

Dengan demikian, sistem ini menjadi solusi awal yang mendukung proses pemesanan paket wisata secara cepat dan terstruktur di PT Tria Uma Wisata.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat di sampaikan dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Sistem saat ini belum dilengkapi dengan fitur notifikasi otomatis, oleh karena itu pengembangan ke depan disarankan untuk menambahkan notifikasi melalui email guna memberikan informasi secara *real-time* terkait status pemesanan, pembayaran, dan pengiriman *itinerary*.
2. Untuk meningkatkan keamanan sistem, pada pengembangan berikutnya disarankan agar dilakukan implementasi *autentikasi* yang lebih kuat, seperti verifikasi dua langkah atau enkripsi data pengguna, agar data pribadi dan transaksi pelanggan lebih terlindungi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. E. Prasetyo, D. A. Megawaty, and A. D. Putra, "Sistem Pelayanan Jasa Tour and Travel Berbasis Web," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 85–92, Sep. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.21.
- [2] P. Kebudayaan, B. Di, K. I. Nengah, and A. Nuriawan, "Analisa Project Life Cycle Pembangunan Kawasan Wisata," 2024, [Online]. Available: <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/parbud>
- [3] I. Putu, A. Julian, I. Puritan, W. Adh, and W. A. Werdistira, "Sistem Informasi Pengenalan Objek Wisata Kayu Putih Berbasis Website Menggunakan Teknik White Hat SEO," 2023.
- [4] R. Mandra Prakosa and Intan Ravanza Rindiana, "Analisis Implementasi E-Government Pemerintah Provinsi Bali dalam Pengelolaan Pariwisata Berbasis Digital," *Journal of Governance Innovation*, vol. 5, no. 2, pp. 290–307, Sep. 2023, doi: 10.36636/jogiv.v5i2.2917.
- [5] Y. Anestasya, L. Ningtias, and R. Apridiyanti, "SISTEM INFORMASI PEMASARAN DAN PEMESANAN PAKET WISATA BERBASIS WEB PADA STAR NINE WISATA & TRANSPORT TANGGAMUS," 2024.
- [6] B. O. Lubis, B. Santoso, R. T. Yunandar, B. A. Wahid, and F. E. Schadu, "DESAIN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKET WISATA DENGAN METODE FRAMEWORK APPLICATION OF SYSTEM THINKING (FAST)," 2024.
- [7] N. L. W. Sri Rahayu Ginantra and A. Penanta, "Sistem Informasi Pengelolaan Travel Agent Berbasis Website," *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI)*, vol. 1, no. 3, pp. 131–142, Mar. 2019, doi: 10.33173/jsikti.25.
- [8] A. Abdul Wahid Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Sumedang, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," 2024. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/346397070>
- [9] E. Prasetyo Tanriady, A. Munir, H. Surasa, P. Studi Teknik Informatika, and S. Kharisma Makassar, "IMPLEMENTASI METODE WEBQUAL 4.0 DALAM MENGANALISIS KEPUASAN PENGGUNA WEBSITE SEARCH BUDDY," 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech>
- [10] H. Prasetio Panata, A. Firman Daru, and S. Amri, "PENERAPAN RAPID APPLICATION DEVELOPMENT UNTUK MEMBANGUN SISTEM INVENTORY ONLINE MENGGUNAKAN CODEIGNITER 4 Info Artikel," vol. 4, no. 2, pp. 80–89, 2024, doi: 10.26623/jisl.
- [11] H. Sulistiani and V. Hendra Saputra, "Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung," *Jurnal CoreIT*, vol. 6, no. 2, 2020.

- [12] R. I. Siti Nur Satriya, "PENGEMBANGAN APLIKASI COSTUMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM) BERBASIS MOBILE 'AORA' UNTUK PENGAJUAN CALON PELANGGAN BARU FIBER NETWORKS INDONESIA (FIBERNET)," 2024.
- [13] S. S. Choiriatin, "Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-2023 "Exploring the Intersection of Big Data, Cyber Security, Rancang Bangun Sistem Pemesanan dan Pemasaran Studio Foto Berbasis Website di Potrait Room Kediri," 2023.
- [14] syah Sulung and I. Noviyanti, "MOUNTAIN ADVENTURE SALES SYSTEM TOUR PACKAGES MOUNTAINEERING WEB BASED USING PHP AND MYSQL AT PT. SEVEN MOUNTAIN ADVENTURE," *70 Incomtech*, vol. 9, no. 1, 2020.
- [15] Dewi and E. Setyaningsih, "Analisis Kualitas Website SIPD Penajam Paser Utara Menggunakan Webqual 4.0," *METIK JURNAL*, vol. 6, no. 1, pp. 24–29, Jul. 2022, doi: 10.47002/metik.v6i1.322.
- [16] A. Irmayanti, R. Hidayat, E. Rahmawati, P. R. Lamandau Jalan Jenderal Sudirman, N. Bulik, and K. Bulik, "Analisis Kualitas Website Kabupaten Lamandau Menggunakan Webqual 4.0," 2021. [Online]. Available: <https://lamandaukab.go.id>
- [17] Z. R. Saputri *et al.*, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA CAFE SURABIKU," 2019.
- [18] I. Gusti Ayu Eka Suwintari, Moh. Agus Sutiarto, I. Nyoman Arto Suprpto, I. Made Trisna Semara, and J. Aprilia, "KAJIAN POTENSI WISATA DALAM PENGEMASAN PAKET WISATA ALTERNATIF DI DESA WISATA MEDEWI," *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 623–636, Jan. 2023, doi: 10.54443/sibatik.v2i2.628.
- [19] A. Wijayanti, E. Devi Hari Putri, I. Ulumuddin Ahmad Asshofi, E. Rahayu, A. Yulianto, and Yulianto, "Pendampingan Penyusunan Paket Wisata Tematik Di Desa Wisata Banaran, Kulonprogo, Daerah Istimewa Yogyakarta," *Jurnal Abdimas Pariwisata*, vol. 5, no. 1, pp. 78–86, Jan. 2024, doi: 10.36276/jap.v5i1.544.
- [20] I. Gede Handika and A. Purbasari, "Pemanfaatan Framework Laravel Dalam Pembangunan Aplikasi E-Travel Berbasis Website," 2018.
- [21] R. Danti, J. Putri, F. Natsir, and S. P. Astuti, "IMPLEMENTASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN LOYALITAS PELANGGAN PADA PT ASA MODE INTERNASIONAL DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING," 2024.
- [22] M. Riyan Dirgantara, S. Syahputri, and A. Hasibuan, "Pengenal Database Management System (DBMS)," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 300, no. 6, 2023, doi: 10.5281/zenodo.8123019.
- [23] S. Esti, T. Sami, S. Rahmawati, A. Prasetyo, and C. Cahyono, "Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Pada Rumah Makan 'Jeng Tin' Menggunakan Database MySQL Sales Information System Application At The 'Jeng Tin' Eating House Using MySQL Database D3-Sistem Informasi, STMIK PPKIA Pradnya Paramita," *Jurnal*

Janitra Informatika dan Sistem Informasi, vol. 4, no. 1, pp. 1–14, 2024, doi: 10.59395/janitra.v4i1.178.

- [24] S. Pranoto, S. Sutiono, and D. Nasution, “SURPLUS : JURNAL EKONOMI DAN BISNIS Penerapan UML Dalam Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Dan Evaluasi Pembangunan Pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi,” *Tahun 2024*, vol. 2, no. 2, pp. 384–401, 2024.
- [25] I. Apriyana, N. Yona Sidratul Munti, H. Adeswastoto, J. F. Informatika UPTT, and U. Pahlawan Tuanku Tambusai Jln Tuanku Tambusai No, “Perancangan Database System Informasi Pemetaan Trayek Bus Sekolah dan Halte Di Central Business District (CBD) Bangkinang (Studi Kasus Di Dinas Perhubungan Kabupaten Kampar),” 2021.
- [26] F. , G. Tarmizi Maulana1), “Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT),” 2021. [Online]. Available: <https://rcf-indonesia.org/home/>
- [27] N. Hasibuan and A. Ikhwan, “Perancangan Sistem Informasi Data Pegawai Berbasis Web Pada PT.Sinar Halomoan Employee Data Information System Design Web Based On PT.Sinar Halomoan,” *JOURNAL OF COMPUTER SCIENCE AND INFORMATICS ENGINEERING (CoSIE)*, vol. 03, no. 2, 2024, [Online]. Available: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- [28] K. A. Jimbran and F. Sulianta, “Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web di Magister Akuntansi Widyatama,” 2024.
- [29] M. R. Maulana, “EVALUASI METODOLOGI WATERFALL DAN AGILE: STUDI LITERATUR PADA SISTEM PERPUSTAKAAN,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 1, Jan. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i1.5900.
- [30] F. Zulkarnain *et al.*, “ANALISIS KUALITAS WEBSITE UPT BAHASA UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA MENGGUNAKAN WEBQUAL 4.0,” 2025. [Online]. Available: <https://pddikti.kemdikbud.go.id>
- [31] A. Manik *et al.*, “PENGARUH METODE WEBQUAL 4.0 TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA WEBSITE POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA PENGARUH METODE WEBQUAL 4.0 TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA WEBSITE POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA THE IMPACT OF WEBQUAL 4.0 METHOD TOWARDS USER SATISFACTION OF POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA WEBSITE,” 2017. [Online]. Available: www.polsri.ac.id
- [32] M. M. L. G. I. R. M. D. H. Zharif Ra’is Aqil1), “RANCANG BANGUN BASIS DATA DENGAN STUDI KASUS PENJUALAN HEWAN TERNAK MELALUI APLIKASI DENGAN ERD DAN PDM,” 2024.
- [33] M. Farid Al Jabbar, F. Adelina Harahap, and J. Immanuel Sijabat, “2 Creative Commons Attribution 4.0 International License ANALISIS PERBANDINGAN PEMANFAATAN ERD UNTUK PROSES PEMBUATAN PROGRAM,” 2025.
- [34] L. Linda, I. Asyura, I. Widyaningrum, and A. N. Indriani, “Perancangan Instrumen Literasi Numerasi: Uji Coba Awal Pada Mahasiswa STKIP Syekh Manshur,”

Progressive of Cognitive and Ability, vol. 4, no. 3, pp. 104–111, Jul. 2025, doi: 10.56855/jpr.v4i3.1625.

- [35] F. Y. D. D. LIVIA AMANDA, “UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS TINGKATPARTISIPASI POLITIK MASYARAKAT KOTA PADANG,” 2019.