

# Web-Based Tourism Information System for Pasuruan Regency Destinations: Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web untuk Destinasi di Kabupaten Pasuruan

*Alan Budi Kusuma*

Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Ade Eviyanti*

Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Mochamad Alfian Rosid*

Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Azmuri Wahyu Azinar*

Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

**General Background:** Rapid advances in information technology enable regions to disseminate tourism information through accessible digital platforms. **Specific Background:** Pasuruan Regency possesses diverse natural, cultural, culinary, and religious attractions but lacks an integrated system that presents comprehensive and user-participatory tourism data. **Knowledge Gap:** Previous tourism information systems mainly provided static information without community contribution and administrative validation features. **Aims:** This study develops a web-based tourism information system that allows users to submit destination data subject to admin verification. **Results:** The system was built using the waterfall method, successfully passed black-box testing with fully valid functions, and achieved a System Usability Scale score of 68.75, categorized as grade C (acceptable). **Novelty:** The platform integrates public participation in destination submission with an admin validation workflow within a structured tourism database. **Implications:** The system provides an accessible medium for tourists and supports local authorities and communities in disseminating tourism information to broaden visitor reach and regional economic activity.

## Highlights:

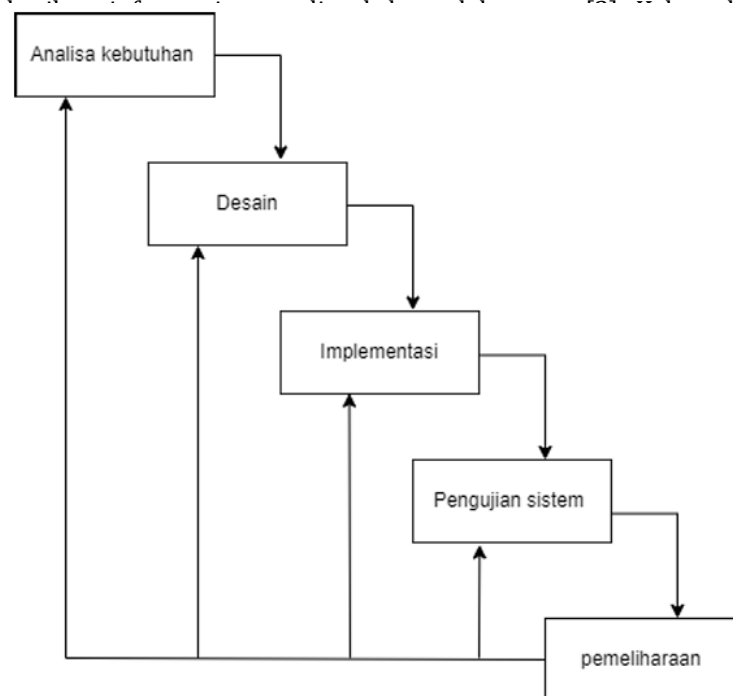
- Integrates user-submitted tourism data with admin validation.
- Developed using the waterfall model with full functional testing.
- Usability evaluation shows acceptable user reception (SUS 68.75).

**Keywords:** Web-Based System, Tourism Information, User Participation, Admin Validation, Pasuruan Regency

## Pendahuluan

Perkembangan dari teknologi pada masa sekarang sangatlah pesat hampir seluruh organisasi melakukan inovasi dan perbaikan sistem pada suatu organisasi, untuk mendukung segala aktifitas dan proses bisnis suatu organisasi[1]. Dengan pemanfaatan teknologi pertukaran informasi akan lebih sederhana dan cepat, selain itu teknologi informasi juga memiliki peran penting dalam proses pengolahan data, pengelolaan informasi dan manajemen data, antara lain pemanfaatan penggunaan internet dalam pengolahan informasi serta dapat di implementasikan pada perancangan sistem[2]. Kabupaten Pasuruan terletak di Provinsi Jawa Timur. Kabupaten Pasuruan dengan obyek pariwisata lengkap, meliputi pegunungan, dataran, dan laut. Kabupaten Pasuruan dikenal sebagai daerah perindustrian, pertanian, dan tujuan pariwisata. Khususnya di tiga tempat wisata unggulan, Seperti Bromo, Taman Safari Indonesia II dan Chimory. Maka dari itu, perlu sistem informasi wisata untuk menarik pengunjung lokal maupun mancanegara. Semakin banyak yang berkunjung maka penghasilan masyarakat sekitar menjadi naik. Pariwisata merupakan salah satu aspek yang dapat membantu perekonomian baik bagi masyarakat maupun bagi pemerintah untuk meningkatkan pendapatan daerah. Sistem yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah informasi disebut juga sebagai sistem informasi. Internet ialah jaringan komputer yang dapat diakses secara global di seluruh dunia kapanpun dan dimanapun untuk memudahkan wisatawan dalam mencari informasi. Pada penelitian terdahulu, yang dilakukan, Studi lapar berbentuk rujukan

Penelitian yang c Web Pada Kabupaten I pariwisata Kabupaten F Pengembangan Sistem In al., 2024). Berdasarkan pengembangan sistem. M design, coding, testing, dan alur yang jelas. Perbeda menambahkan fitur yang admin akan memvalidasi Pasuruan, terdiri atas be kuliner dan wisata budaya



nasi Pariwisata Berbasis ingkan sistem informasi n divalidasi oleh admin. litian oleh (Wulandari et metode waterfall untuk atan mulai dari analisis, arena metode ini memiliki da penelitian ini peneliti ahkan wisata kemudian erbasis web Kabupaten anja, wisata religi, wisata l.

## Metode

Metode penelitian te sistem informasi pariwisata. Beberapa langkah dalam metode penelitian antara lain sebagai berikut:

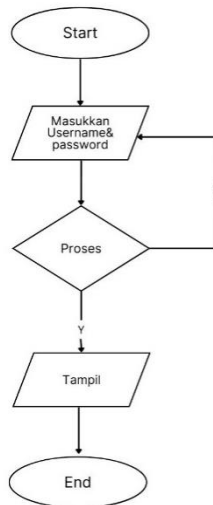
### A. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai macam data dan informasi yang nantinya akan berguna sebagai bukti pendukung untuk penjelasan studi [6].

### B. Perancangan Sistem

Dalam Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web menggunakan metode waterfall. Model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya [7].

udah dalam pembuatan



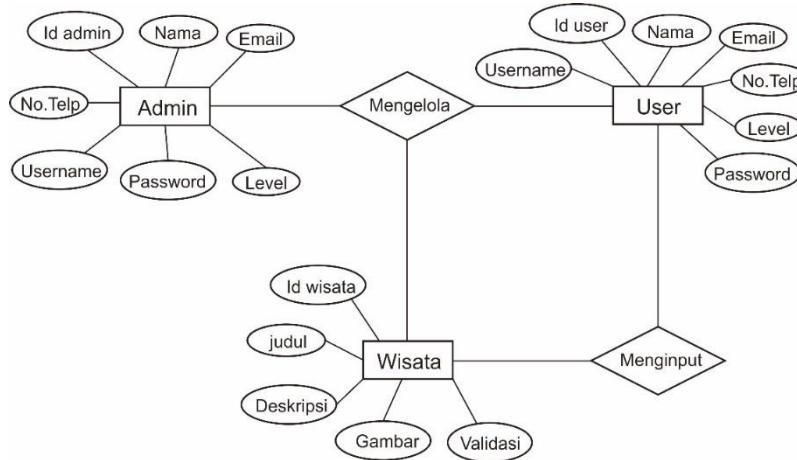
**Gamb**

elitian

1. **Analisa Kebutuhan** : Tahap ini dimulai di perusahaan secara langsung. berdasarkan sistem yang sedang berjalan untuk menge
2. **Desain** : Pada tahap ini gambaran tentang apa yang perlu dilakukan dan bagaimana sistem dapat bekerja[9]. Pada tahap ini ada elemen flowchart dan entity relationship diagram.

#### 1. Flowchart Sistem Login

Flowchart berguna untuk menganalisis gambaran besar dan poin-poin penting dari sebuah proyek desain[10]. Berdasarkan flowchart sistem login pada gambar 2, menunjukkan bahwa sistem dimulai dengan masuk, kemudian dilanjutkan dengan memasukkan username dan password, diperiksa oleh database, dan, jika berhasil, dilanjutkan ke halaman utama. Pengguna atau admin yang mencoba masuk tetapi gagal akan diarahkan ke halaman login.



**Gambar 2.** Flowchart Sistem Login

#### 2. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram merupakan alat untuk memodelkan basis data. Setelah selesai, dapat digunakan untuk membangun database yang terdiri dari tabel-tabel yang dihubungkan oleh jaringan relasi [11]. Berdasarkan desain database pada gambar 3, dapat dijelaskan terdapat 3 entitas.

**Gambar 3.** Entity Relationship Diagram

3. **Implementasi** : Implementasi adalah proses mengubah hasil dari desain menjadi aplikasi yang nyata, yang dapat diakses langsung oleh pengguna [12]. Implementasi dari sistem informasi ini akan membahas alur kerja sistem serta antarmuka dari sistem informasi pariwisata.
4. **Pengujian** : Pengujian adalah tahap dimana proses pengembangan yang menentukan apakah aplikasi dapat berfungsi sesuai rencana, atau tidak [13]. Pengujian Black-box digunakan pada tahap ini. Pengujian Black box adalah metode yang melibatkan pengisian setiap formulir yang tersedia dengan informasi, termasuk setiap kemungkinan menu, dan fitur. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan disortir ke dalam kelompok kelompok sesuai dengan valid atau tidaknya informasi yang disampaikan (dapat diterima) untuk tujuan yang dimaksudkan (tidak sesuai) [14].
5. **Pemeliharaan** : Pemeliharaan sistem informasi merujuk pada rangkaian aktivitas yang dilakukan setelah implementasi sistem informasi untuk memastikan kinerja yang optimal, keandalan, dan keberlanjutan sistem dalam jangka panjang. Tujuan pemeliharaan sistem informasi adalah untuk menjaga sistem tetap berfungsi dengan baik, mengatasi masalah yang muncul, dan melakukan peningkatan atau perubahan sesuai dengan kebutuhan bisnis yang berkembang. Pemeliharaan sistem dilakukan agar tidak terjadi kesalahan pada saat pengoperasian sistem informasi [15].

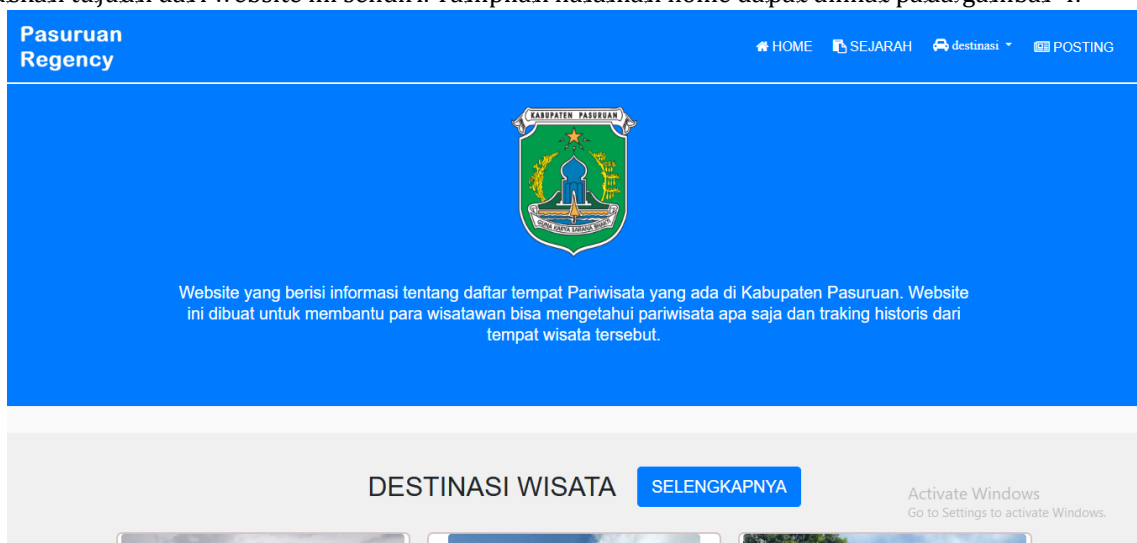
## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah website sistem informasi pariwisata yang dapat digunakan oleh pengguna.

#### 1. Halaman Home

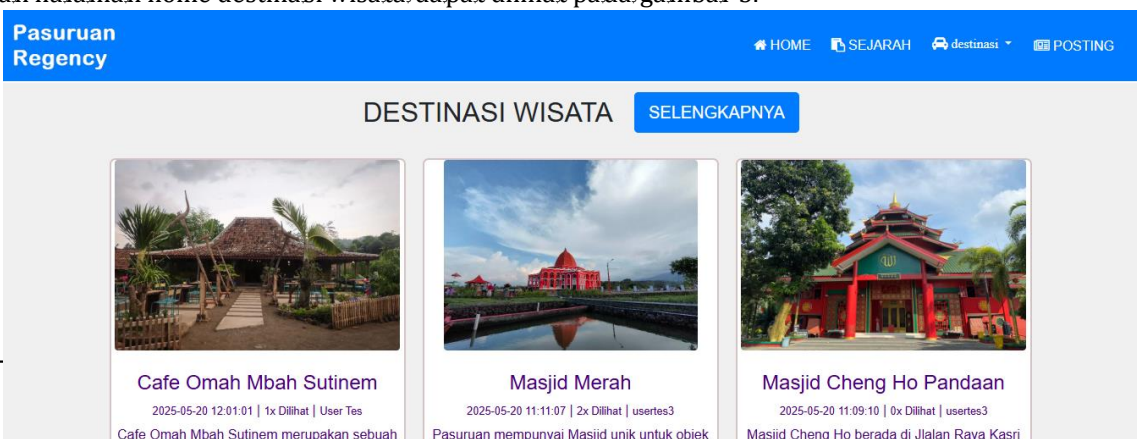
Halaman home adalah halaman saat pertama website dibuka, akan muncul tampilan home, tampilan home ini menjelaskan tujuan dari website ini sendiri. Tampilan halaman home dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 4.** Halaman Home

#### 2. Halaman Home Destinasi Wisata

Halaman home destinasi wisata adalah halaman untuk mencari informasi wisata yang ada di Pasuruan dengan cara mengetik nama wisata yang dicari dan dibawah button search terdapat beberapa rekomendasi tempat wisata. Tampilan halaman home destinasi wisata dapat dilihat pada gambar 5.



**Gambar 5.** Halaman Home Destinasi Wisata

### 3. Halaman Sejarah

Halaman sejarah adalah halaman yang menjelaskan sejarah singkat kabupaten Pasuruan. Tampilan halaman sejarah dapat dilihat pada gambar 6.



**Gambar 6.** Halaman Sejarah

### 4. Drop Down List Destinasi

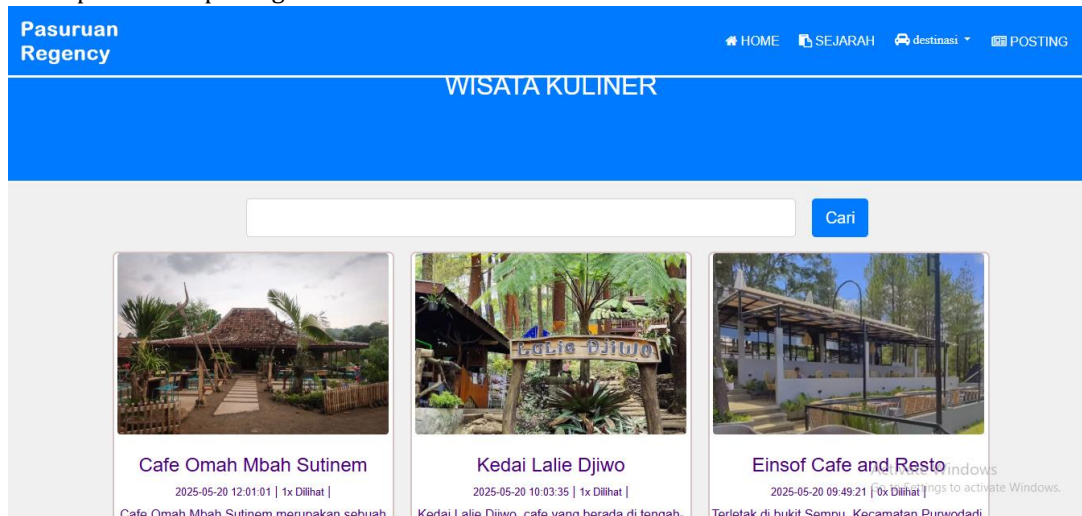
Drop down list adalah tampilan user memilih satu dari beberapa opsi yang ditampilkan dalam daftar yang tersembunyi. Diantaranya, wisata kuliner, wisata alam, wisata belanja, wisata religi dan wisata budaya. Tampilan drop down list dapat dilihat pada gambar 7.



**Gambar 7.** Drop Down List Destinasi

## 5. Halaman Wisata Kuliner

Halaman Wisata kuliner adalah halaman yang digunakan untuk melihat beberapa wisata kuliner. Tampilan halaman wisata kuliner dapat dilihat pada gambar 8.



**Gambar 8.** Halaman Wisata Kuliner

## 6. Halaman Posting

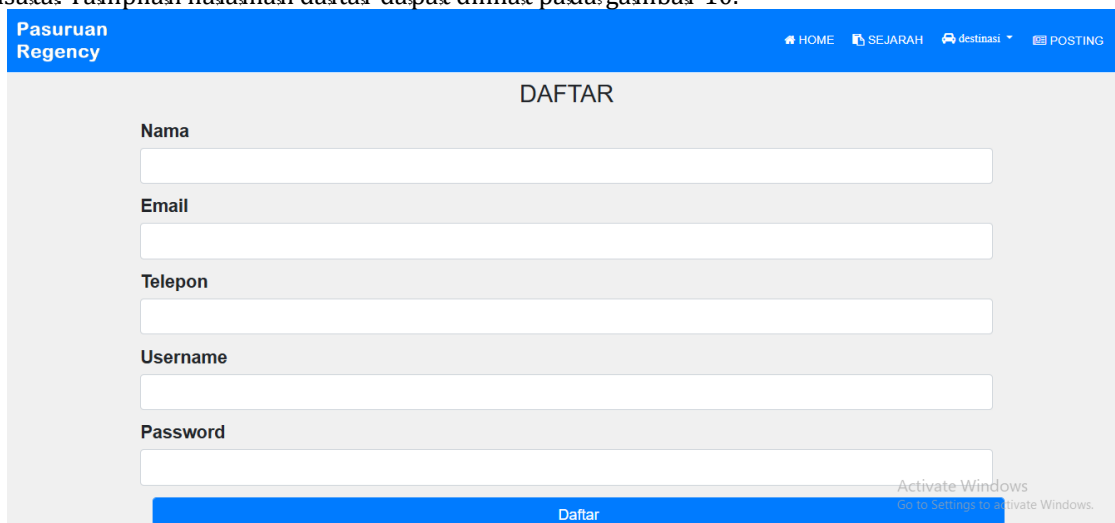
Halaman posting adalah halaman yang digunakan user apabila ingin posting tempat wisata, akan tetapi harus login terlebih dahulu. Tampilan halaman posting dapat dilihat pada gambar 9.



**Gambar 9.** Halaman Posting

## 7. Halaman Daftar

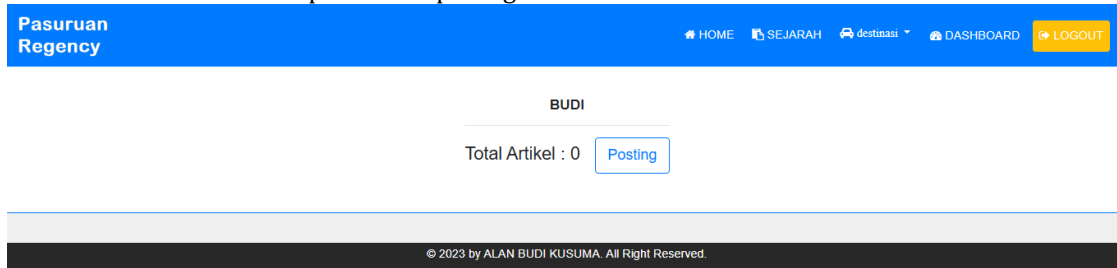
Halaman daftar adalah halaman yang digunakan untuk melakukan pengisian data diri agar bisa memposting wisata. Tampilan halaman daftar dapat dilihat pada gambar 10.



**Gambar 10.** Halaman Daftar

#### 8. Halaman Dashboard User Terdaftar

Halaman dashboard user terdaftar adalah halaman untuk menambahkan postingan wisata. Tampilan halaman dashboard user terdaftar dapat dilihat pada gambar 11.



**Gambar 11.** Halaman Dashboard User Terdaftar

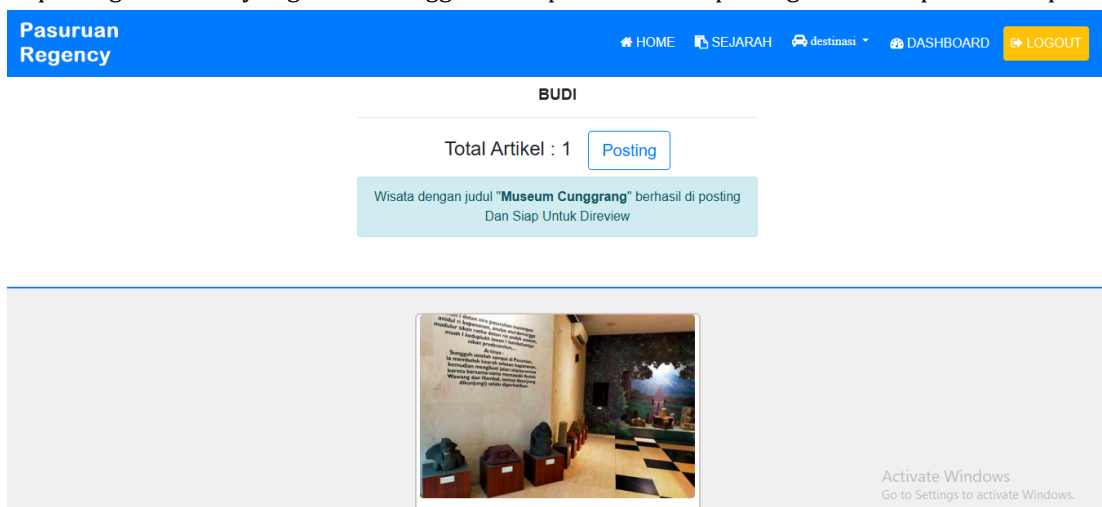
#### 9. Halaman Posting Artikel

Halaman posting artikel adalah halaman yang digunakan oleh user untuk posting wisata dengan mengisi kategori wisata, judul wisata, deskripsi, gambar dan link google maps. Tampilan halaman posting artikel dapat dilihat pada gambar 12.

**Gambar 12.** Halaman Posting Artikel

#### 10. Tampilan Berhasil Posting Artikel

Tampilan berhasil posting artikel adalah tampilan ketika user sukses input data wisata. Di halaman ini juga bisa melihat total postingan artikel yang telah diunggah. Tampilan berhasil posting artikel dapat dilihat pada gambar 13.



**Gambar 13.** Tampilan Berhasil Post Artikel



#### 11. Halaman Dashboard Wisata Admin

Halaman dashboard wisata admin adalah halaman yang digunakan untuk melihat judul, waktu, pengisian data wisata yang sudah diisi oleh user. Tampilan halaman dashboard wisata admin dapat dilihat pada gambar 14.

Pasuruan Regency					
HOME SEJARAH destinasi DASHBOARD LOGOUT					
WISATA					
NO	JUDUL	WAKTU	VALIDASI	TAMPIL	ACTION
1	Candi Gununggangsir	2025-05-24 10:17:44	YA	0 kali	DETAIL HAPUS
2	Candi Jawi	2025-05-24 10:02:45	YA	0 kali	DETAIL HAPUS
3	Candi Belahan	2025-05-24 09:52:24	YA	0 kali	DETAIL HAPUS
4	Situs Raos Pacinan	2025-05-24 09:47:20	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
5	Candi Kebo Ireng	2025-05-24 08:52:13	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
6	Museum Cunggurang	2025-05-24 08:47:23	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
7	Cafe Omah Mbah Sutinem	2025-05-20 12:01:01	YA	1 kali	DETAIL HAPUS

**Gambar 14.** Halaman Dashboard Wisata Admin

#### 12. Halaman Dashboard Hapus Destinasi Wisata

Halaman dashboard hapus destinasi wisata digunakan untuk menghapus destinasi wisata yang sudah diisi oleh user. Tampilan halaman dashboard hapus destinasi wisata dapat dilihat pada gambar 15.

Pasuruan Regency					
HOME destinasi DASHBOARD LOGOUT					
KONFIRMASI HAPUS					
Apakah Anda yakin ingin menghapus destinasi ini?					
Batal Hapus					
NO	JUDUL	WAKTU	VALIDASI	TAMPIL	ACTION
1	Taman Dayu Golf and Resort	2025-05-24 16:47:28	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
2	Saygon Water Park	2025-05-24 16:44:17	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
3	Kurma Park	2025-05-24 16:41:08	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
4	Ayam Goreng Pak Soleh	2025-05-24 16:36:24	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
5	Kepiting Cak Gundul 1992	2025-05-24 16:19:28	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
6	Candi Gununggangsir	2025-05-24 10:17:44	YA	2 kali	DETAIL HAPUS
7	Candi Jawi	2025-05-24 10:02:45	YA	0 kali	DETAIL HAPUS

**Gambar 15.** Halaman Dashboard Hapus Destinasi Wisata

#### 13. Halaman Dashboard Wisata Belum Tervalidasi

Halaman dashboard wisata belum tervalidasi adalah halaman yang digunakan admin untuk melihat semua wisata yang belum di validasi dan tersimpan sebagai draft. Tampilan halaman dashboard wisata belum tervalidasi dapat dilihat pada gambar 16.

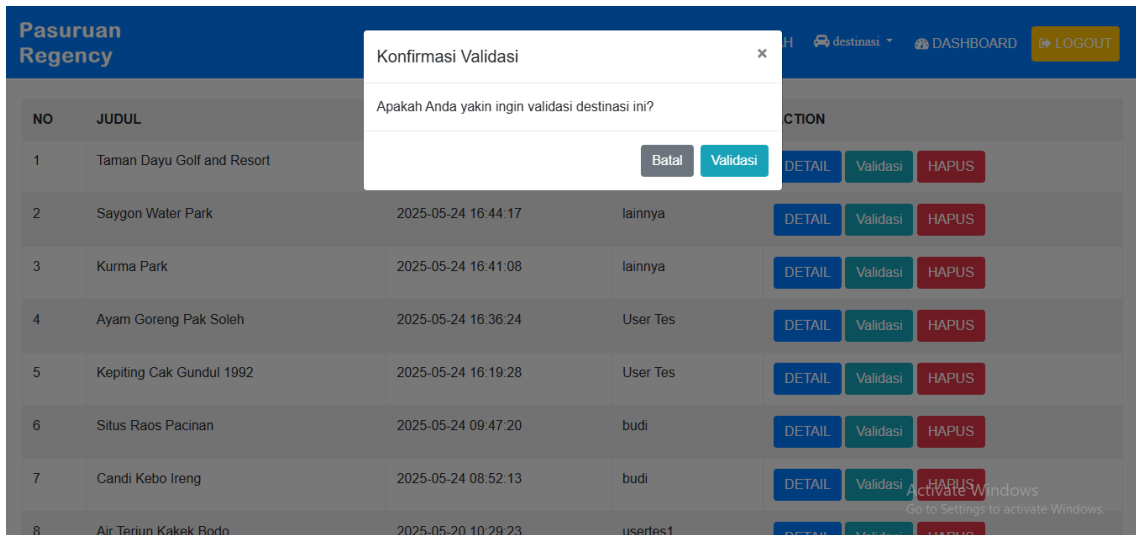
Pasuruan Regency				
HOME SEJARAH destinasi DASHBOARD LOGOUT				
DRAFT YANG BELUM DIVALIDASI				
NO	JUDUL	WAKTU	USERNAME	ACTION
1	Situs Raos Pacinan	2025-05-24 09:47:20	budi	DETAIL Validasi HAPUS
2	Candi Kebo Ireng	2025-05-24 08:52:13	budi	DETAIL Validasi HAPUS
3	Museum Cunggurang	2025-05-24 08:47:23	budi	DETAIL Validasi HAPUS
4	Air Terjun Kakek Bodo	2025-05-20 10:29:23	useres1	DETAIL Validasi HAPUS



**Gambar 16.** Halaman Dashboard Wisata Belum Tervalidasi

**14. Halaman Dashboard Validasi**

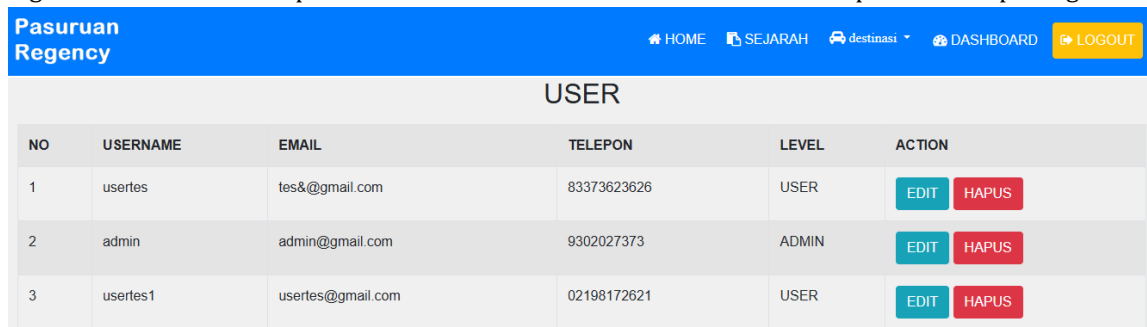
Halaman dashboard validasi adalah halaman yang digunakan admin untuk memvalidasi wisata yang sudah diisi oleh user. Tampilan halaman dashboard validasi dapat dilihat pada gambar 17.



**Gambar 17.** Halaman Dashboard Validasi

**15. Halaman Dashboard Detail Semua User**

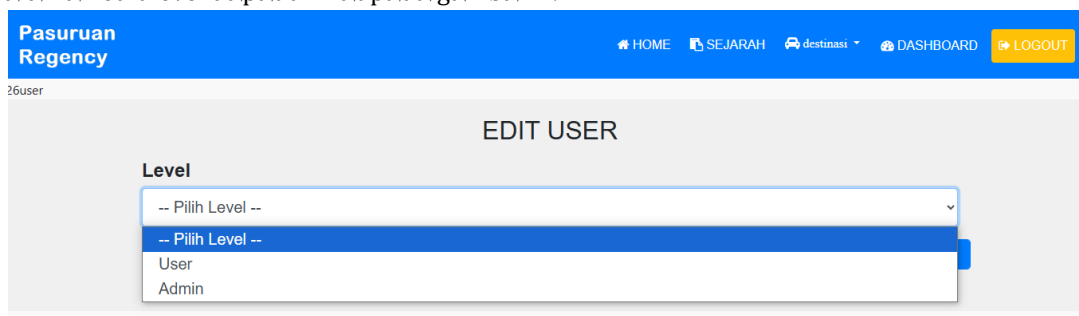
Halaman dashboard detail semua user adalah halaman yang digunakan admin untuk melihat detail semua user yang sudah terdaftar. Tampilan halaman dashboard detail semua user dapat dilihat pada gambar 18.



**Gambar 18.** Halaman Dashboard Detail Semua User

**16. Halaman Edit Level**

Halaman edit level adalah halaman yang digunakan admin untuk mengedit user menjadi admin ataupun sebaliknya. Tampilan halaman edit level dapat dilihat pada gambar 19.



**Gambar 19.** Halaman Edit Level

**B. Pengujian Sistem**

Pengujian sistem yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan sistem pengujian black-box. Pengujian ini dilakukan diakhir pembuatan perangkat lunak dimana proses pengembangan yang menentukan apakah aplikasi dapat berfungsi sesuai rencana atau tidak [16]. Hasil uji coba dapat dilihat pada tabel 1 untuk uji coba user dan tabel 2 untuk uji coba admin.

**Tabel 1.** Uji Coba Halaman User

No	Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Login	Mengisi username dan password	Menampilkan halaman home	Valid
2	Daftar	Mengisi data, saat buat akun	Kembali ke halaman login	Valid
3	Mengakses halaman home	Klik menu home	Menampilkan halaman home	Valid
4	Mengakses halaman profil	Klik halaman profil	Menampilkan halaman profil	Valid
5	Mengakses halaman sejarah	Klik halaman sejarah	Menampilkan halaman profil	Valid
6	Mengakses halaman destinasi wisata	Klik drop down list pada destinasi	Menampilkan halaman sejarah	Valid
7	Mengakses detail informasi wisata	Klik obyek wisata yang ingin diakses	Menampilkan list destinasi	Valid
8	Mengakses halaman posting	Klik posting	Menampilkan detail informasi wisata Menampilkan posting artikel dengan mengisikan kategori, judul, deskripsi, gambar dan link maps	Valid
9	Logout	Pengguna menggunakan logout untuk keluar akun	Berhasil keluar dari akun	Valid

**Tabel 2.** Uji Coba Halaman Admin

No	Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Login	Mengisi username dan password	Menampilkan halaman home	Valid
2	Daftar	Mengisi data, saat buat akun	Kembali ke halaman login	Valid
3	Mengakses halaman dashboard admin	Klik dashboard	Menampilkan wisata, draft yang belum di validasi dan semua user	Valid
4	Klik detail	Admin melihat detail wisata yang sudah di input user	Menampilkan detail wisata	Valid
5	Klik Hapus wisata	Data wisata akan terhapus setelah dihapus	Hapus wisata sesuai dengan yang diharapkan	Valid
6	Klik hapus user	Data user akan terhapus setelah dihapus	Hapus user sesuai dengan yang diharapkan	Valid
7	Klik edit level	Level yang diubah akan berganti setelah di edit	Menampilkan drop down level	Valid
8	Logout	Admin menggunakan logout untuk keluar akun	Berhasil keluar dari akun	Valid

Dari pengujian sistem informasi pariwisata berbasis web menggunakan metode blackbox berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan.

### C. Pengujian System Usability Scale

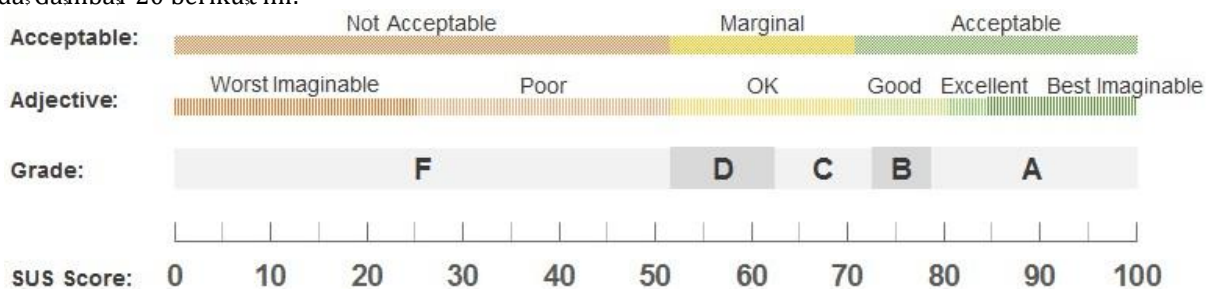
System Usability Scale (SUS) merupakan metode berbasis kuesioner yang dapat digunakan untuk melihat mengetahui sejauh mana kegunaan suatu sistem dari sudut pandang subyektif pengguna [17]. Sistem pengujian usability dalam suatu aplikasi menggunakan sepuluh skala yang memberikan pandangan pengguna secara global dari sisi penggunaannya [18]. Responden pada metode SUS adalah pengguna yang telah menggunakan sistem yang akan diuji. Pengujian System Usability Scale dari sistem pariwisata dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Pengujian SUS

Resp.	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	Skor SUS
1	3	3	0	3	1	3	0	3	1	3	21	52,5
2	3	3	1	3	2	3	1	3	1	3	25	62,5
3	3	3	1	3	1	3	2	3	1	3	26	65
4	3	2	1	3	1	3	1	3	1	3	25	62,5
5	3	4	0	3	1	4	0	4	0	3	27	67,5
6	3	3	0	2	1	4	0	4	1	1	25	62,5
7	4	4	1	3	1	4	0	3	1	3	31	77,5
8	2	3	3	4	2	3	1	3	1	3	33	82,5
9	3	3	1	4	0	3	1	3	1	4	32	80
10	3	3	1	2	1	3	2	3	1	1	30	75
Rata-rata:											<b>68,75</b>	

Berdasarkan hasil penilaian dari 10 responden diperoleh total nilai Skor SUS sebesar 687,5 dengan nilai rata-rata yang dihasilkan adalah 68,75. Setelah mendapatkan hasil akhir dari penilaian responden, langkah selanjutnya adalah menentukan grade hasil penilaian dengan menggunakan dua cara yang dapat digunakan. Penentuan grade pertama dilihat dari sisi penerimaan pengguna dengan menggunakan metode Acceptability, Grade Scale, Adjective Rating. Penentuan grade kedua dilihat dari sisi percentile range (SUS Skor) yang memiliki penilaian yang terdiri dari A,B,C,D,E dan F. berdasarkan kedua cara penentuan hasil penilaian tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

Untuk dapat mengetahui perspective pengguna terhadap website Sistem informasi pariwisata, maka harus ditentukan tingkat Acceptability, Grade Scale, dan Adjective Rating dengan melakukan perbandingan terhadap hasil penilaian rata-rata responden yaitu sebesar 68,75. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh responden yang dibandingkan dengan tabel penentuan Acceptability, Grade Scale, dan Adjective Rating maka diperoleh hasil seperti pada Gambar 20 berikut ini:



**Gambar 20.** Penentuan Hasil Penilaian dengan menggunakan Acceptability, Grade Scale, dan Adjective Rating (<https://measuringu.com/interpret-sus-score/>)

Berdasarkan gambar 20, Penentuan hasil penilaian yaitu: 1) Tingkat Acceptability Range pengguna terhadap website Sistem informasi pariwisata termasuk ke dalam kategori Marginal, 2) Tingkat Grade Scale pengguna terhadap Sistem informasi pariwisata termasuk ke dalam kategori C, 3) Tingkat Adjective Rating pengguna terhadap website Sistem informasi pariwisata termasuk ke dalam kategori OK. Berdasarkan ketentuan penentuan hasil dengan menggunakan SUS Skor Percentile Rank, maka diperoleh hasil bahwa website Sistem informasi pariwisata yang memiliki Skor SUS 68,75 berada pada Grade C. Hal ini menunjukkan bahwa website Sistem informasi pariwisata perlu dikembangkan lebih lanjut.

## **Simpulan**

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, Dapat menarik kesimpulan yaitu Pemanfaatan teknologi informasi dengan membuat sistem informasi pariwisata berbasis web untuk memudahkan wisatawan lokal, nusantara, maupun wisatawan mancanegara untuk memperoleh informasi terkait kepariwisataan yang ada di Kabupaten Pasuruan dengan lebih mudah dan cepat. Diharapkan dengan pemanfaatan sistem ini dapat mempermudah menyebarkanluaskan informasi kepada masyarakat agar dapat mengembangkan kunjungan wisatawan ke Kabupaten Pasuruan.

## **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terimakasih yang sebesar besarnya disampaikan penulis kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah menjadi sumber ilmu dalam pengembangan sistem informasi pariwisata kabupaten Pasuruan. Kerja sama yang baik dan fasilitas yang disediakan oleh Universitas Muhammadiyah Sidoarjo menjadi kunci keberhasilan penelitian ini. Serta terimakasih kepada para bapak ibu dosen atas bimbingannya sampai penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Terimakasih atas komitmen dan dukungannya, diharapkan kerjasama ini terus berbuah hasil yang positif untuk generasi selanjutnya. Saran untuk kedepannya bapak ibu dosen dapat membimbing dan mengarahkan para mahasiswanya yang masih berjuang mengerjakan penelitiannya sampai lulus.

## **References**

- [1] M. Natsir, "Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Tourism Pada DKI Jakarta Berbasis Android," *Petir*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, 2019, doi: 10.33322/petir.v12i1.420.
- [2] Y. D. Wijaya and M. W. Astuti, "Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall," in *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2019, pp. 273–276.
- [3] C. M. Lengkong, R. Sengkey, and B. A. Sugiarso, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 1, pp. 15–20, 2019, doi: 10.35793/jti.14.1.2019.23780.
- [4] M. Attanggo, S. Andryana, and E. Mardiani, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen (SIM) Penjualan Pakaian," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 6, no. 1, pp. 106–113, 2021, doi: 10.29100/jupi.v6i1.1920.
- [5] S. Utarki, E. A. Pratama, and C. M. Hellyana, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat," *Indonesian Journal of Software Engineering*, vol. 6, no. 1, pp. 19–32, 2020, doi: 10.31294/ijse.v6i1.7950.
- [6] A. A. Effendy and D. Sunarsi, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan UMKM dan Efektivitas Promosi Melalui Online di Kota Tangerang Selatan," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 8, no. 6, p. 205, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3629.
- [7] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," 2020.
- [8] M. F. Fayyad, I. Ramadhani, H. Syukron, M. Ikhwan, and M. R. Prayogge, "Design of Web-Based Information System for Travel Ticketing in Pekanbaru City," 2022.
- [9] A. Mardian, T. Budiman, R. Haroen, and V. Yasin, "Perancangan Aplikasi Pemantauan Kinerja Karyawan Berbasis Android di PT Salestrade Corp Indonesia," *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, vol. 1, no. 3, p. 169, 2021, doi: 10.52362/jmijayakarta.v1i3.481.
- [10] A. A. Widodo and M. Misdram, "Sistem Pendukung Keputusan Kenaikan Jabatan Menggunakan Metode Profile Matching (Studi Kasus: PT Metsuma Anugrah Graha)," vol. 2, no. 2, 2019.
- [11] P. R. Togatorop, R. P. Simanjuntak, S. B. Manurung, and M. C. Silalahi, "Pembangkit Entity Relationship Diagram dari Spesifikasi Kebutuhan Menggunakan Natural Language Processing untuk Bahasa Indonesia," *Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 9, no. 2, pp. 196–206, 2021, doi: 10.35508/jicon.v9i2.5051.
- [12] A. T. Martadinata and I. Zaliman, "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi E-Commerce dengan Menggunakan CMS, Woocommerce dan Xendit," 2020.
- [13] A. Utomo, Y. Sutanto, E. Tiningrum, and E. M. Susilowati, "Pengujian Aplikasi Transaksi Perdagangan Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis," *Jurnal Bisnis Terapan*, vol. 4, no. 2, pp. 133–140, 2020, doi: 10.24123/jbt.v4i2.2170.
- [14] F. C. Ningrum, D. Suherman, S. Aryanti, H. A. Prasetya, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *Jurnal*

Informatika Universitas Pamulang, vol. 4, no. 4, p. 125, 2019, doi: 10.32493/informatika.v4i4.3782.

[15] T. Sutabri, "Design of a Web-Based Social Network Information System," *International Journal of Artificial Intelligence Research*, vol. 6, no. 1, 2023, doi: 10.29099/ijair.v6i1.454.

[16] A. C. Praniffa, A. Syahri, F. Sandes, U. Fariha, Q. A. Giansyah, and M. L. Hamzah, "Pengujian Black Box dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis Web," 2023.

[17] M. Defriani, M. G. Resmi, and I. Jaelani, "Uji Usability dengan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS) pada Situs Web STT Wastukencana," *INTECOMS Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 4, no. 1, pp. 30–39, 2021, doi: 10.31539/intecoms.v4i1.2072.

[18] K. T. Nugroho, B. Julianto, and D. F. Nur MS, "Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, vol. 11, no. 1, p. 74, 2022, doi: 10.23887/janapati.v11i1.43209.