

Sistem Informasi Pariwisata Badan Usaha Milik Desa Tirta Sejahtera Pada Masa Pandemi Berbasis Website (Studi Kasus: Wisata Desa Pluneng)

Annizhamul Hafizhah¹, Theresiawati², Bambang Warsuta³
D-III Sistem Informasi/ Universitas Pembangunan Nasional veteran Jakarta^{1,2}
Jalan RS Fatmawati No.1 Jakarta Selatan
Politeknik Negeri Jakarta³
annizhamul@upnvj.ac.id¹, theresiawati@upnvj.ac.id², bambang.warsuta@tik.pnj.ac.id³

Abstrak: Pandemi covid yang terjadi pada tahun 2019 membawa pengaruh pada sektor wisata yang membuat penurunan jumlah wisatawan. Penurunan wisata ini membuat manajemen memikirkan cara agar bisnisnya dapat terus berjalan ditengah pandemi. Salah satu wisata yang mendapatkan dampak penurunan kunjungan yaitu Umbul Desa Pluneng. Umbul Desa Pluneng merupakan wisata bahari yang terletak di Kecamatan Kebonarum, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Saat ini Umbul tersebut juga belum memiliki pengelolaan yang terintegrasi dengan database. Tujuan penelitian adalah merancang sebuah sistem informasi pariwisata badan usaha milik desa tirta sejahtera pada masa pandemic berbasis *website*. Selain itu, peneliti menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model waterfall yang dipakai secara bertahap dan menggunakan metode PIECES untuk menganalisis masalah secara spesifik serta Metode *black box testing* untuk menguji sistem yang ada pada *website*. Pemodelan sistem ini menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) untuk membentuk sistem informasi pariwisata badan usaha milik desa.

Kata kunci: Pariwisata, *Codeigniter*, *Waterfall*, *Website*.

1 Pendahuluan

Sektor pariwisata adalah sektor yang berpengaruh bagi perekonomian Indonesia. Beberapa tahun terakhir ini, kontribusi sektor pariwisata meningkat signifikan.



Gambar 1.1 Grafik kunjungan wisatawan nusantara tahun 2015-2020
Sumber: Badan Pusat Statistik(BPS), 2021

Hal ini terlihat dari kontribusi sektor pariwisata yang meningkat tajam pada tahun 2019. Peningkatan kontribusi ini di dukung oleh meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan nusantara dan peningkatan jumlah investasi di sektor pariwisata. Pada akhir tahun 2019 dunia diberitakan dengan masuknya virus covid-19. Menurut WHO, covid-19 atau yang biasa dipanggil dengan coronavirus merupakan virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan dan manusia. Pada 2 Maret 2020, pandemi covid-19 pertama terdeteksi di Indonesia. Setelah masuknya pandemi covid masuk ke Indonesia jumlah kunjungan wisatawan mengalami penurunan. Dengan penurunan wisata ini membuat manajemen perusahaan memikirkan cara agar bisnisnya bisa terus berjalan ditengah pandemi. Manajemen harus beradaptasi dan berinovasi serta memiliki strategi pemasaran agar tempat wisata yang mereka kelola tetap dapat menghasilkan pendapatan dengan potensi yang tersedia. Pada masa pandemi covid 19 tempat pariwisata perlu adanya strategi dalam mencari *market share*, bagaimana mengelola keterbatasan menjadi peluang. Menyebarnya covid-19 membawa pengaruh yang sangat besar pada dunia. Banyak industri yang mengalami penurunan terutama pada sektor pariwisata.

Melemahnya industri pariwisata di Indonesia telah memberi dampak yang menyebabkan salah satu wisata di daerah Klaten mengalami penurunan jumlah wisatawan. Upaya untuk mencegah penyebaran telah dilakukan

dengan berbagai kebijakan pemerintah dalam pembatasan pergerakan masyarakat yang diawali dari Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) transisi, Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) darurat, hingga Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) empat level.

Umbul Desa Pluneng merupakan salah satu wisata bahari daerah Klaten dengan tempat pemandian yang memiliki pemandangan indah dan juga menjadi tempat *favorite* bagi masyarakat klaten. Umbul Desa Pluneng ini terletak di Kecamatan Kebonarum, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Saat ini Umbul Desa Pluneng masih menggunakan cara manual dalam pembelian tiket sehingga wisatawan harus menerima tiket masuk yang telah dibeli per lembar. Sulitnya mengelola laporan data penjualan dimana pengelolaannya masih menggunakan pencatatan manual lalu disimpan kedalam file Microsoft Excel sehingga jika data dalam buku hilang masih terdapat file excel sebagai penggantinya. Pada saat memasukkan data pesanan ke *Microsoft Excel* masih terdapat kelemahan dalam pencarian file pemesanan dan penamaan *file*. Pembuatan faktur penjualan masih menggunakan *excel* dan belum menggunakan sistem yang terintegrasi dengan database.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, penulis merekomendasikan sebuah sistem yang dapat mengelola data penjualan dengan baik sehingga membantu pengelola untuk melakukan pencarian data penjualan, serta membantu untuk mengurangi terjadinya antrian karena sistem yang akan dibuat dapat memungkinkan calon pengunjung untuk melakukan pembelian tiket secara *online*. Sistem ini dibuat dengan menggunakan metode waterfall. Metode ini mempunyai kelebihan dengan pengerjaannya yang dilakukan secara *linear*, sehingga dapat meminimalkan kesalahan. Selain itu, pengerjaan yang terstruktur dan lebih jelas arahnya. Proses yang jelas membuat pengerjaan sebuah sistem lebih detail. Dengan cara ini dapat mengurangi kesalahan, metode ini membutuhkan analisis data yang jelas dan lengkap pada tahap awal pengembangan, hal tersebut membuat sistem mempunyai tujuan akhir yang jelas oleh sebab itu dibangunlah Sistem Informasi Wisata Badan Usaha Milik Desa Tirta Sejahtera Pada Masa Pandemi berbasis *website*.

2 Kajian Pustaka

2.1 Sistem Informasi

Menurut Mulyanto (2009:1) dalam Muharto and Arisandy Ambarita, 2019 “Secara universal, sistem dapat diartikan sebagai kumpulan bagian dasar yang berelasi untuk memperoleh suatu tujuan tertentu secara keseluruhan” [1]. Menurut Jogiyanto H.M.(1999:692) dalam Jacob Breemer, 2020 “Informasi yaitu hasil olah data dalam bentuk yang lebih berguna dan bermakna bagi penerimanya, menjelaskan suatu kejadian sebenarnya yang digunakan untuk mengambil keputusan” [2]. Berdasarkan penjelasan Mulyanto tentang sistem dan Jogiyanto tentang informasi, Sistem Informasi adalah sekumpulan elemen dengan hasil pengolahan data yang digunakan untuk menentukan keputusan.

2.2 Pariwisata

Menurut Damanik, Weber (2006) dalam Hermawati, 2020 “Pariwisata didefinisikan sebagai perjalanan yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk jangka waktu tertentu (sementara) dengan tujuan hiburan dan bukan untuk mata pencaharian”. [3].

2.3 Sistem Informasi Pariwisata

Berdasarkan penjelasan Mulyanto tentang sistem, Jogiyanto tentang informasi dan Weber Damanik tentang pariwisata, Sistem Informasi Pariwisata adalah Sekumpulan elemen dengan hasil pengolahan data kegiatan perjalanan yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk jangka waktu tertentu.

2.4 Website

Menurut Fristanto (2014:37) dalam D. D. Jantce TJ Sitinjak, M. and J. Suwita, 2020 “*Website* adalah media tempat menyampaikan informasi atau media pemasaran yang praktis dan ekonomis, yang bisa diakses dimana saja selama terhubung melalui jaringan internet.” [4].

1. HTML

Menurut Abdulloh (2016:2) dalam A. Hidayat, A. Yani and R, 2019 HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah *script* berupa *tag-tag* untuk membuat dan mengurus struktur *website*” [5].

2. CSS

Menurut Winarno dan Utomo (2010:106) dalam M. Evander and L, 2017 “CSS adalah bahasa pemrograman *website* yang digunakan untuk menentukan *style-style* dalam tag HTML” [5].

3. PHP

Menurut Solichin (2016:11:23) dalam A. Hidayat, A. Yani and R, 2019 “PHP adalah satu dari banyak bahasa pemrograman berbasis web yang dibuat oleh pengembang web dan untuk pengembang web. PHP bahasa pemrograman berbasis web yang dirancang khusus untuk membangun aplikasi berbasis web”[6].

4. Framework Codeigniter

Menurut Betha Sidik (2018:2) dalam D. D. Jantce TJ Sitinjak, M. and J. Suwita, 2020 “Codeigniter (CI) merupakan *framework* yang mengembangkan aplikasi dengan memakai PHP, suatu kerangka penyusunan program dengan memakai PHP”[4].

2.5 Basis Data

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2014:43) dalam D. D. Jantce TJ Sitinjak, M. and J. Suwita, 2020 “Sistem basis data merupakan sistem operasi komputer yang mempunyai tujuan utama yaitu menjaga data atau informasi yang telah diproses dan menyediakan informasi tersebut pada saat dibutuhkan” [4].

2.6 DBMS

Menurut (Hesananda et al., 2017) dalam G. Bahr, 2019 “DBMS merupakan perpaduan program yang dipakai untuk menggambarkan, mengatur dan memproses database. DBMS dapat dikatakan sebagai server database” [7]. Menurut Subagia (2018:67) dalam D. D. Jantce TJ Sitinjak, M. and J. Suwita, 2020 “MySQL adalah perangkat lunak database dengan *source* terbuka yang dipakai untuk mengolah basis data menggunakan bahasa SQL” [4].

2.7 Metode Analisis PIECES

Menurut Whittel, J.L., dan Bentley (2007) dalam A. A. Ramadona, M. Hartati, T. Nurainun and E. G. Permata, 2020 “Analisis PIECES merupakan kerangka untuk menganalisis sistem manual atau terkomputerasi” [8].

2.8 SDLC (System Development Life Cycle)

Menurut E. A. Praama, C. M. Hellyana and S, 2020 “*System Development Life Cycle* yaitu suatu proses pengembangan atau pembuatan *software* dengan memakai model dan metodologi yang sudah digunakan sebelumnya (berdasarkan cara dan tahapan yang sudah teruji baik)” [9].

2.9 Waterfall

Menurut (Sukanto & Shalahuddin, 2018) dalam Y.Handrianto and B.Sanjaya, 2020 Model Waterfall merupakan model yang menawarkan pendekatan aliran kehidupan perangkat lunak terstruktur atau berurutan yang diawali dengan analisis, desain, pengkodean, dan pengujian [10] seperti terlihat pada gambar 2.1.

1 Analisis dan Definisi Kebutuhan

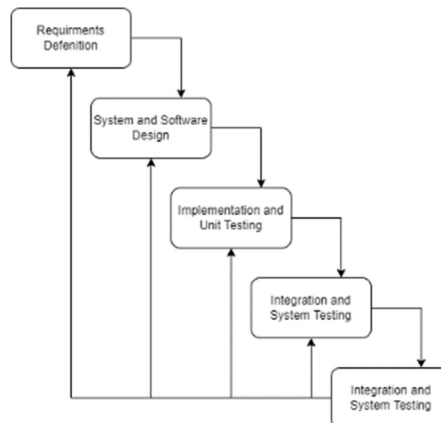
Akomodasi, batasan, dan sasaran sistem ditetapkan melalui wawancara bersama user atau *client*.

2 Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Proses perancangan sistem dengan persyaratan pada sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Aktivitas ini mendefinisikan kerangka sistem dengan menyeluruh. Perancangan menyertakan pengidentifikasian dan penggambaran abstraksi yang mendasari sistem perangkat lunak.

3 Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap ini, perancangan *software* diwujudkan menggunakan program atau unit program. Pengujian ini memverifikasi jika setiap unit sudah memenuhi spesifikasinya.



Gambar 2. 1 Metode Waterfall

Sumber : Handrianto & Sanjaya, 2020

4 Integrasi dan Pengujian Sistem

Sebuah program unit atau program individu yang terintegrasi dan diuji sebagai sistem untuk memastikan persyaratan sistem terpenuhi.

5 Operasi dan Pemeliharaan

Pada tahap ini, program bekerja di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan. Biasanya ini adalah fase terpanjang dari siklus hidup. Pemeliharaan meliputi perbaikan berbagai bug yang belum ditemukan pada tahap sebelumnya, meningkatkan implementasi unit system, mengembangkan layanan sistem, dan menambahkan persyaratan baru.

2.10 UML

Menurut Y. Sugiarti, S.T., M.Kom, 2018 “*Unified Modeling Language (UML)* merupakan bahasa umum industri untuk memvisualisasikan, perancangan, dan dokumentasi sistem perangkat lunak. UML menyediakan standar untuk merancang model sistem”. [11]

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah model untuk mendeskripsikan perilaku sistem yang ingin dibuat. *Use Case Diagram* menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dan sistem yang ingin dibuat.

2. Activity Diagram

Activity Diagram yaitu jenis diagram status khusus dengan sebagian besar status memiliki tindakan dan sebagian besar transisi ditrigger oleh penyelesaian keadaan sebelumnya (*internal processing*). Oleh sebab itu, *activity diagram* tidak mendefinisikan perilaku internal suatu sistem (dan interaksi antar subsistem), tetapi menggambarkan proses dan jalur kegiatan dari tingkat yang lebih tinggi secara umum.

3. Sequence Diagram

Sequence Diagram mendeskripsikan *behavior* objek pada *Usecase* dengan mendefinisikan objek dan pesan yang dikirimkan dan didapat dari antarobjek. Oleh sebab itu, untuk menggambar *sequence diagram* maka harus mengetahui objek-objek yang ada pada suatu *Usecase* dengan *class* yang mempunyai metode-metode diinstansi menjadi objek tersebut.

4. Class Diagram

Class Diagram menjelaskan berbagai objek dalam sistem dan berbagai relasi statis yang ada di antara mereka. *Class Diagram* juga menampilkan batasan pada properti dan operasi kelas serta relasi objek.

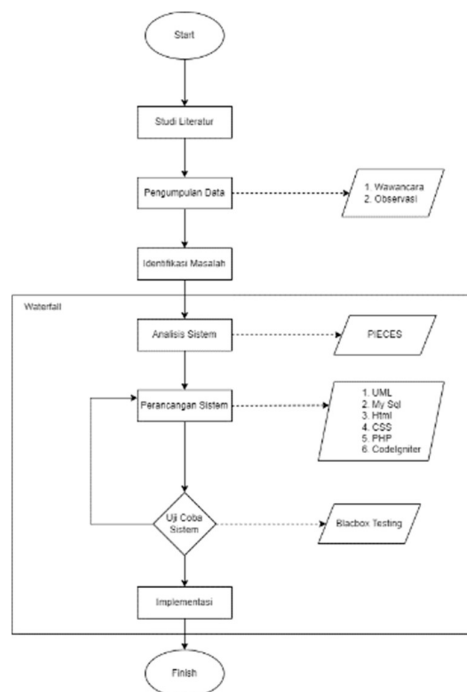
2.11 Black Box Testing

Menurut (Latif, 2015) dalam N. F. Cahya and e. a., 2019 Metode *Blackbox Testing* adalah sebuah metode uji perangkat lunak yang tidak harus diperhatikan detail perangkat lunak. Pengujian ini hanya memvalidasi nilai keluaran dari setiap nilai masukan. Tidak ada usaha yang dilakukan untuk mengenal kode program mana yang menggunakan *output*. [12]

3 Metodologi Penelitian

3.1 Alur Penelitian

Alur penelitian yang dilakukan berpengaruh pada suatu tahapan kegiatan penelitian. Penelitian ini menggunakan kerangka penelitian sebagai bayangan dari sistem yang akan dibuat. Berikut merupakan tahapan-tahapan kerangka penelitian :



Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian

1. Studi Literatur
Pada tahap studi literatur yaitu membaca pedoman yang menjadi referensi penulisan seperti jurnal atau buku yang berkaitan dengan penelitian yang ingin dilakukan.
2. Pengumpulan Data
Kegiatan pada tahap pengumpulan data ini yaitu untuk menemukan data-data terkait penelitian dengan cara mewawancarai bagian sekretaris dan direktur Badan Usaha Milik Desa Tirta Sejahtera, selain itu penulis melakukan observasi di tempat tersebut. Kegiatan ini dilakukan untuk menetapkan penulis menerima data yang dapat dipercaya.
3. Identifikasi Masalah
Tahap identifikasi masalah ini merupakan kegiatan untuk mengetahui serta menentukan masalah yang dimiliki dan dibutuhkan pada Badan Usaha Milik Desa, seperti perlu adanya website agar dapat membantu proses pemesanan tiket dan pengelolaan data.
4. Analisis Sistem
Pada tahap analisis sistem ini melakukan analisa dan menemukan kendala yang berhubungan sistem berjalan dengan metode PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service*).
5. Perancangan Sistem
Pada tahap perancangan sistem ini yaitu implementasi kegiatan alur program menggunakan tools UML (*Unified Modeling Language*) dengan *multiple diagram* seperti *use case diagram, activity diagram, class diagram, dan sequence diagram*. Selain itu, selama proses perancangan sistem, penulis menggunakan My SQL sebagai *database engine* serta HTML, CSS, PHP, dan *CodeIgniter* sebagai Tampilan *Website*.
6. Pengujian Sistem
Pada tahap ini dilakukan pengujian agar dapat mengetahui apakah sistem usulan dapat menyelesaikan masalah dari sistem berjalan dan dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna, maka dilakukan uji coba terhadap sistem

yang sudah dirancang. Metode yang dipakai yaitu *black box testing* yang dapat membuktikan fungsionalitas sistem yang berbeda dengan tujuan, jika sistem tidak memenuhi kebutuhan pengguna, maka pengembangan sistem akan kembali pada tahap perancangan sistem.

7. Implementasi

Pada tahap Implementasi ini dilakukan sebagai penerapan hasil keseluruhan dari penelitian dengan hasil akhir berbentuk website.

4 Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisis Sistem Berjalan

Pada pariwisata badan usaha milik desa tirta sejahtera masih memakai cara manual saat mengatur data pemesanan, serta laporan mengenai transaksi pemesanan. Sehingga, kesalahan pencatatan secara manual sering kali terjadi. Maka dari itu, dibuatlah sistem berjalan yang ada di pariwisata badan usaha milik desa tirta sejahtera yang dibuat dalam *usecase diagram* dan *activity diagram*.

4.2 Rancangan Sistem Usulan

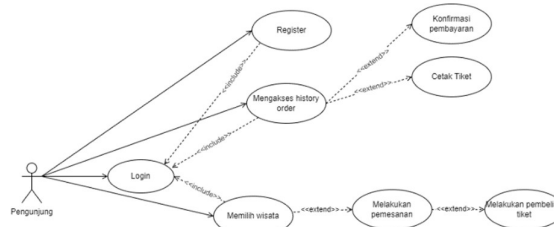
Sistem usulan memiliki tujuan untuk memudahkan pelayanan pada Pariwisata Badan Usaha milik Desa Tirta Sejahtera serta memberikan solusi mengenai masalah yang ada pada sistem berjalan sebelumnya.

4.3 Rancangan Kebutuhan Sistem

Kebutuhan yang diperlukan sistem dapat diketahui dengan melakukan rancangan kebutuhan sistem supaya tidak terjadi kesalahan pada sistem usulan serta semua kebutuhannya terpenuhi. Rancangan kebutuhan pengguna berfungsi untuk mengetahui apa saja kebutuhan pengguna yang akan digunakan pada sistem usulan, kemudian rancangan kebutuhan data juga diperlukan agar mengetahui apa saja data-data yang diperlukan didalam sistem usulan.

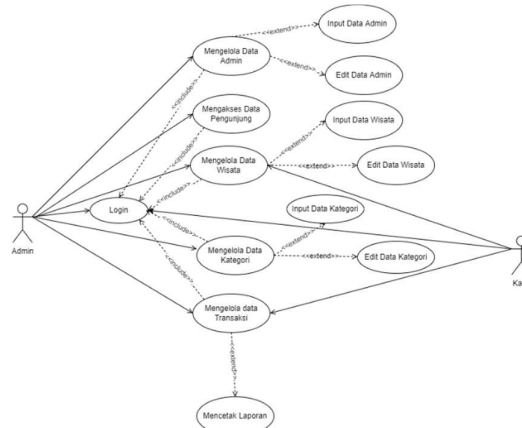
4.4 Use Case Diagram Sistem Usulan

1. Berikut adalah *use case diagram* pengunjung pada sistem informasi pariwisata badan usaha milik desa tirta sejahtera berdasarkan sistem usulan.



Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Usulan Pengunjung

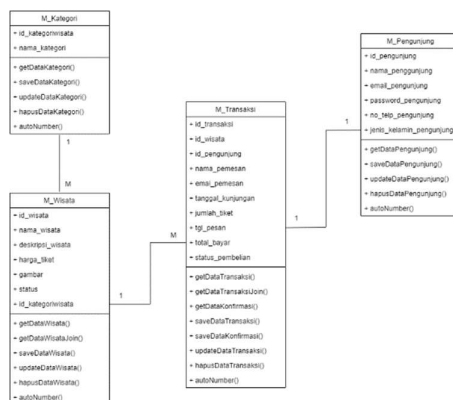
2. Berikut merupakan *use case diagram* Admin pada sistem informasi pariwisata badan usaha milik desa tirta sejahtera berdasarkan sistem usulan.



Gambar 4.2 Use Case Diagram Sistem Usulan Admin

3. Class Diagram

Berikut merupakan *class diagram* sistem usulan pada sistem informasi pariwisata badan usaha milik desa tirta sejahtera.



Gambar 4.3 Class Diagram sistem usulan

4. Rancangan Kode

Rancangan kode ini untuk memudahkan pengaturan dan perancangan *database* sehingga dapat menghasilkan *output* sesuai kebutuhan

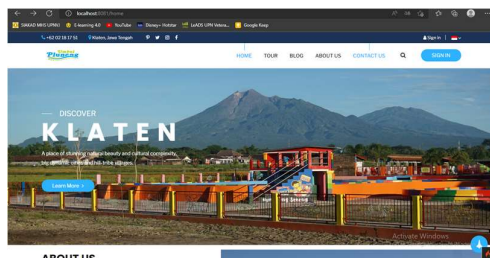
5. Rancangan Basis Data

Setelah menganalisis sistem yang berjalan lalu merencanakan sistem usulan yang akan dibuat, dapat dilihat kebutuhan data yang diperlukan. Untuk itu dibuatlah rancangan dari tabel-tabel basisdata pada sistem usulan.

6. Rancangan Interface

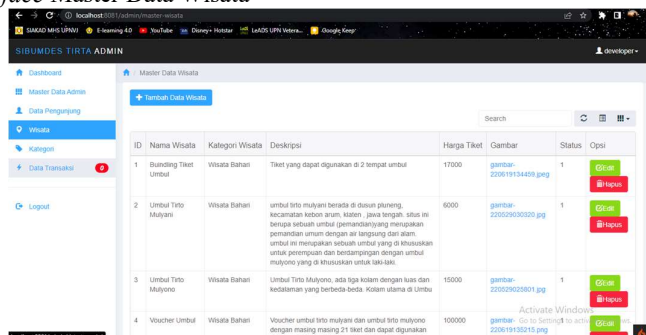
Rancangan *interface* dari *website* sistem informasi pariwisata badan usaha milik desa tirta sejahtera, sebagai berikut :

a. Rancangan *Interface Dashboard* Sebelum Login



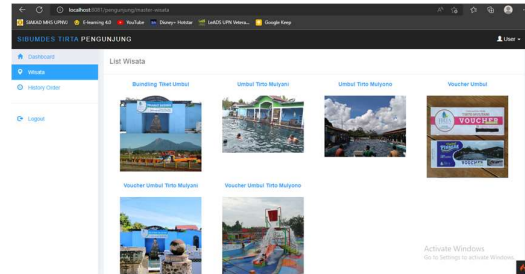
Gambar 4. Rancangan *Interface Dashboard* Sebelum Login

b. Rancangan *Interface Master Data Wisata*



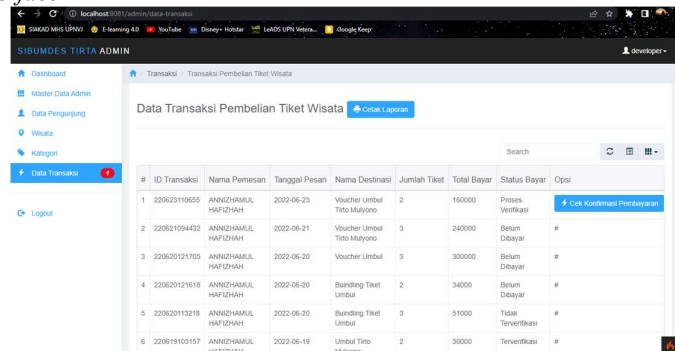
Gambar 5. Rancangan *Interface Master Wisata*

c. Rancangan *Interface List Wisata*



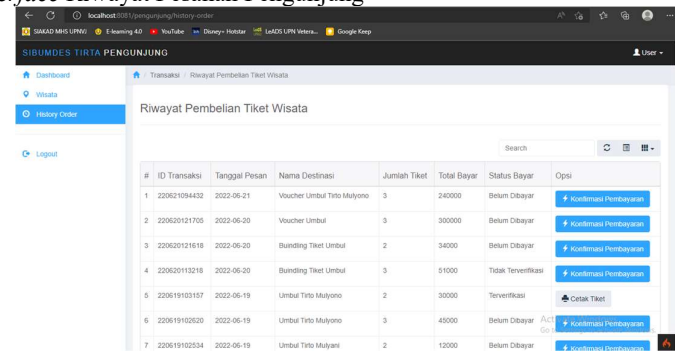
Gambar 6. Rancangan *Interface List Wisata*

d. Rancangan *Interface Transaksi Pemesanan*



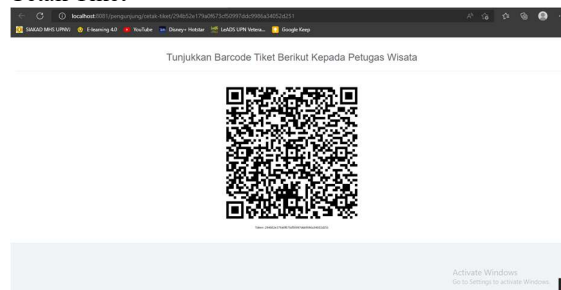
Gambar 7. Rancangan *Interface Transaksi Pemesanan*

e. Rancangan *Interface Riwayat Pesanan Pengunjung*



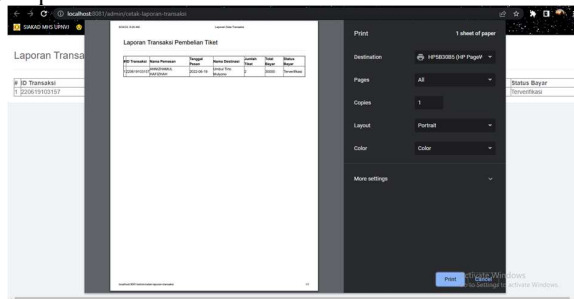
Gambar 8. Rancangan *Interface Riwayat Pesanan Pengunjung*

f. Rancangan *Interface Cetak Tiket*



Gambar 9. Rancangan *Interface Cetak Tiket*

g. Rancangan *Interface* Laporan



Gambar 10. Rancangan *Interface* Hasil Laporan

4.5 Pengujian dengan Black Box testing

Tahap akhir dalam pembuatan sistem pada Badan Usaha Milik Desa Tirta Sejahtera adalah tahap pengujian. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing* yang bertujuan untuk mengetahui apakah sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan atau tidak. Berikut hasil dari pengujian sistem menggunakan *black box testing* :

Tabel 4.1 *Blackbox Testing*

No	Nama Proses	Aktor	Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	<i>Login</i>	Semua Aktor	<i>Login</i> menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i>	Aktor dapat masuk ke dalam sistem sesuai dengan aksesnya masing-masing	Valid
2	Registrasi	Pengunjung	Pendaftaran pengunjung menggunakan nama, email, no.hp, jenis kelamin, dan <i>password</i>	Aktor dapat mendaftar sesuai data yang dibutuhkan sistem	Valid
3	Kelola Kategori Wisata	Admin	Menambah, mengubah dan menghapus data kategori	Aktor dapat mengubah, menambah, dan menghapus data kategori wisata	Valid
4	Kelola Wisata	Admin dan Kasir	Menambah, mengubah dan menghapus data wisata	Aktor dapat mengubah, menambah, dan menghapus data wisata	Valid
5	Kelola data transaksi	Admin dan Kasir	Melakukan konfirmasi pembayaran, atau cetak laporan	Aktor dapat melakukan konfirmasi pembayaran atau cetak laporan	Valid
6	List Wisata	Pengunjung dan Kasir	Memilih wisata, tanggal wisata, dan jumlah tiket	Aktor dapat melakukan pilih wisata, tanggal kedatangan, dan jumlah tiket	Valid
7	<i>History Order</i>	Pengunjung dan Kasir	Melakukan konfirmasi pembayaran dan cetak tiket	Aktor dapat melakukan konfirmasi pembayaran dan cetak tiket	Valid
8	<i>Logout</i>	Semua Aktor	<i>Logout</i>	Aktor dapat keluar dari akun dan menampilkan halaman login kembali	Valid

5 Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rancangan dan hasil yang didapat dari Sistem Informasi Pariwisata Badan Usaha Milik Desa Tirta Sejahtera Pada Masa Pandemi Berbasis *Website* (Studi Kasus: Wisata Bahari Desa Pluneng) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Pariwisata BUMDesa ini berjalan dengan pembelian tiket secara *on site* dan masih menggunakan pencatatan manual di *Microsoft excel* sehingga tidak jarang mengalami kesalahan pendataan saat memasukkan data penjualan.
2. Sistem Informasi Pariwisata BUMDesa ini memakai metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model waterfall yang digunakan secara bertahap dan menggunakan metode PIECES untuk menganalisis masalah secara spesifik serta Metode *black box testing* untuk menguji sistem yang ada pada *website* SIBUMDES Tirta Sejahtera berfungsi sesuai dengan tujuan perancangan.
3. Sistem Informasi Pariwisata BUMDesa Pada Masa Pandemi Berbasis Website ini memiliki berbagai fitur yaitu *dashboard* admin yang berisi data admin, data pengunjung, data wisata, data kategori, data transaksi dan *dashboard* pengunjung yang berisi list wisata dan riwayat pembelian serta *landing page*.

5.2 Saran

Saran untuk pengembang selanjutnya agar program yang telah dibangun dapat jauh lebih sempurna dan membantu pengembangan program diharapkan dapat menambahkan fitur pembatalan pesanan dan *reschedule* pesanan serta memperbaiki *user interface website*.

References

- [1] M. and A. Ambarita, M.Kom., Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa dalam Menyusun Proposal Penelitian, Yogyakarta: deepublish, 2019.
- [2] J. Breemer, S.E., M.M and A. Nurdin, S.Si., Pengembangan Sistem Informasi Manajemen, Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- [3] H. and P. Rista, "Komponen Kepariwisata dan Pengembangan Community Based Tourism di Desa Wisata Nglanggeran," Pariwisata, p. Vol. 7 No. 1, 2020.
- [4] D. D. Jantce TJ Sitinjak, M. and J. Suwita, "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang," Jurnal IPSIKOM, p. Vol. 8 No.1, 2020.
- [5] M. Evander and L. , "E-Commerce Gitar Akustik Dan Sparepart Kota Malang Menggunakan Metode Customer To Customer," JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), p. Vol. 1 No. 2, 2017.
- [6] A. Hidayat, A. Yani and R. , "Membangun Webiste SMA PGRI GUNUNG RAYA RANAU Menggunakan PHP dan MYSQL," JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya, pp. Vol. 2, No. 2, 2019.
- [7] G. Bahr, Perancangan dan Implementasi Sistem Manajemen Peminjaman Mobil dengan Metode Scrum di Universitas Internasional Batam, Batam: Universitas Internasional Batam, 2019.
- [8] A. A. Ramadona, M. Hartati, T. Nurainun and E. G. Permata, "Analisis PIECES dan Pengaruh Perancangan Website Fikri Karya Gemilang Terhadap Sistem Promosi Menggunakan Model Waterfall," Jurnal Rekayasa Sistem Dan Industri, p. Vol. 7 No. 01, 2020.
- [9] E. A. Praama, C. M. Hellyana and S. , Analisa Perancangan Sistem Informasi, Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- [10] Y. Handrianto and B. Sanjaya, "Model Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Outlet Berbasis Web," Jurnal Inovasi Informatika Universitas Pradita, p. Vol.5 No.2, 2020.
- [11] Y. Sugiarti, S.T., M.Kom, Dasar-Dasar Pemograman Java Neatbeans Database, UML, dan Interface, Tangerang Selatan: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- [12] N. F. Cahya and e. a. , "Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," Jurnal Informatika Universitas Pamulang, pp. Vol. 4, No. 4, 2019.