

MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA DAN PROMOSI WISATA SAUNG ELING MELALUI WEBSITE DAN MOBILE

TUGAS AKHIR

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Kenaikan Semester

Mata Kuliah RPL

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh :

Aditya Putra	212310025
Muhammad Ilham	212310029
Didha Achmad Maulana	212310050
Matthew	212310052

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA
KESATUAN**

2023

KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam dan salawat semoga selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Tugas Akhir yang berjudul " Meningkatkan pengalaman pengguna dan promosi wisata Saung Eling melalui Website dan Mobile" ini penulis susun untuk memenuhi persyaratan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Menyelesaikan UAS.

Semoga semua kebaikan dan apa yang telah diberikan mendapatkan ridho dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang bersifat konstruktif sangat diharapkan dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini.

Terakhir penulis berharap, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis juga.

Bogor, Juli 2023

Penulis

ABSTRAK

ADITYA PUTRA

MUHAMMAD ILHAM

DINDHA ACHMAD MAULANA

MATTHEW

MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA DAN PROMOSI WISATA SAUNG ELING MELALUI WEBSITE DAN MOBILE

Tugas Akhir :

Pada tulisan ini dibahas tentang pembuatan sebuah *website* dan aplikasi *mobile*. Penulis tertarik mengembangkan ini dikarenakan penggunaan sebuah *website* dan aplikasi *mobile* dirasa sangat diperlukan untuk melakukan promosi terhadap desa wisata Saung Eling serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam memesan atau melakukan reservasi. Selain itu penggunaan internet saat ini semakin berkembang, kemudahan dalam mengakses internet dirasa menjadi cara yang tepat untuk melakukan sebuah promosi melalui *website*. Majunya perkembangan teknologi, membuat penulis tertarik untuk membuat serta mengembangkan sebuah aplikasi *mobile* untuk memudahkan pengunjung dalam memesan makanan. Adapun aplikasi dan *website* yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah sebuah aplikasi yang dinamakan “Meningkatkan pengalaman pengguna dan promosi wisata Saung Eling melalui Website dan Mobile”. Sebuah aplikasi dan *website* sederhana yang dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat khususnya para wisatawan. Diimplementasikan dalam sebuah *website* dan sistem operasi *mobile* yaitu android yang sedang berkembang pesat, diharapkan pengguna bisa mendapatkan informasi tentang layanan apa saja yang tersedia di desa wisata Saung Eling dan mendapatkan kemudahan untuk memesan layanan yang ada .

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	2
ABSTRAK	3
BAB I	6
PENDAHULUAN	6
1.1 LATAR BELAKANG	6
1.2 POKOK PERMASALAHAN	7
1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	7
1.3.1 TUJUAN PENELITIAN.....	7
1.3.2 MANFAAT PENELITIAN	7
1.4 BATASAN MASALAH	9
1.5 METODE PENELITIAN	9
1.6 WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN	10
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	10
BAB II.....	12
TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 DEFINISI	12
2.1.1. Pengalaman Pengguna	12
2.1.2. Promosi Wisata.....	13
2.1.3. Website	14
2.1.4. Mobile.....	15
2.2. KOMPONEN YANG DIGUNAKAN	16
2.2.1. HTML (HyperText Markkup Language).....	16
2.2.2. CSS (Cascading Style Sheets)	16
2.2.3. JavaScript.....	17
2.2.4. Bootstrap.....	18
2.2.5. PHP (Hypertext Preprocessor).....	18
2.2.6. Visual Studio Code	18
2.2.7. Laravel	19
2.3. UML (Unfied Modeling Language)	20
2.3.1. Use Case	20
2.3.2. Activity Diagram	22

2.3.3. Entity Relationship Diagram	23
2.4. Flowchart	24
BAB III.....	25
KERANGKA KERJA	25
3.1. Gambaran Umum Tentang Saung Eling.....	25
3.2. Hipotesis	25
3.3. Desain Penelitian	25
3.4. Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.5. Metode Pengumpulan Data	26
3.6. Metode Analisa Program	27
3.7. Jadwal Penelitian	29
BAB IV	30
RANCANGAN SISTEM YANG DIUSULKAN	30
4.1. Functional Design (Rancangan Fungsional)	30
4.1.1. Use Case Diagram Website	30
4.1.2. Use Case Diagram Aplikasi Mobile	31
4.1.3. Activity Diagram	32
4.1.4. Activity Diagram Aplikasi Mobile	33
4.1.5. ERD (Entity Relationship Diagram).....	34
4.2. Flowchart Sistem Aplikasi	35
4.2.1. Flowchart Website	35
4.2.2. Flowchart Aplikasi Mobile	36
4.3. Desain Interface Website.....	37
4.3.1. Desain Beranda Website.....	37
4.3.2. Desain Beranda Website Admin.....	38
4.4. Desain Interface Mobile	39
4.4.1. Desain Beranda Website.....	39
4.4.2. Desain Food Menu.....	40
4.4.3. Desain Pesanan	41
BAB V.....	42
KESIMPULAN	42
5.1. Kesimpulan.....	42
5.2. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	44

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam era digital yang semakin maju, perkembangan teknologi internet dan *mobile* telah mengubah paradigma dalam industri pariwisata. Peran teknologi menjadi krusial dalam meningkatkan daya tarik dan promosi destinasi wisata. Saat ini, wisatawan mengandalkan situs web dan aplikasi *mobile* sebagai sumber informasi utama sebelum merencanakan perjalanan mereka.

Di Bogor, Saung Eling adalah salah satu destinasi wisata yang menarik perhatian. Namun, tantangan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memperkuat promosi Saung Eling masih menjadi hambatan dalam mencapai potensinya.

Oleh karena itu, penulis merasa perlu untuk menggali lebih dalam mengenai bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk memperbaiki masalah yang ada, meningkatkan pengalaman pengguna, dan memperkuat promosi Saung Eling. Dengan mengadopsi teknologi terkini, seperti desain responsif, penggunaan fitur interaktif dalam aplikasi *mobile* diharapkan dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke Saung Eling.

Melalui laporan tugas akhir ini, penulis bermaksud untuk merancang dan mengembangkan situs web dan aplikasi *mobile* yang mengintegrasikan teknologi terkini untuk memberikan pengalaman pengguna yang unik dan menarik. Diharapkan dengan adanya web dan aplikasi *mobile* ini dapat memperkuat citra Saung Eling sebagai destinasi wisata yang tak terlupakan.

1.2 POKOK PERMASALAHAN

Adapun pokok permasalahan yang muncul yaitu :

Promosi destinasi wisata melalui platform digital seperti situs web dan aplikasi mobile sangat penting dalam menjangkau target audiens yang lebih luas. Saung Eling saat ini mungkin menghadapi kendala dalam merancang strategi promosi yang efektif dan berdaya tarik untuk menarik minat wisatawan potensial.

1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.3.1 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dibuatnya penelitian mengenai ”Meningkatkan pengalaman pengguna dan promosi wisata Saung Eling melalui website dan mobile” ini adalah:

1. Memberikan informasi mengenai desa wisata saung eling dalam bentuk website dan aplikasi mobile.
2. Sebagai media alternatif yang dapat dimanfaatkan teknologinya melalui website dan aplikasi mobile.
3. Mempermudah dalam proses melakukan sebuah transaksi layanan yang ada.

1.3.2 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dibuatnya penelitian mengenai ”Meningkatkan pengalaman pengguna dan promosi wisata Saung Eling melalui website dan mobile” ini adalah :

- a. **Meningkatkan Pengalaman Pengguna :** Dengan membuat web dan aplikasi mobile dengan tampilan, desain, dan navigasi yang menarik dan interaktif, penelitian ini akan membantu meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Pengalaman yang lebih baik akan meningkatkan tingkat kepuasan dan kenyamanan pengunjung saat berinteraksi dengan platform digital Saung Eling.

- b. **Memperkuat Daya Tarik Wisata :** Dengan adanya situs web dan aplikasi mobile yang dapat memudahkan pengunjung, akan meningkatkan daya tarik Saung Eling sebagai destinasi wisata yang berbeda dan unik, meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung.
- c. **Meningkatkan Jangkauan Promosi :** Dengan merancang strategi promosi yang efektif berbasis teknologi, Saung Eling akan dapat menjangkau lebih banyak target audiens dan potensial wisatawan. Peningkatan jangkauan promosi akan membantu meningkatkan popularitas destinasi wisata dan meningkatkan kunjungan.
- d. **Peningkatan Daya Saing Saung Eling :** Dengan memperkuat promosi dan pengalaman pengguna, Saung Eling akan menjadi lebih kompetitif dibandingkan dengan destinasi wisata serupa. Peningkatan daya saing akan membantu Saung Eling dalam menjaga dan meningkatkan pangsa pasar pariwisata.
- e. **Kontribusi pada Pengembangan Teknologi Pariwisata :** Penelitian ini akan memberikan kontribusi pada pengembangan teknologi di sektor pariwisata. Implementasi teknologi terkini dalam pengalaman wisata dapat menjadi contoh bagi destinasi wisata lain untuk memanfaatkan teknologi digital secara optimal.

1.4 BATASAN MASALAH

Terdapat beberapa batasan masalah yang ada pada penelitian ini, yaitu :

- a. *Website* dan Aplikasi mobile ini hanya dapat digunakan pada handphone dan laptop.
- b. Situs Web yang tersedia ini hanya memberikan informasi dan melakukan reservasi yang tersedia di layanan Saung Eling Bogor, Jawa Barat.
- c. Aplikasi yang ada hanya menampilkan menu kuliner yang tersedia di Saung eling dan hanya bisa melakukan transaksi jika berada di lokasi Saung Eling.
- d. Penyajian informasi Saung eling meliputi semua layanan yang tersedia di Saung Eling dan dikelola langsung oleh pengurus saung eling.

1.5 METODE PENELITIAN

Adapun Langkah- langkah penelitian, diantaranya :

- a. Survei: Survei akan dilakukan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari wisatawan yang telah berkunjung ke Saung Eling. Survei akan berfokus pada pengalaman pengguna saat menggunakan situs web dan aplikasi mobile Saung Eling. Pertanyaan dalam survei akan mengevaluasi kepuasan, kenyamanan, dan tingkat keterlibatan pengguna, serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.
- b. Wawancara: Dilakukan wawancara dengan pihak terkait di Saung Eling, seperti manajer wisata, pengelola situs web, dan tim pengembang aplikasi mobile. Wawancara akan membantu memahami permasalahan yang ada, tantangan dalam mengelola platform digital, serta harapan dan rencana untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan promosi.

- c. Analisis Data: Data dari survei akan dianalisis secara statistik untuk mengidentifikasi tren dan pola penggunaan situs web dan aplikasi mobile. Analisis data kualitatif dari wawancara akan digunakan untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam tentang permasalahan dan tantangan yang dihadapi oleh Saung Eling.
- d. Pengembangan Situs Web dan Aplikasi Mobile: Berdasarkan temuan dari studi literatur, survei, dan wawancara, akan dilakukan pengembangan perbaikan pada situs web dan aplikasi mobile Saung Eling. Pengembangan ini meliputi desain responsif, fitur interaktif, serta integrasi teknologi augmented reality atau virtual reality yang relevan.
- e. Evaluasi Kinerja: Setelah implementasi perbaikan, akan dilakukan evaluasi kinerja situs web dan aplikasi mobile yang baru. Pengukuran data analitik dan survei ulang akan dilakukan untuk membandingkan kinerja sebelum dan sesudah perbaikan.

1.6 WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN

Waktu penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu 15 April 2023 sampai dengan 15 Juli 2023 dan bertempat di Desa Wisata Saung Eling Kota Bogor, Jawa Barat.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Di dalam laporan Tugas Akhir ini terdiri atas beberapa bagian dengan rincian penjelasannya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan sistem yang saat ini berkembang di masyarakat guna mendapatkan kelebihan serta kelemahan yang harus dikembangkan.

BAB III : KERANGKA KERJA

Bab ini menjelaskan sejarah singkat saung eling, hiptoesis desain penelitian serta metode pengumpulan data yang dilakukan selama perancangan *website* dan aplikasi *mobile*.

BAB IV : RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini, menjelaskan perancangan sistem untuk website dan Aplikasi *mobile* "Saung Eling". Perancangan sistem ini meliputi desain antarmuka pengguna, pengembangan fitur-fitur website dan aplikasi *mobile*, serta strategi implementasi. Tujuan utama dari perancangan ini adalah menciptakan sebuah website dan aplikasi *mobile* yang menarik, informatif, dan user-friendly untuk memenuhi kebutuhan Bisnis desa wisata Saung Eling.

BAB V : PENUTUP

Membahas mengenai kesimpulan dan saran dari seluruh proses yang sudah dilaksanakan dalam Tugas Akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber – sumber referensi dan literatur terkait yang digunakan dalam mengerjakan aplikasi dan pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 DEFINISI

Dengan memperhatikan permasalahan-permasalahan dan tujuan dari penelitian ini. Maka judul yang diambil dalam penelitian ini adalah “MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA DAN PROMOSI WISATA SAUNG ELING MELALUI WEBSITE DAN MOBILE”. Adapun definisi dari judul tersebut sebagai berikut :

2.1.1. Pengalaman Pengguna

Pengalaman Pengguna, dalam bahasa Inggris dikenal dengan User Experience (UX), merujuk pada keseluruhan pengalaman dan persepsi seseorang ketika berinteraksi dengan suatu produk, layanan, atau sistem. Pengalaman pengguna mencakup segala aspek dari interaksi mulai dari tahap awal, selama penggunaan, hingga akhir interaksi.

Pentingnya pengalaman pengguna terletak pada bagaimana pengguna merasa, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan produk atau layanan tersebut. Sebuah pengalaman pengguna yang baik dapat menciptakan rasa puas, kenyamanan, dan kepuasan bagi pengguna, sementara pengalaman pengguna yang buruk dapat menyebabkan frustrasi, kebingungan, dan ketidaknyamanan.

Pengalaman pengguna meliputi banyak aspek, seperti desain antarmuka yang intuitif, kecepatan respon sistem, kemudahan navigasi, estetika visual, konsistensi, serta relevansi dan kualitas konten. Selain itu, kesan dan emosi yang dipicu oleh interaksi juga menjadi bagian dari pengalaman pengguna.

Perancangan pengalaman pengguna yang baik menjadi kunci dalam pengembangan produk dan layanan yang sukses. Dengan memprioritaskan pengalaman pengguna yang positif, perusahaan dan pengembang dapat menciptakan hubungan yang lebih kuat dengan pelanggan, meningkatkan loyalitas pelanggan, dan mencapai tujuan bisnis yang lebih baik.

2.1.2. Promosi Wisata

Promosi pariwisata merupakan bentuk komunikasi pemasaran dalam pariwisata yang tujuannya untuk memengaruhi target wisatawan agar berkunjung ke daerah wisata yang dipromosikan.

Tujuan dari promosi wisata adalah untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, memperluas jangkauan pasar, meningkatkan pendapatan dari sektor pariwisata, dan memberikan dampak ekonomi yang positif bagi daerah atau komunitas sekitar destinasi wisata.

Promosi wisata merupakan salah satu strategi penting dalam industri pariwisata. Dengan promosi yang tepat, destinasi wisata dapat menarik lebih banyak wisatawan, meningkatkan pendapatan, dan meningkatkan kesadaran tentang keindahan dan potensi wisata dari suatu daerah.

2.1.3. Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terdapat dalam sebuah domain atau subdomain yang berada di dalam World Wide Web (WWW) di internet. Alasan seseorang mengunjungi website adalah karena konten yang tersedia di website tersebut.

Website dapat memiliki berbagai tujuan, seperti memberikan informasi kepada pengunjung tentang suatu produk, layanan, atau topik tertentu, menyediakan platform untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan pengunjung, atau sebagai toko online untuk berjualan produk dan jasa.

Sebuah website berfungsi sebagai representasi dari suatu entitas atau organisasi di dunia maya. Hal ini memungkinkan pengguna atau calon pelanggan untuk mendapatkan informasi tentang perusahaan, produk, atau layanan yang ditawarkan.

Website memiliki banyak jenis sesuai dengan tujuannya. Misalnya, ada website informasi yang memberikan informasi tentang topik tertentu, website berita yang menyajikan berita terkini, blog yang memuat artikel atau pandangan pribadi, toko online yang memungkinkan penjualan produk dan jasa secara online, serta media sosial yang menjadi tempat untuk berinteraksi dan berbagi konten dengan orang lain.

2.1.4. Mobile

"Mobile" adalah istilah yang merujuk pada kemampuan perangkat atau teknologi untuk bergerak atau dibawa-bawa dengan mudah. Dalam konteks teknologi informasi, "mobile" biasanya mengacu pada perangkat yang dapat digunakan secara portabel dan memiliki koneksi nirkabel ke jaringan internet.

Perangkat mobile termasuk smartphone, tablet, laptop, dan perangkat wearable seperti smartwatch. Keberadaan perangkat mobile telah mengubah cara kita berinteraksi dengan teknologi dan dunia di sekitar kita. Dengan perangkat mobile, kita dapat berkomunikasi, mencari informasi, berbelanja, dan melakukan berbagai kegiatan online dengan lebih mudah dan praktis, tanpa terikat pada lokasi tertentu.

Penggunaan perangkat mobile semakin populer seiring dengan perkembangan teknologi dan ketersediaan internet yang semakin luas. Aplikasi mobile (mobile apps) juga telah menjadi bagian penting dari ekosistem mobile, memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai layanan dan fungsi dengan cepat dan efisien.

Mobile juga berhubungan erat dengan istilah "mobile-friendly" atau "responsif". Ini mengacu pada desain website atau aplikasi yang dapat menyesuaikan tampilannya dengan berbagai perangkat mobile, sehingga memberikan pengalaman pengguna yang optimal, baik dari smartphone, tablet, atau perangkat lainnya.

Dengan kecanggihan perangkat mobile dan konektivitas internet, kehidupan kita menjadi lebih fleksibel dan terkoneksi, memungkinkan kita untuk tetap produktif dan terinformasi, bahkan ketika berada di luar rumah atau bepergian. Mobile telah membuka peluang baru dalam berbagai bidang, termasuk bisnis, pendidikan, kesehatan, dan hiburan, serta menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern.

2.2. KOMPONEN YANG DIGUNAKAN

Komponen adalah bagian dari keseluruhan yang membangun satu kesatuan. Pada proses pengembangan Perancangan Website Bakmie Joko ini. Penulis menggunakan beberapa program atau Software diantaranya :

2.2.1. HTML (HyperText Markup Language)

Dilansir dari merdeka.com HTML adalah bahasa standar pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman website, yang diakses melalui internet. Singkatan dari "Hypertext Markup Language" atau "bahasa markup".

HTML disusun berdasar kode dan simbol tertentu, yang dimasukkan dalam sebuah file atau dokumen. Sehingga bisa ditampilkan pada layar computer dan bisa dipahami oleh para pengguna internet.

Memahami setiap kata yang terkandung, hypertext sendiri dimaksudkan sebagai metode yang digunakan untuk berpindah laman web ke laman lain. Usai mengklik tulisan atau simbol yang muncul di halaman website.

Lalu istilah markup, diartikan sebagai suatu hal yang dilakukan tag HTML terhadap teks didalamnya. Contoh jika mengetik suatu teks dengan tanda tag. Maka teks tersebut akan muncul dengan huruf tebal atau bold di laman website.

Melansir dari Nesabamedia, 'language' berarti bahasa pemrograman atau script. Disusun dari tag-tag tertentu yang akan diterjemahkan dalam teks atau visual yang bisa dilihat di website.

2.2.2. CSS (Cascading Style Sheets)

CSS adalah bahasa Cascading Style Sheet dan biasanya digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup, seperti HTML. CSS berfungsi untuk memisahkan konten dari tampilan visualnya di situs.

CSS dibuat dan dikembangkan oleh W3C (World Wide Web Consortium) pada tahun 1996 untuk alasan yang sederhana. Dulu HTML tidak dilengkapi dengan tags yang berfungsi untuk memformat halaman. Anda hanya perlu menulis markup untuk situs.

2.2.3. JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang sering digunakan untuk mengembangkan aplikasi web dan memberikan interaksi yang dinamis di dalam halaman web. Bahasa ini sangat penting dalam pengembangan web karena memungkinkan pengembang untuk menambahkan fitur interaktif dan fungsionalitas yang kompleks di situs web.

JavaScript pertama kali diperkenalkan oleh Netscape pada tahun 1995 dan kemudian diadopsi oleh banyak peramban web, sehingga menjadi salah satu bahasa pemrograman paling populer untuk pengembangan web.

Dengan JavaScript, pengembang dapat mengendalikan berbagai aspek halaman web, seperti mengubah konten secara dinamis, menangani peristiwa pengguna seperti klik tombol atau pengisian formulir, melakukan validasi data, menampilkan pesan interaktif, dan banyak lagi. JavaScript juga mendukung AJAX (Asynchronous JavaScript and XML) yang memungkinkan pengambilan dan pengiriman data ke server tanpa harus memuat ulang seluruh halaman.

Selain untuk pengembangan web, JavaScript juga dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi mobile dan desktop melalui kerangka kerja (framework) seperti React Native atau Electron.

Dalam kombinasi dengan HTML dan CSS, JavaScript memainkan peran kunci dalam membangun aplikasi web modern

yang kaya akan interaksi dan fungsionalitas, membuat pengalaman pengguna lebih menarik dan interaktif.

2.2.4. Bootstrap

Bootstrap adalah framework web development berbasis HTML, CSS, dan JavaScript yang dirancang untuk mempercepat proses pengembangan web responsive dan mobile-first (memprioritaskan perangkat seluler).

Selain bisa digunakan untuk mengembangkan website dengan lebih cepat, Bootstrap adalah framework gratis yang bersifat open-source. Skrip dan syntax yang disediakan Bootstrap bisa diterapkan untuk berbagai komponen dalam desain web.

2.2.5. PHP (Hypertext Preprocessor)

Hypertext Preprocessor atau PHP adalah bahasa penulisan skrip open-source yang banyak digunakan dalam pemrograman atau pengembangan website (web development). Bahasa ini umumnya dijalankan dalam komunikasi sisi server, dan saat ini didukung oleh hampir semua sistem.

2.2.6. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah aplikasi editor teks gratis dikembangkan oleh Microsoft yang dapat digunakan di semua bahasa pemrograman yang ada tanpa perlu berganti aplikasi editor, serta dapat dijalankan di berbagai platform Operating System (OS) seperti windows, linux, dan mac OS. Visual Studio Code memudahkan para Programmer saat berganti bahasa pemrograman tanpa perlu berganti aplikasi editor serta memahami dan konfigurasi tools kembali di aplikasi editor barunya. Visual Studio Code juga memberikan kebebasan kepada penggunanya dalam tema, debugger, extension, dan lainnya.

Visual Studio Code termasuk kedalam text editor, bukan IDE

sehingga memiliki banyak ekstensi atau plugins yang dapat digunakan untuk mengedit code dengan berbagai bahasa pemrograman yang tidak membutuhkan compiler seperti Javascript, php dan lainnya. Visual Code Studio sudah mendukung cross platform sehingga dapat di jalankan di Windows, linux dan mac OS. Baik Visual Code dan Visual Studio Code keduanya terdapat versi gratis, namun perbedaannya untuk Visual Code terdapat versi berbayar sedangkan Visual Code Studio tidak, dikarenakan Visual Studio Code merupakan aplikasi berbasis Open Source.

2.2.7. Laravel

Laravel adalah framework berbasis bahasa pemrograman PHP yang bisa digunakan untuk membantu proses pengembangan sebuah website agar lebih maksimal. Dengan menggunakan Laravel, website yang dihasilkan akan lebih dinamis.

Kehadiran framework Laravel menjadikan bahasa pemrograman PHP menjadi lebih powerful. Perlu kita ketahui bahwa kehadiran framework Laravel selalu menghadirkan fitur-fitur terbaru dibandingkan framework lainnya.

Framework Laravel menggunakan struktur MVC (Model View Controller). MVC merupakan model aplikasi yang memisahkan antara data dan tampilan berdasarkan komponen aplikasi. Dengan adanya model MVC, pengguna Laravel menjadi lebih mudah dalam mempelajari Laravel. Serta menjadikan proses pembuatan aplikasi berbasis website menjadi lebih cepat.

Laravel juga menyediakan fitur bawaan yang lengkap, salah satunya adalah fitur otentikasi. Framework yang satu ini cenderung berfokus pada level end-user. Di mana framework ini memiliki keunggulan pada kesederhanaannya, baik dalam sisi penulisan kode maupun tampilannya. Meskipun demikian, framework Laravel tetap dapat digunakan untuk membuat aplikasi berbasis website dengan

fitur yang lengkap.

Karena keunggulan dan fleksibilitasnya dalam membantu proses pengembangan aplikasi berbasis website, banyak perusahaan dan pengembang yang memilih Laravel. Mulai dari perusahaan kecil, sampai perusahaan besar.

2.3. UML (Unified Modeling Language)







UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk merancang, menggambarkan, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak atau proses bisnis. UML merupakan standar industri yang umum digunakan dalam pengembangan perangkat lunak dan rekayasa perangkat lunak.

2.3.1. Use Case

Use case adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan sistem untuk mencapai tujuan tertentu. Setiap scenario menjelaskan urutan kejadian.

Use case adalah serangkaian scenario yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna. Use case biasanya menggunakan actors. Actors adalah sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.











Tabel 2.3.1 Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Sesuatu yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

2.3.2. Activity Diagram

Activity Diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika procedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Activity diagram mempunyai peran seperti halnya flowchart, akan tetapi perbedaannya dengan flowchart adalah activity diagram bisa mendukung perilaku parallel sedangkan flowchart tidak bisa. Selain sebagai gambaran detail sebuah use case diagram, activity diagram bisa juga untuk menjabarkan suatu state tertentu dan statechart diagram dimana fungsinya untuk menerangkan dan mendeskripsikan internal behavior suatu metode/state dan menunjukkan aliran action yang di kendalikan (driven by) oleh action sebelumnya.





Tabel 2.3.2 Activity Diagram

NO	Simbol	Keterangan
1		Titik awal
2		Titik akhir
3		<i>Activity</i>
4		Pilihan untuk mengambil keputusan
5		<i>Fork</i> digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
6		Rake menunjukan bahwa adanya dekomposisi
7		Tanda waktu
8		tanda pengiriman dan urutan aktifitas dalam satu proses
9		Tanda Penerimaan
10		Aliran akhir (flow final)

2.3.3. Entity Relationship Diagram

ERD adalah model visual yang digunakan untuk menggambarkan struktur data dalam basis data. ERD membantu menyajikan hubungan antara entitas (objek) dalam basis data dan atribut-atribut yang dimiliki oleh entitas tersebut. ERD adalah alat yang penting dalam desain database karena membantu pengembang dan desainer dalam memahami dan menggambarkan bagaimana entitas saling terhubung dan berinteraksi dalam suatu sistem.

Tabel 2.3.2 Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis hubungan antara lain, one to one, One to many, dan many to many.
	Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

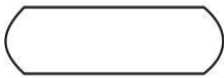


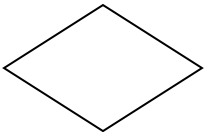


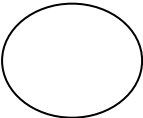
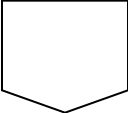
2.4. Flowchart

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Flowchart menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. Flowchart biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

2.4.1. Program Flowchart

Merupakan simbol-simbol flowchart yang digunakan untuk menggambarkan logika dari pemersenan terhadap data.

Tabel 2.4.1 Simbol Program Flowchart

 Terminator Mulai atau selesai	 Proses Menyatakan proses terhadap data	 Input/Output Menerima input atau menampilkan output	 Seleksi/pilihan Memilih aliran berdasarkan syarat
 Predefined-Data Definisi awal dari variabel atau data	 Predefined-Process Lambang fungsi atau sub-program	 Connector penghubung	 Off-page connector Penghubung halaman pada halaman yang berbeda

BAB III

KERANGKA KERJA

3.1. Gambaran Umum Tentang Saung Eling

Saung Eling adalah tempat yang di bangun oleh swadaya dan gotong royong masyarakat dengan memanfaatkan potensi yang ada di lingkungannya. Latar belakang berdirinya karna dampak Covid 19 yang terjadi di tahun 2020.

Saung Eling menyediakan makanan dan minuman khas sunda yang bisa di nikmati di tempat dan jika pengunjung ingin menikmati alam seperti bermain - main di sawah dan sungai bisa mengikuti program trip kampung yang ada di Saung Eling seperti Menelusuri Pematang Sawah dan Bermain di Sungai Ci Gading dengan berjalan dengan jarak 2,5 km sambil berjalan jalan di Lembur Sawah.

Untuk mengikuti Paket Trip Kampung bisa reservasi terlebih dahulu min-2 hari sebelum kegiatan Tertarik? Untuk info lebih lengkap bisa hubungi kontak Saung Eling".

3.2. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian adalah : Peningkatan pengalaman pengguna melalui desain antarmuka pengguna yang responsif, interaktif, dan intuitif pada website dan aplikasi mobile Saung Eling akan meningkatkan kepuasan pengunjung dan tingkat keterlibatan dengan platform digital tersebut.

3.3. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan tergolong kedalam penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu suatu penelitian yang menelaah tentang kelompok manusia dengan menggunakan data dalam bentuk teks, narasi, atau wawancara untuk memahami fenomena secara mendalam dan kontekstual. objek, kondisi, sistem pemikiran masa sekarang

sehingga dapat dibuat suatu gambaran yang sistematis. Jenis penelitian dilakukan dengan cara pengamatan langsung mengenai gejala-gejala maupun permasalahan terhadap website dan aplikasi mobile Saung Eling.

3.4. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian : Jl. Lembur Sawah, RT.02/RW.02, Mulyaharja,
Kec. Bogor Sel., Kota Bogor, Jawa Barat

Waktu Penelitian : Mei – Juli 2023

3.5. Metode Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data dilakukan setelah penelitian dilakukan atau disusun. Pengumpulan data merupakan salah satu proses dalam penelitian yang dapat membantu memecahkan permasalahan yang sedang diteliti, oleh karena itu data dikumpulkan harus cukup.

Adapun teknik pengumpulan datanya dapat dilakukan dengan :

1. Pengamatan / Observasi

Pengamatan yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara kunjungan langsung Pada Tempat Wisata Saung Eling dan untuk mempelajari proses informasi yang sedang berjalan.

2. Studi Kepustakaan

Kepustakaan yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari dan membaca dokumen serta buku yang ada kaitannya dengan masalah laporan hasil penelitian kerja praktek tersebut serta sebagai sumber teoritis atau keilmuan terhadap apa yang penulis teliti.

3. Wawancara

Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara tanya jawab yaitu mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada berbagai pihak yang bersangkutan. Bentuk pertanyaan sebagai berikut :

Narasumber	Pertanyaan	Jawaban Sementara
Pimpinan	Apakah Wisata Saung Eling ini sudah mempunyai Website apa tidak?	Sudah Tetapi sudah tidak digunakan lagi
Karyawan	Bagaimana dengan promosi dan penyebaran informasi Saung Eling ini ?	Kami akan buat Website-nya dan mempromosikan di media sosial

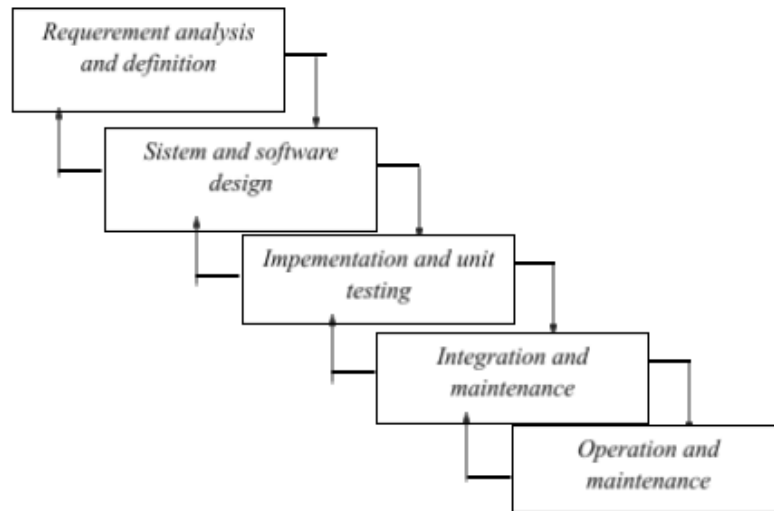
Table 3.5 Hasil Wawancara

3.6. Metode Analisa Program

Metode analisa program yang digunakan yaitu model waterfall atau The Waterfall Model, memisahkan dan membedakan tahapan – tahapan spesifikasi dan pengembangan. Dalam software life cycle (waterfall model) terdapat beberapa tahapan utama yang menggambarkan aktivitas pengembangan software.

Model WaterFall

adalah salah satu model atau pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang menggambarkan pendekatan linear atau berurutan untuk proses pengembangan. Metode ini menjadi salah satu model pengembangan perangkat lunak yang paling tua dan paling tradisional. Dalam model Waterfall, setiap fase dalam proses pengembangan harus selesai secara lengkap dan benar sebelum fase berikutnya dimulai.



Gambar 3.6 Model Waterfall

Keterangan :

1. Requirement analysis and definition, merupakan layanan, batasan dan tujuan dari sistem yang dibuat dengan mengkondisikan bersama para pengguna sistem. Hal ini didefinisikan secara detail dan ditampilkan sebagai spesifikasi dari sistem.
2. Sistem and software design, proses desain sistem dan membagi kebutuhan sistem akan software dan hardware. Hal tersebut membangun arsitektur system keseluruhan. Desain software meliputi identifikasi dan penjabaran abstraksi sistem software dasar dan keterhubungannya.
3. Implementation and unit testing, selama tahapan ini, desain software direalisasikan sebagai sekumpulan program atau unit program. Unit testing meliputi verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.
4. Integration and maintenance, unit – unit program individual digabungkan (integrated) dan diuji coba (tested) sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan bahwa kebutuhan – kebutuhan software telah terpenuhi. Setelah pengajuan, sistem software disampaikan pada pelanggan.

5. Operation and maintenance, biasanya tahapan ini merupakan tahapan terpanjang dalam lifecycle. Sistem diinstall dan digunakan secara praktikal. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan yang tidak diketahui pada tahapan sebelumnya, memperbaiki implementasi unit sistem dan meningkatkan layanan sistem ketika terdapat kebutuhan baru.

3.7. Jadwal Penelitian

No.	KETERANGAN KEGIATAN	APRIL				MEI				JUNI				JULI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei Lapangan																
2	Pengumpulan dan analisis Data																
3	Perencanaan dan Perancangan Website																
4	Perencanaan dan Perancangan Aplikasi Mobile																
5	Pembuatan Website																
6	Pembuatan Aplikasi Mobile																
7	Testing dan Evaluasi																
8	Pembuatan Laporan																

Tabel 3.7 Jadwal Penelitian

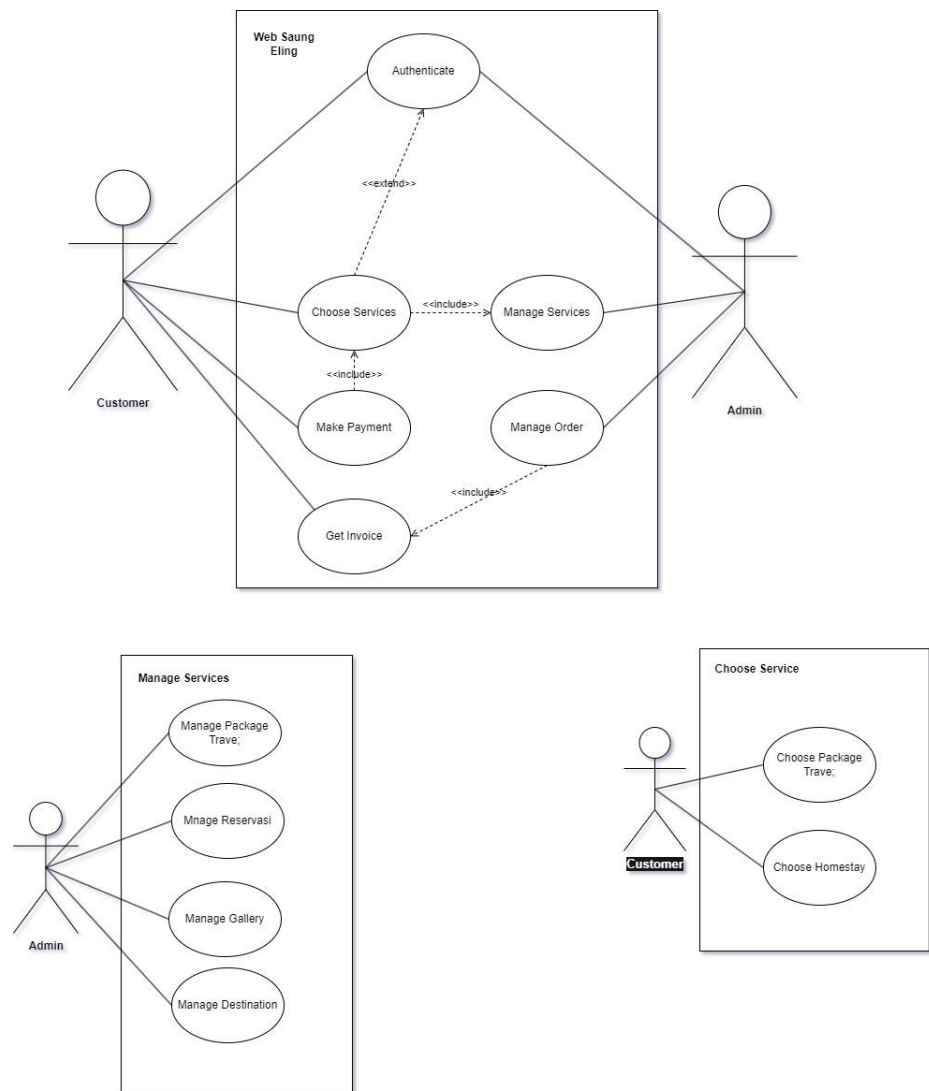
BAB IV

RANCANGAN SISTEM YANG DIUSULKAN

4.1. Functional Design (Rancangan Fungsional)

4.1.1. Use Case Diagram Website

Use case merupakan gambaran skenario dari interaksi antara user dengan sistem. Sebuah diagram use case menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.

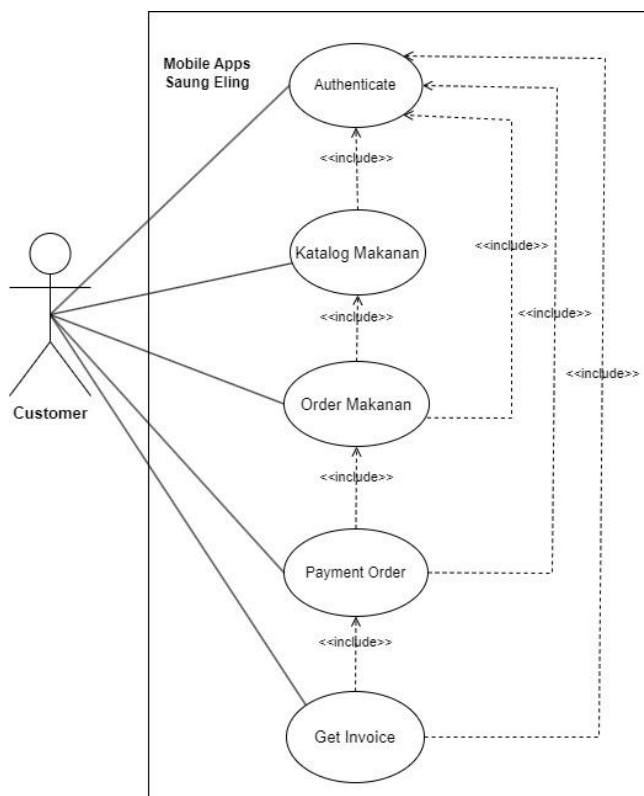


Gambar 4.1.1 Use Case Diagram Website

Gambar diatas menggambarkan *Use Case Diagram* menjelaskan bahwa terjadi interaksi antar pengguna yang digambarkan dengan Customer dan Admin. Customer akan dihadapkan dengan beberapa pilihan menu layanan yang tersedia seperti memilih menu *package travel* atau *homestay*. Pada sisi Admin, Admin harus mengatur semua paket yang ada untuk ditampilkan di dalam website. Admin juga harus mengatur semua reservasi dan transaksi yang ada.

4.1.2. Use Case Diagram Aplikasi Mobile

Pada aplikasi mobile, Use Case yang ditampilkan seperti berikut :

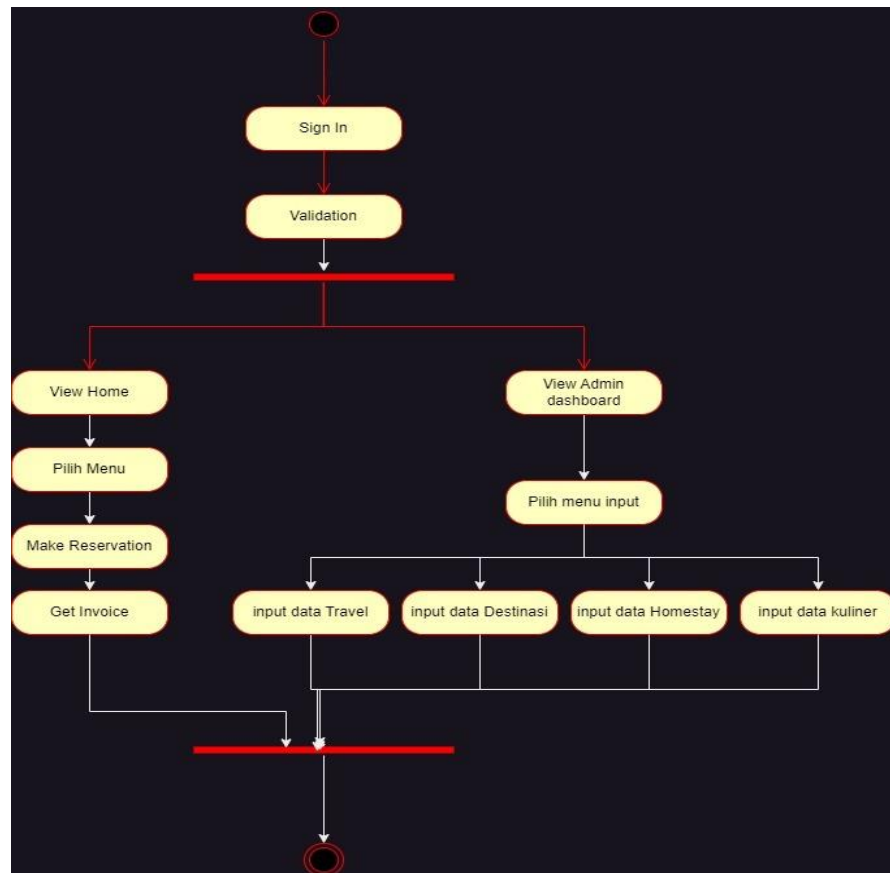


Gambar 4.1.2 Use Case Diagram Aplikasi Mobile

Terdapat satu buah aktor dalam use case Aplikasi Mobile saung Eling. Hanya ada customer sebagai aktor. Customer bisa melakukan sebuah transaksi kuliner dengan menggunakan Aplikasi Mobile.

4.1.3. Activity Diagram

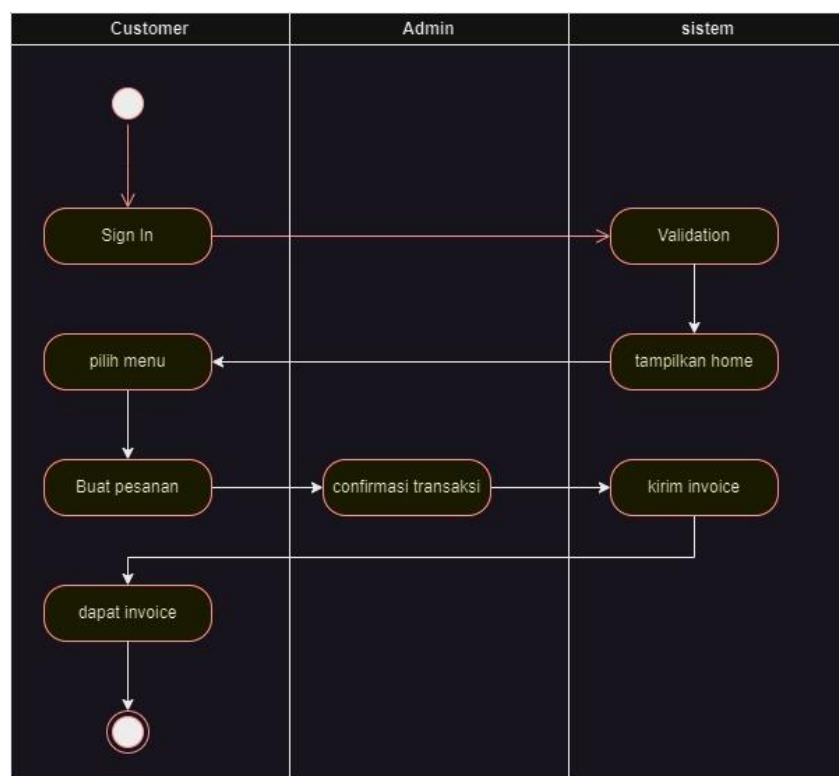
Activity Diagram merupakan gambaran detail dan use case diagram dimana setiap state merupakan suatu aksi (action state) dan transisinya dipicu oleh aksi (action) yang sudah selesai dan state sebelumnya dan biasanya digunakan untuk menunjukkan urutan dan state-state. Berikut adalah activity diagram Aplikasi *Saung Eling* ;



Gambar 4.1.3 Activity Diagram Website

4.1.4. Activity Diagram Aplikasi Mobile

Activity Diagram merupakan gambaran detail dan use case diagram dimana setiap state merupakan suatu aksi (action state) dan transisinya dipicu oleh aksi (action) yang sudah selesai dan state sebelumnya dan biasanya digunakan untuk menunjukkan urutan dan state-state. Berikut adalah activity diagram Aplikasi Mobile Saung Eling :

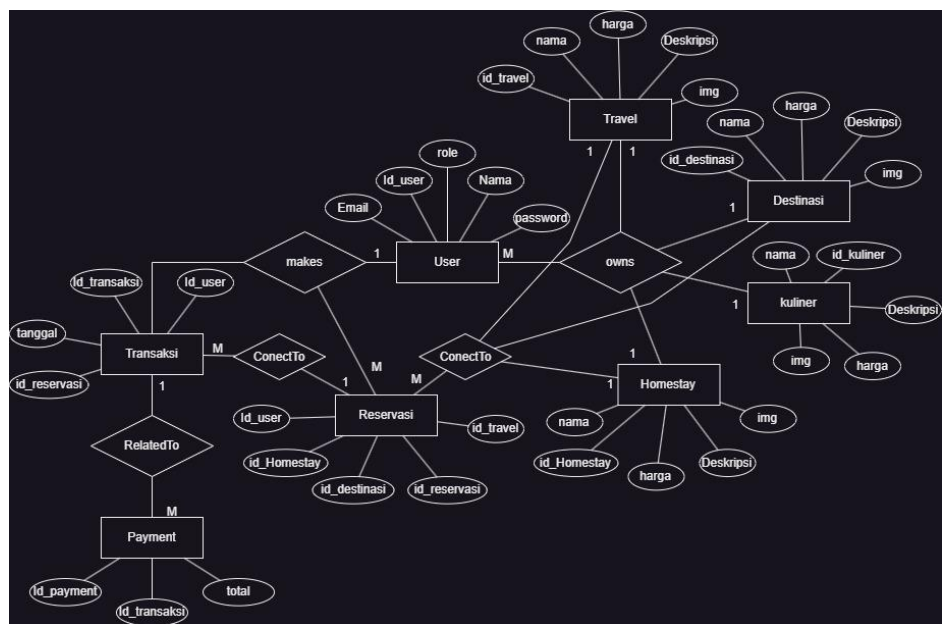


Gambar 4.1.4 Activity Diagram Aplikasi Mobile

Gambar diatas menggambarkan *State Chart Diagram* yang menjelaskan bahwa proses interaksi antara Customer dan Admin. Pengguna akan langsung dihadapkan dengan login terlebih dahulu bila sudah login pengguna atau customer, lalu menampilkan home dan bisa langsung pilih menu dan bisa buat pesanan, lalu konfirmasi transaksi, kirim invoice dan mendapatkan invoice.

4.1.5. ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD adalah sebuah model yang digunakan untuk menggambarkan struktur data dalam sebuah sistem atau basis data. ERD digunakan untuk menggambarkan entitas, atribut, dan hubungan antara entitas dalam basis data. Model ini membantu dalam merencanakan dan merancang struktur basis data dengan jelas dan terorganisir. Berikut ERD dalam pembuatan website dan aplikasi mobile Saung Eling:

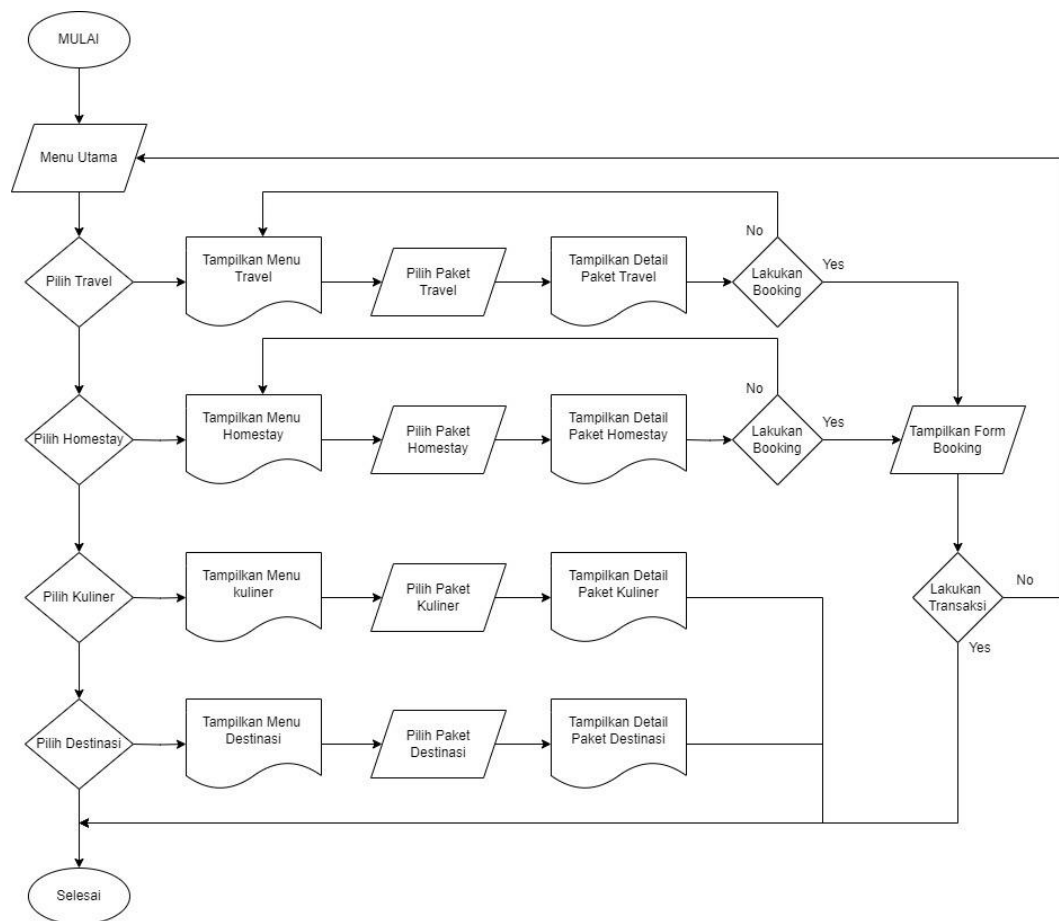


Gambar 4.1.5 ERD

4.2. Flowchart Sistem Aplikasi

4.2.1. Flowchart Website

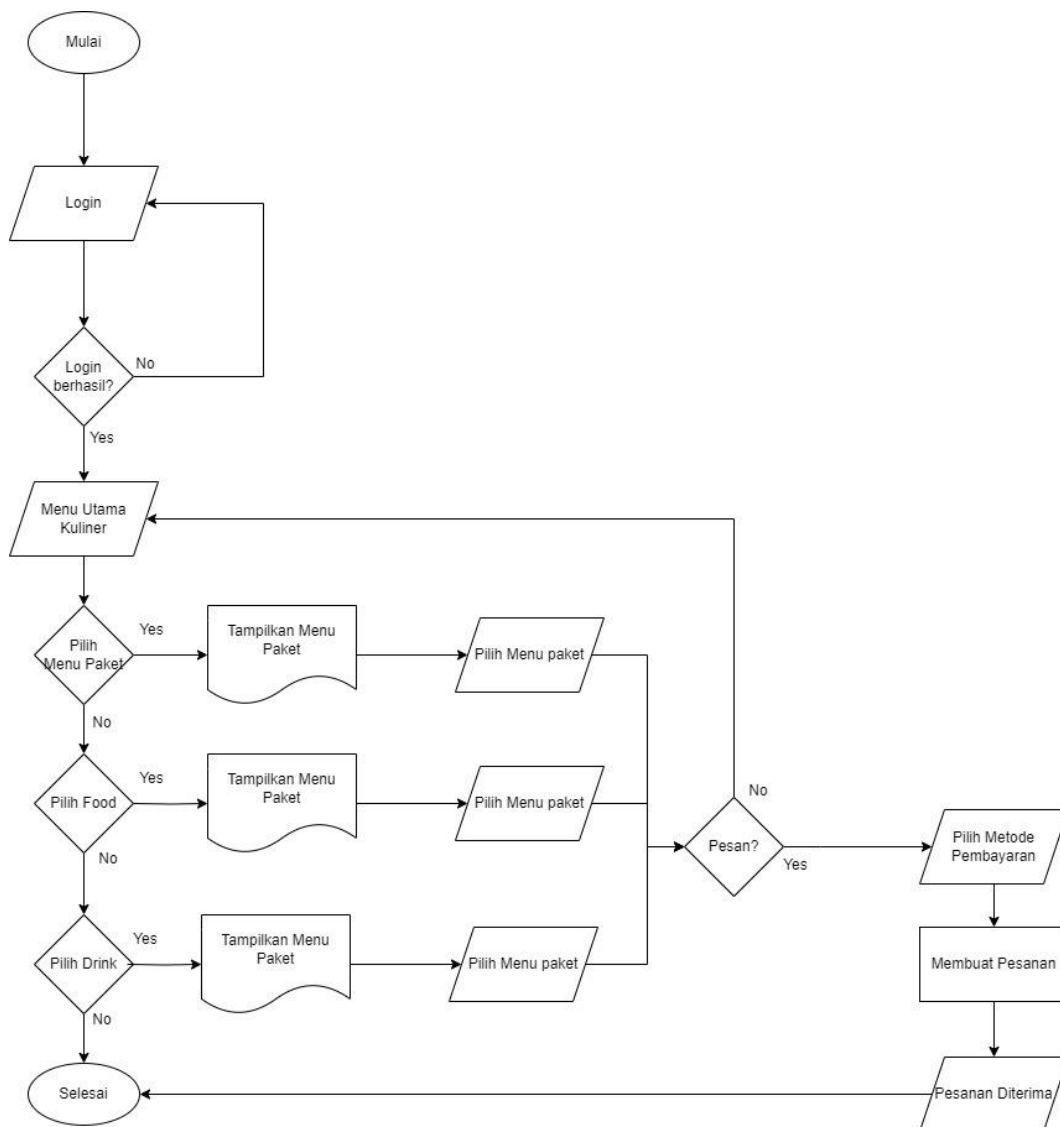
Dalam memulai website akan langsung dihadapkan pada tampilan Menu Utama, yang terdapat beberapa pilihan menu diantaranya ada Menu Travel, Menu Homestay, Menu Kuliner, Menu Destinasi dan Selesai.



Gambar 4.2.1 Flowchart Website

4.2.2. Flowchart Aplikasi Mobile

Dalam memulai Mobile akan langsung dihadapkan pada tampilan Menu Utama, yang terdapat beberapa pilihan menu diantaranya ada Menu Paket, Menu Food dan Menu Drink.

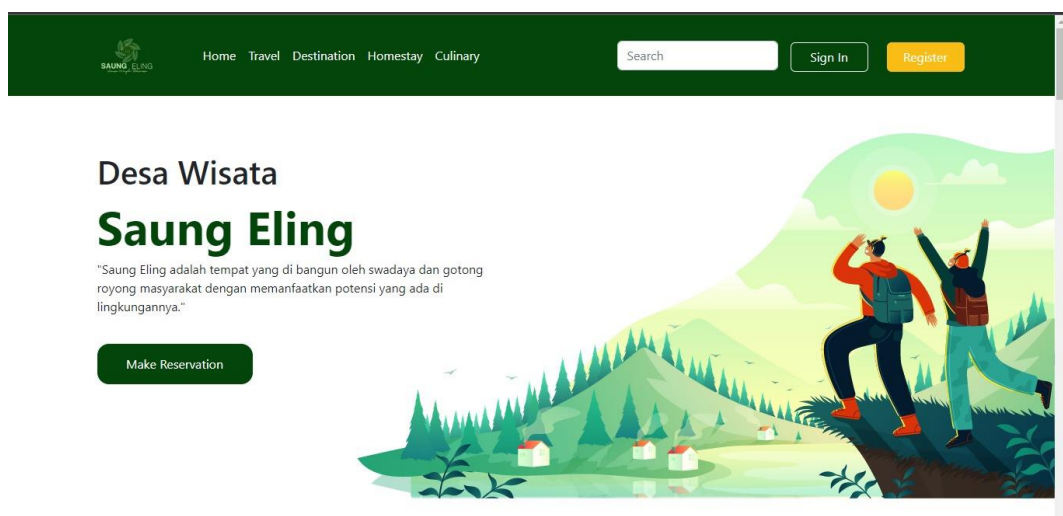


Gambar 4.2.2 Flowchart Aplikasi Mobile

4.3. Desain Interface Website

4.3.1. Desain Beranda Website

Pada Gambar 4.3.1 ini merupakan tampilan awal website yang terdapat empat menu utama yaitu Pilihan Menu Travel, Menu Homestay, Menu Kuliner dan Menu Destinasi. Hal ini bertujuan mempermudah pengunjung wisata dalam menggunakan website Saung Eling.



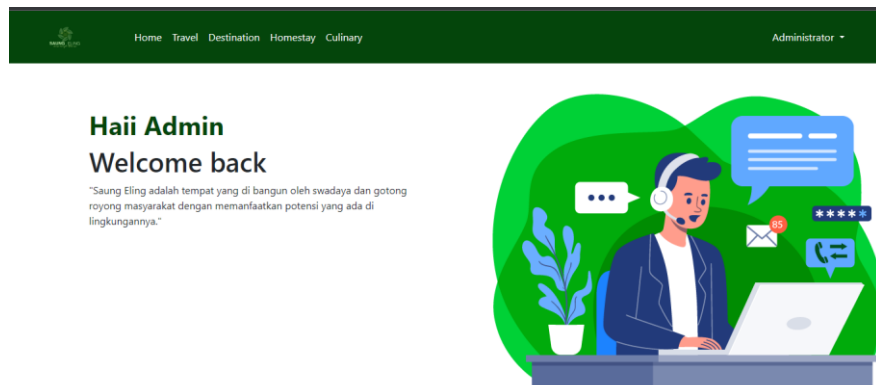
Gambar 4.3.1 Desain Beranda Website Customer

Pada Bagian header terdapat sebuah Navbar yang berisi logo Saung Eling dan beberapa menu navigasi. Dengan adanya navbar akan membantu pengunjung dalam melakukan beberapa aktivitas seperti *Sign In* dan *Register* atau memilih beberapa menu navigasi yang tersedia.

Pada Bagian Body terdapat Nama Saung Eling, penjelasan Singkat mengenai Saung eling dan Tombol *Make Reservation*. Customer bisa menekan tombol tersebut agar diarahkan ke bagian bawah. Selain itu terdapat gambar yang menarik dan mempercantik website.

4.3.2. Desain Beranda Website Admin

Pada Gambar 4.3.2 ini merupakan tampilan awal website yang terdapat empat menu utama yaitu Pilihan Menu Travel, Menu Homestay, Menu Kuliner dan Menu Destinasi. Hal ini bertujuan mempermudah Admin dalam melakukan proses *create*, *read*, *update* dan *delete* data sesuai keinginan.



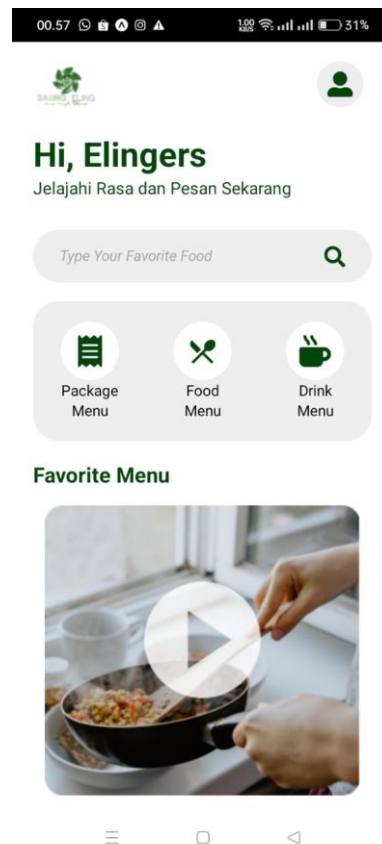
Gambar 4.3.2 Desain Beranda Website Admin

Pada website admin, admin dapat memilih menu yang tersedia pada bagian navbar untuk melakukan perubahan apapun terhadap data yang ingin ditampilkan di website customer.

4.4. Desain Interface Mobile

4.4.1. Desain Beranda Website

Pada Gambar 4.4.1 ini merupakan tampilan awal Mobile yang terdapat tiga menu utama yaitu Pilihan Menu Paket, Food Menu, dan Drink Menu. Hal ini bertujuan mempermudah pengunjung wisata dalam menggunakan Mobile Saung Eling.



Gambar 4.4.1 Desain Beranda Aplikasi Mobile

4.4.2. Desain Food Menu

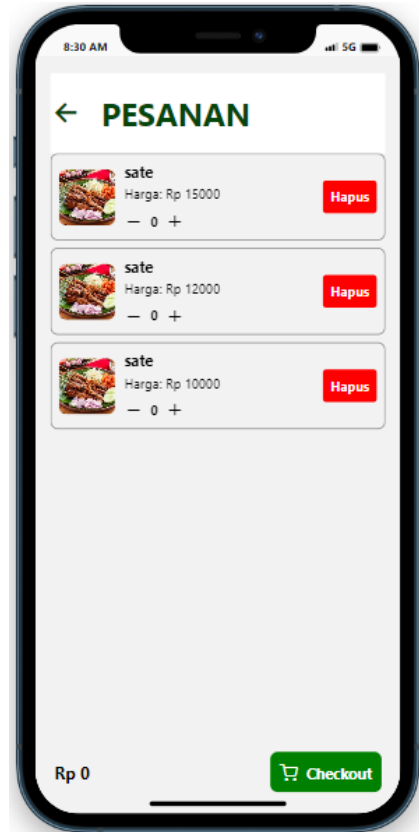
Pada Gambar 4.4.2 ini merupakan tampilan dari salah satu menu yang tersedia. Customer bisa memilih makanan atau menu apa saja yang tertera pada aplikasi mobile saung eling.



Gambar 4.4.2 Tampilan Food Menu

4.4.3. Desain Pesanan

Pada Gambar 4.4.3 ini merupakan tampilan jika customer telah memilih tombol tambah pada halaman sebelumnya. Customer bisa melakukan checkout dari makanan yang telah dipesan.



Gambar 4.4.3 Tampilan Pesanan

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Dalam laporan " Meningkatkan Pengalaman Pengguna dan Promosi Wisata Saung Eling Melalui Website dan Mobile" telah dibahas mengenai perancangan website dan Aplikasi Mobile untuk desa wisata saung eling dengan fokus pada strategi branding. Berdasarkan analisis dan perancangan yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dibuatnya Website dan Aplikasi Mobile Bernama “Saung Eling”
2. Fitur dan desain yang disediakan dalam Website dan Mobile ini lengkap dengan desain yang dibuat menarik serta interaktif.
3. Dengan memikirkan tata letak yang terdapat pada website dan mobile, melahirkan sebuah website dan aplikasi mobile yang mudah digunakan oleh kalangan manapun.
4. Dengan adanya Website dan Mobile ini dapat memudahkan para wisatawan mendapatkan informasi tempat wisata yang dituju.
5. Dengan adanya website ini dapat memberikan pengetahuan baru bagi pengguna untuk menggunakan Website ini.
6. Adanya Aplikasi mobile dapat memudahkan pengunjung maupun pengelola desa wisata saung eling.

5.2. Saran

Dari Pembuatan Website dan aplikasi Saung Eling ini, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Gunakan dan manfaatkan website dan aplikasi yang telah dibuat dengan maksimal demi lancarnya promosi dan konsistensi merek Saung Eling
2. Tingkatkan kehadiran Saung Eling di media sosial dengan konten yang menarik dan berbagi pengalaman positif dari pengunjung. Kerjasama dengan influencer juga dapat membantu memperluas jangkauan dan mendapatkan perhatian lebih dari khalayak yang lebih luas.

3. Setelah website dan aplikasi mobile ini diluncurkan, lakukan Analisa data secara berkala. Dengan melihat dan memperhatikan perilaku pengguna seperti, halaman yang paling banyak dikunjungi, durasi kunjungan, serta keyword yang sering dicari oleh pengguna.
4. Lakukan evaluasi melalui Umpan balik dari pengunjung agar bisa terus berkembang memenuhi kebutuhan dan keinginan pengunjung.
5. Berikan sikap yang responsif terhadap umpan balik yang diberikan pengunjung.
6. Pastikan konten yang disajikan di website yang relevan, segar dan menarik bagi pengguna. Sajikan konten terbaru mengenai promo, acara khusus atau menu baru untuk meningkatkan keterlibatan pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

<https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-laravel/> diakses pada tanggal; 22/07/2023 10:08

<https://teknik-komputer-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Mengenal-Code-Editor-Visual-Studio-Code/4bd1bb6f7ca0b022850747d950b7f73feab9ed17> diakses pada tanggal; 21/07/2023 14:31

<https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-php/> diakses pada tanggal; 21/07/2023 14:12

<https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-bootstrap> diakses pada tanggal; 21/07/2023 13:56

<https://www.niagahoster.co.id/blog/bootstrap-adalah/> diakses pada tanggal; 21/07/2023 13:33

<https://aws.amazon.com/id/what-is/javascript/> diakses pada tanggal; 20/07/2023 13:29

<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-javascript-fungsi-dan-contohnya/> diakses pada tanggal; 21/07/2023 11:42

<https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-css> diakses pada tanggal; 21/07/2023 11:28

<https://www.merdeka.com/trending/pengertian-html-lengkap-dengan-fungsi-dan-sejarah-kemunculannya-kln.html> diakses pada tanggal; 21/07/2023 11:02

<https://katadata.co.id/safrezi/berita/6200a2a9697ec/pengertian-website-menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya> diakses pada tanggal; 21/07/2023 10:44

<https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/pikma/article/view/474#:~:text=Promosi%20pariwisata%20merupakan%20bentuk%20komunikasi,ke%20daerah%20wisata%20yang%20dipromosikan>. Diakses pada tanggal :21/07/2023 10:29

<https://eprints.umm.ac.id/78201/3/BAB%20II.pdf> diakses pada tanggal : 21/07/2023 10:17

<http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/449/4/File%204%20BAB%20III%20Metode%20Penelitian.pdf> diakses pada tanggal; 20/07/2023 10:08