

## Aplikasi Pelayanan Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Salatiga Berbasis Web Menggunakan *Framework* Laravel

Anthonio Stefanus\*<sup>1</sup>, Supriyadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Kristen Satya Wacana,  
Salatiga  
e-mail: \*<sup>1</sup>672018085@student.uksw.edu, <sup>2</sup>supriyadi@uksw.edu

### Abstrak

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif merupakan bagian yang bertugas untuk mewujudkan terlaksananya urusan pemerintah di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif, dalam membantu Presiden melaksanakan urusan pemerintah negara. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Salatiga bertanggung jawab untuk memberikan informasi dan pengetahuan kepada penduduk Kota salatiga, agar masyarakat dapat lebih mengerti akan standar kualitas dan profesionalitas yang berada di Kota Salatiga. Dinas Kebudayaan dan Ekonomi Kreatif Salatiga saat ini belum memiliki media untuk mempublikasikan informasi pariwisata dan ekonomi kreatif kepada masyarakat sehingga diperlukan suatu media yang dapat menyebarkan informasi tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi Pelayanan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Salatiga Berbasis Web dengan Menggunakan *Framework* Laravel. Hasil dari perancangan aplikasi ini adalah sebuah website Aplikasi Pelayanan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang dapat mempermudah penduduk Kota Salatiga untuk mengetahui informasi yang ada pada Kota Salatiga.

**Kata kunci**— Aplikasi, *Framework*, Kota Salatiga, Laravel, *website*

### Abstract

*The ministry of tourism and the creative economy are part of the task of achieving government affairs in tourism and the creative economy, in helping the President carry out state government affairs. Salatiga's cultural services and tourism have the responsibility of providing information and knowledge to salatiga city residents so that people can better understand the cultural and professional standards of salatiga. Salatiga's creative cultural and economic services do not currently have the media to publish information about tourism and the creative economy to the public, so a medium is needed to propagate that information. The purpose of this research is to design applications for tourism services and the web based salatiga economy using the framework laravel. As a result of the design of the application isa website for tourism and creative economics services that can make it easier for salatiga city residents to learn information about salatiga.*

**Keywords**— Applications, *Framework*, Salatiga cities, Laravel, Websites

## 1. PENDAHULUAN

Kota Salatiga memiliki jumlah penduduk kurang lebih 200 ribu jiwa, data tersebut menunjukkan bahwa Salatiga merupakan kota yang memiliki penduduk yang cukup tinggi pada tahun 2019 [1]. Dengan banyaknya penduduk, menjadikan Kota Salatiga memiliki banyak peluang untuk mengembangkan sektor ekonomi kreatif dan pariwisata. Ekonomi kreatif menurut *United Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD) adalah konsep ekonomi yang berkembang berdasarkan aset kreatif yang berpotensi menghasilkan pertumbuhan dan perkembangan ekonomi kreatif [2]. Dengan kata lain, konsep ekonomi kreatif lebih mengedepankan sebuah pengetahuan manusia, ide dan kreativitas sebagai aset utama dalam kemajuan ekonomi kreatif. Menurut salinan peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif nomor 14 tahun 2021, tentang pedoman perhitungan kebutuhan jabatan fungsional adyatama kepariwisataan dan ekonomi kreatif. Menimbang bahwa Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif /Badan Pariwisata ekonomi kreatif selaku instansi Pembina Jabatan Fungsional Adyatama Kepariwisata dan Ekonomi Kreatif bertanggung jawab untuk menjamin terwujudnya standar kualitas dan profesionalitas [3].

Dalam kondisi yang seperti ini dan melihat kota Salatiga belum memiliki media penyaluran informasi berupa *website* ekonomi kreatif dan pariwisata, maka terbentuklah suatu gagasan dan pemikiran untuk membuat suatu wadah untuk menampung standar kualitas dan profesionalitas yang ada di Salatiga. Diharapkan dengan adanya gagasan dan pemikiran tersebut membuat sektor ekonomi kreatif dan pariwisata dapat mempublikasikan segala informasi dan dokumentasi guna mendukung Presiden dalam melaksanakan urusan pemerintahan negara dan masyarakat dapat dengan mudah memperoleh informasi dan pengetahuan tersebut.

Laravel merupakan *framework* yang bersifat open source sehingga dapat digunakan secara gratis dan merupakan framework PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT[4]. Sangat mirip dengan struktur yang lain, Laravel didasarkan pada MVC (*Model-View-Regulator*). Laravel menyertai perangkat baris pesanan yang dapat digunakan untuk *packaging bundle* dan pembentukan paket. Sesuai tinjauan yang dipimpin oleh Sitepoin.com pada bulan Desember 2013 sejauh ketenaran sistem PHP, posisi Laravel di atas, sehingga menjadikan Laravel struktur PHP terbaik untuk tahun 2014. Sampai sekarang Laravel adalah sistem dengan PHP yang *up-to-date*, karena Laravel merekomendasikan PHP versi 7.0 atau lebih. Kemudian struktur Laravel juga memiliki gerakan termasuk yang memudahkan untuk menangani kumpulan data dengan menyusun kode PHP. Dengan beberapa alasan ini, para ilmuwan menggunakan struktur Laravel untuk membuat aplikasi sistem informasi pelayanan pariwisata dan ekonomi kreatif. Berdasarkan landasan saat ini, sebuah eksplorasi diarahkan untuk merencanakan pemanfaatan kerangka data secara online untuk administrasi aplikasi sistem informasi pelayanan pariwisata dan ekonomi kreatif kota Salatiga berbasis web dengan menggunakan *framework* Laravel.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam ujian yang berjudul Perancangan Sistem Pelaporan Sensus Penduduk 2020 BPS Provinsi Bali dengan Framework Laravel. mengkaji rencana situs untuk meliputi pelaksanaan kegiatan sensus penduduk Bali di satuan wilayah yang jauh oleh setiap perwakilan Badan Pusat Statistik Aplikasi dibuat dengan memanfaatkan struktur Laravel. Dalam tinjauan ini, penganalisa menggunakan teknik model *prototyping* dan strategi pengujian yang digunakan dalam kerangka kerja ini menggunakan pengujian *black box*. Penggunaan struktur Laravel dalam pembuatan situs membuatnya lebih mudah bagi para Programmer perangkat lunak karena tata bahasa laravel bersih, praktis, *library* banyak dan mudah digunakan sehingga dapat

mempercepat pengembangan modul artikel ini [5]. Dalam penelitian terdahulu penulis mempunyai kesamaan dan perbedaan dalam melakukan sebuah perancangan sistem contohnya, pada penelitian yang berjudul Sistem Perancangan Sistem Pelaporan Sensus Penduduk 2020 BPS Provisi Bali dengan *Framework* Laravel, penulis dan penguji mempunyai kesamaan dalam menggunakan metode pengujian *black box testing*. Dan perbedaan dalam penelitian terdahulu penguji menggunakan metode model *prototyping* sedangkan penulis menggunakan metode model *waterfall*.

Pada penelitian yang berjudul Sistem Penilaian Pengujian Pada Ujian Kenaikan Tingkat Sabuk Taekwondo Berbas *Laravel Framework* di Kota/Kabupaten, membahas tentang perancangan *website* untuk ekspansi kualitas sistem sehingga terus berubah menjadi lebih baik, kepengurusan Taekwondo Kota/Kabupaten belum memiliki suatu sistem dalam mendukung kegiatan administrasi organisasi. Penulis menggunakan *framework* laravel untuk membuat *website* tersebut. Tujuan penulis artikel tersebut menggunakan laravel adalah karena laravel tersebut *Composed Powered*, dibekali dengan *command line tools* bernama “Artisan” yang dapat membantu melakukan *database migration*, *database seeding*, *tail*, dan lain-lain, serta *Beautiful Template Engine* dimana sangat mempermudah dalam pembuatan *syntax*. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Laravel dapat memudahkan dalam pembuatan aplikasi *website*, mulai dari pembuatan database yang dipermudah dengan adanya database *migration*, selain mempermudah dalam mengelola database dan membuat kualitas sistem berubah menjadi lebih baik, aplikasi tersebut juga memiliki ujian kenaikan tingkat (UKT). penulis memberikan saran untuk mengembangkan dalam platform mobile untuk meningkat kemudahan kegiatan administrasi [6]. Dalam penelitian terdahulu penulis mempunyai kesamaan dan perbedaan dalam melakukan sebuah perancangan sistem contohnya, pada penelitian Sistem Penilaian Pengujian Pada Ujian Kenaikan Tingkat Sabuk Taekwondo Berbas *Laravel Framework* di Kota/Kabupaten, penulis dan penguji mempunyai kesamaan dalam menggunakan *framework* laravel.

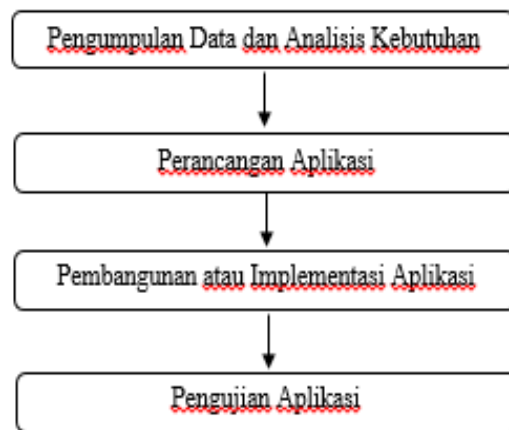
Dalam penelitian berjudul Sistem Informasi Manajemen Ruangan Program Studi Teknik Informatika Memanfaatkan *Framework* Laravel, meneliti komposisi web untuk membangun sebuah Sistem Informasi Manajemen Ruangan berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membuat program Studi Teknik Informatika menjadi lebih produktif. Menurut Penda Sudarto Hasugian dalam penelitian Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi menyimpulkan bahwa *website* dapat membantu dalam memasarkan dan mempublikasikan produk, berita, diskon, kegiatan dan lain sebagainya [7]. Keuntungan dari pembuatan kerangka ini adalah dapat mempermudah pengajar dan siswa selama waktu yang dihabiskan untuk memperoleh ruangan untuk menyelesaikan siklus sarjana dan non-sarjana dan lebih mudah bagi staf dalam organisasi peminjaman ruangan. Aplikasi tersebut dibuat dengan menggunakan *framework* Laravel. Pada penelitian ini, penguji menggunakan metode model *waterfall* dan metode pengujian yang digunakan pada sistem ini adalah menggunakan *black box testing*. Saran untuk pengembangan *website* peminjaman ruangan untuk kedepannya, agar menyinkronisasi sistem ini dengan *single sign on* Universitas Mataram untuk dapat mempermudah manajemen *user*, menambah fitur notifikasi ke pengguna, dan melakukan pelatihan kepada pengguna (dosen dan mahasiswa) serta memberikan dokumentasi secara penggunaan (tutorial) *website* [8].

Mengingat beberapa eksplorasi masa lalu, sangat mungkin dianggap bahwa sistem Laravel adalah struktur yang umumnya digunakan untuk membuat *website* karena *open source* dan gratis. Dengan cara ini, penulis memutuskan untuk melibatkan struktur Laravel untuk pengerjaan *project* SIMPELPARE. Selain *open source* dan sifatnya yang gratis, Laravel juga memiliki banyak keunggulan, antara lain fitur verifikasi yang dapat digunakan untuk *login* dan *logout*, hal ini dapat mempermudah penulis untuk merancang Aplikasi Pelayanan Pariwisata

dan Ekonomi Kreatif Kota Salatiga (SIMPELPARE). Aplikasi SIMPELPARE untuk Kota Salatiga akan direncanakan agar pengguna dapat membaca dengan teliti data yang terhubung dengan ekonomi kreatif dan pariwisata dan mempermudah untuk mendaftar melalui struktur yang dapat diakses, sementara segmen admin dapat mendistribusikan data.

### 3. METODE PENELITIAN

Pemeriksaan ini dilakukan dalam beberapa tahap, tahap pertama adalah mengumpulkan informasi dan membedah prasyarat kerangka kerja, kemudian yang kedua adalah merencanakan aplikasi dengan persyaratan yang telah dikonsentrasikan pada tahap utama, kemudian pada tahap itu, di tahap ketiga adalah membuat atau menjalankan aplikasi, dan tahap keempat berikutnya adalah mencoba aplikasi. Tahapan perencanaan aplikasi Pelayanan Pariwisata dan Ekonomi Kratif Salatiga dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Berikutnya adalah penjelasan dari tahap eksplorasi:

1. Pengumpulan Data dan Analisis Kebutuhan: Pada tahap awal dilakukan dengan mencari informasi yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi dan data untuk perancangan SIMPELPARE Kota Salatiga. Wawancara dilakukan dengan bagian Dinas Kebudayaan dan Pariwisata untuk mendapatkan informasi terkait alur sistem SIMPELPARE Salatiga.
2. Perancangan Aplikasi: tahap kedua merupakan tahap perancangan sistem yang terdiri dari perancangan antar muka, perancangan fungsional aplikasi, perancangan basis data, perancangan infrastuktur sistem dan perancangan struktur aplikasi.
3. Pembangunan atau Implementasi Aplikasi: tahap ketiga adalah tahap pengkodean aplikasi menggunakan struktur Laravel dan kumpulan data menggunakan MySQL.
4. Pengujian Aplikasi: tahap keempat adalah aplikasi mencoba memanfaatkan pengujian blackbox dan pengujian klien.

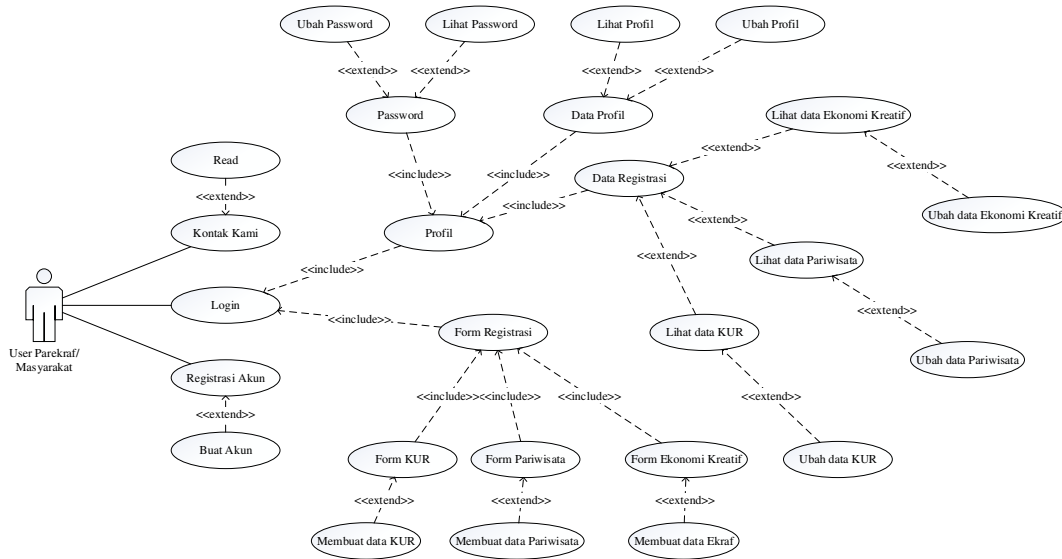
### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Segmen ini menggambarkan tentang dari komposisi web Sistem Informasi Pelayanan Ekonomi Kreatif dan Pariwisata Kota Salatiga untuk mengatasi permasalahan pendataan ekonomi kreatif dan pariwisata Kota Salatiga yang selama ini belum ada tempat untuk

melakukan pendataan melalui internet. Dalam proses pembuatan *website*, sistem Laravel digunakan memanfaatkan ide MVC (*model-view-regulator*). *Website* ini direncanakan dengan dua klien, khususnya pengguna dan admin. Pengguna dan admin harus *login* terlebih dahulu agar *framework* mengetahui apakah klien adalah pengguna atau admin mengingat fakta bahwa setiap level memiliki kebebasan akses yang berbeda.

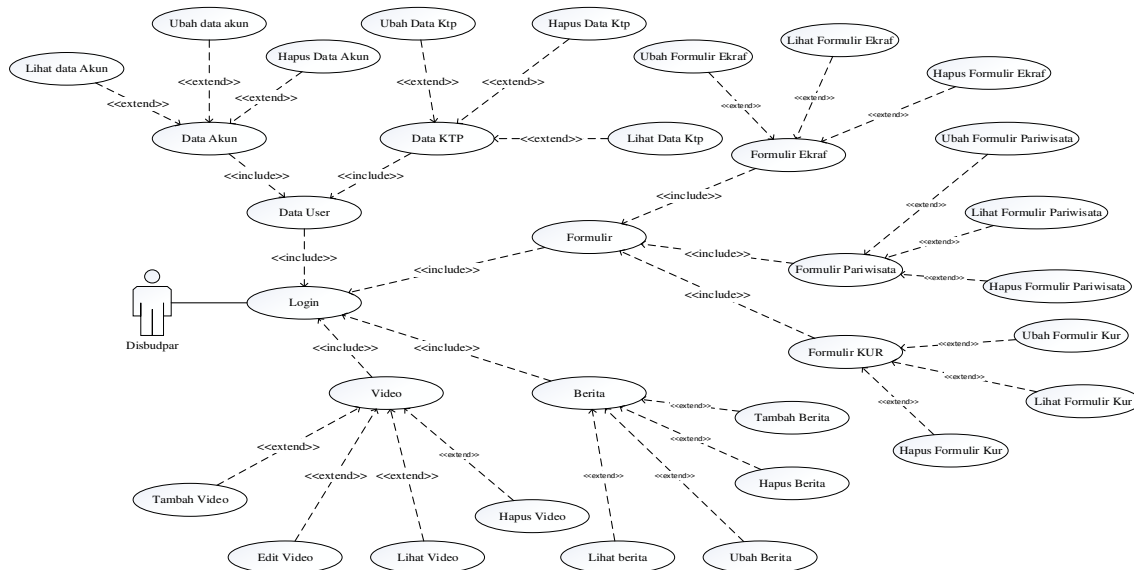
#### 4.1 Use Case Diagram

Use Case adalah bagan yang menggambarkan hubungan antara klien dan kerangka kerja yang direncanakan, sehingga lebih mudah untuk menentukan aktor untuk setiap klien yang terhubung dengan kapasitas tertentu yang diberikan oleh kerangka kerja. [9].



Gambar 2. Use Case Diagram Pengguna

Gambar 2 merupakan *usecase diagram* pengguna yang menjelaskan bagaimana aplikasi akan dibuat dalam sistem ini, dalam sistem ini pengguna dapat melakukan registrasi, mulai dari akun ekonomi kreatif, pariwisata serta pinjaman KUR, dalam *usecase diagram* ini juga ditunjukkan bagaimana user dapat menjalankan aktivitas dalam aplikasi.

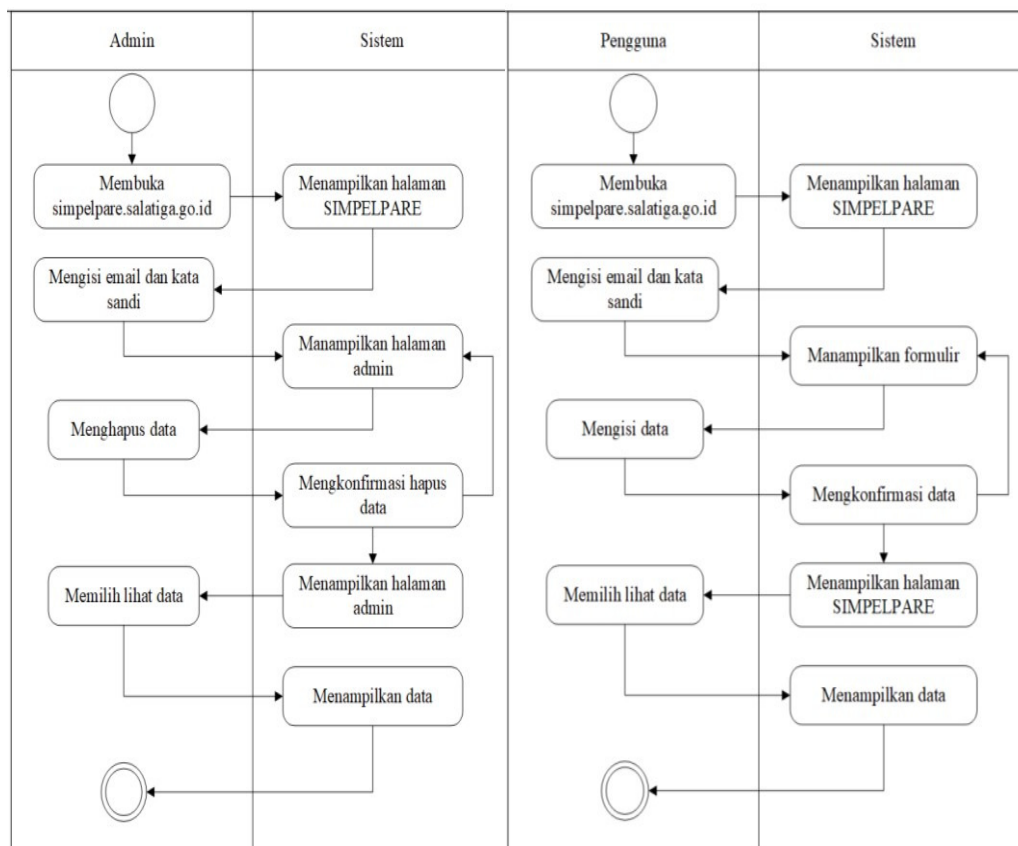


Gambar 3. UseCase Diagram Admin

Gambar 3 adalah *usecase diagram* yang menjelaskan tugas dan wewenang serta hak yang admin miliki dalam sistem informasi tersebut, dalam sistem informasi ini, admin tidak bisa menambahkan user maupun menambahkan formulir, namun untuk fitur lainnya admin dapat melakukannya. Admin disini ialah pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Salatiga.

#### 4.2 Activity Diagram

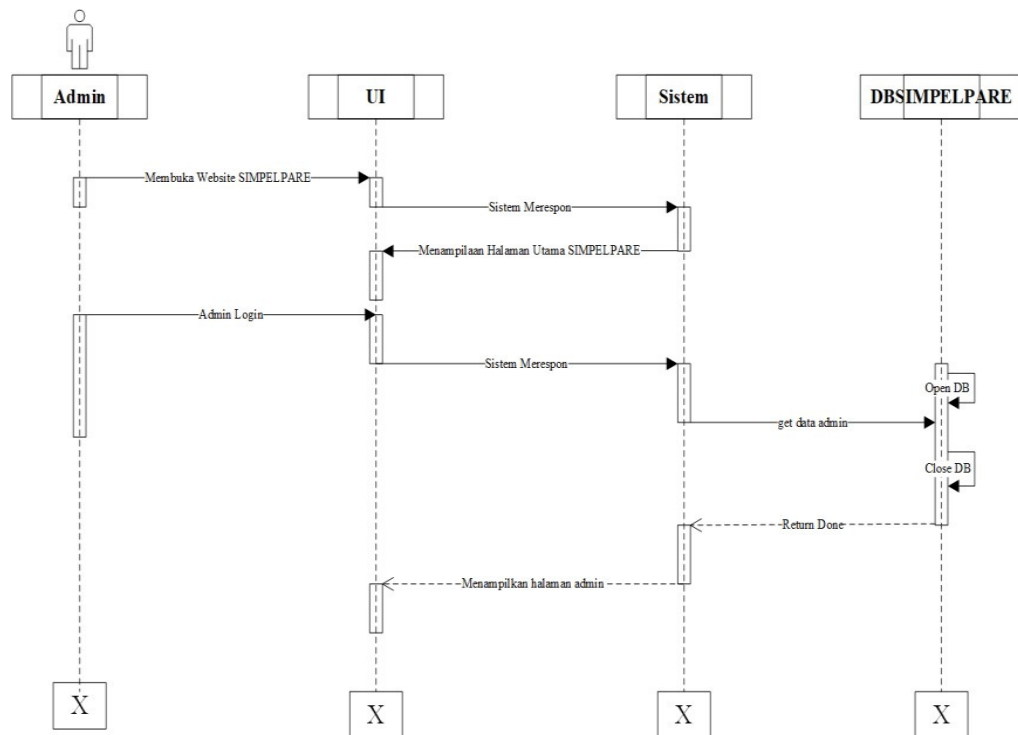
Selain *use case diagram*, terdapat juga *activity diagram* untuk aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Ekonomi Kreatif dan Pariwisata Kota Salatiga. Activity diagram merupakan rencana aliran gerakan atau aliran kerja dalam suatu kerangka kerja yang akan dijalankan [10]. Activity diagram untuk admin dan pengguna dapat terlihat pada Gambar 4. Activity Diagram merupakan rencana aliran aksi atau aliran kerja dalam suatu framework yang akan dijalankan. *Activity Diagram* juga digunakan untuk menandai atau mengelompokkan aliran presentasi kerangka kerja. Alur aksi Aplikasi Pelayanan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif digambarkan dari klien masuk ke aplikasi hingga klien dapat mendaftar untuk berbagai informasi. Di sini administrator mendekati kebebasan dalam memainkan siklus CRUD pada aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Ekonomi Kreatif dan Pariwisata.



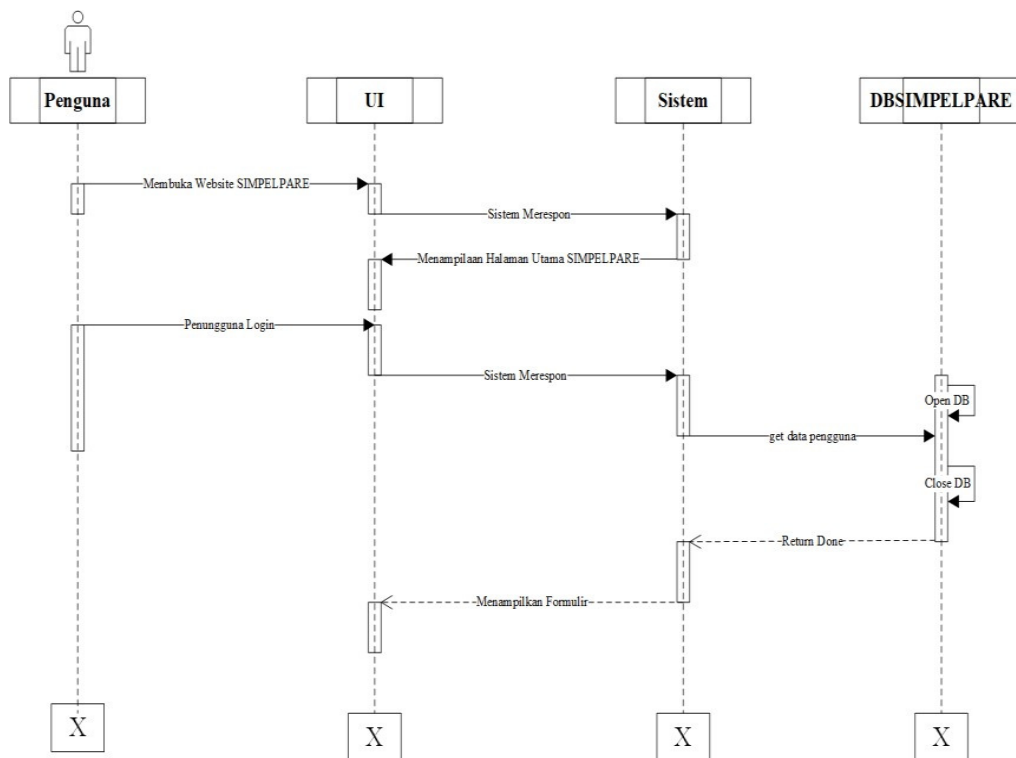
Gambar 4. Activity Diagram Admin dan Pengguna

#### 4.3 Sequence Diagram

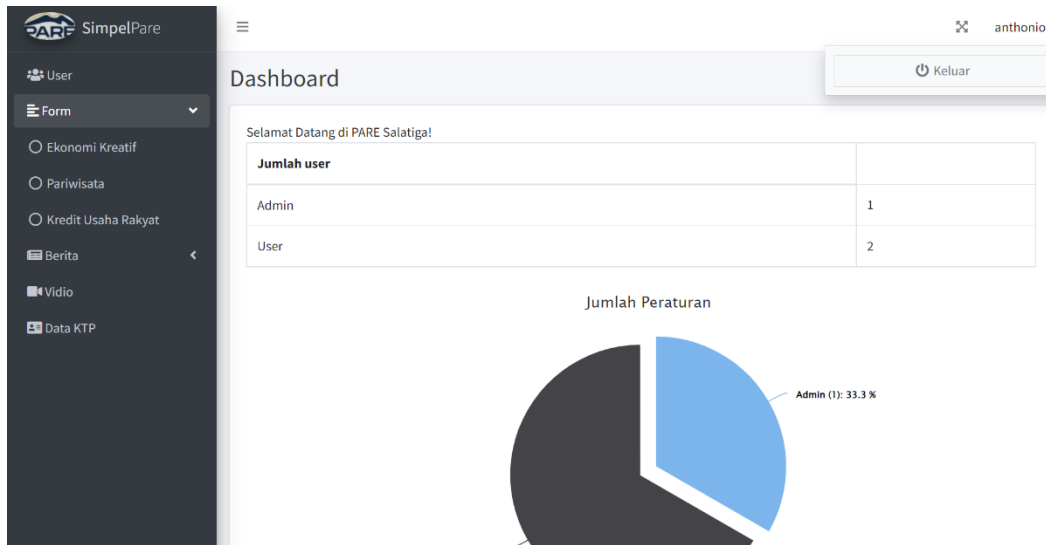
Dalam *sequence diagram*, pengguna menggambarkan bagaimana asosiasi dan korespondensi setiap item dalam kerangka untuk mencapai ekonomi kreatif dan pariwisata sehingga dapat dilihat. Dalam *sequence diagram*, Admin menggambarkan bagaimana asosiasi dan korespondensi setiap item pada kerangka kerja.



Gambar 5. Sequence Diagram Admin







Gambar 6. Sequence Diagram Pengguna

Gambar 7. Tampilan Dashboard Admin

#### 4.4 Desain Sistem



Gambar 8 Tampilan Dashboard Pengguna

Gambar 7 memiliki *dashboard* admin pada Aplikasi Pelayanan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Salatiga. Struktur menu dalam tampilan admin memiliki data tambahan sebagai menu informasi pakar yang didalamnya terdapat sub menu yaitu formulir ekonomi kreatif, formulir pariwisata dan formulir kredit usaha rakyat. Pada Gambar 8 adalah dashboard klien yang

memiliki kontras pada sub menu, khusus tidak ada menu informasi ahli yang terdiri dari formulir ekonomi kreatif, formulir pariwisata dan formulir kredit usaha rakyat .Menu informasi harus didapatkan oleh administrator hanya untuk membuat informasi pengguna lebih aman.

#### Kode Program 1 Menampilkan Data Ekonomi Kreatif pada Halaman Admin

```
public function index()
{
    @foreach($ekraf as $key => $ekraf)
        <tr>
            <td>{{ $key+1 }}</td>
            <td>{{ $ekraf->nib }}</td>
            <td>{{ $ekraf->>Nama_Usaha }}</td>
            <td>
                <a href="{{ route('ekraf.show', $ekraf) }}"
class="btn btn-primary btn-xs">
                    info
                </a>
                <a href="{{ route('ekraf.edit', $ekraf) }}"
class="btn btn-primary btn-xs">
                    Edit
                </a>
                <a href="{{ route('ekraf.destroy',
$ekraf) }}" onclick="notificationBeforeDelete(event, this)" class="btn btn-
danger btn-xs">
                    Delete
                </a>
            </td>
        </tr>
    @endforeach
}
```

Program 1 adalah kode yang secara efektif menunjukkan susunan ekonomi kretaif seperti yang ada pada gambar 9. Pada baris 4-8 ada kode yang secara efektif memulihkan informasi dari tabel sortir dan disusun berdasarkan nama tipe, misalnya:NIB, nama usaha, dan lain-lain. Cara kerjanya adalah dengan memulihkan semua informasi di code\_type di tabel item dan nama di tabel jenis dengan memanfaatkan type.name untuk memulihkan informasi di tabel lain. Pada kode “\$ekraf ->nib” berfungsi untuk memanggil data yang sudah dimasukan oleh pengguna dan. Fungsi foreach pada kode adalah untuk memanggil semua data pada database, contohnya pada kasus ini memanggil database ekraf guna mengetahui informasi pengguna.

List Ekonomi Kreatif

Show 10 entries Search:

| No | NIB           | Nama Usaha     | Action   |
|----|---------------|----------------|--|
| 1  | 1234567890123 | bas betot      | <a href="#">Info</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> |
| 2  | 1234567890123 | tahu aci akang | <a href="#">Info</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> |

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Gambar 9. Tampilan Daftar Ekonomi Kreatif Admin

Pada gambar 9 ini digunakan untuk melihat semua daftar ekonomi kreatif yang ada. Admin dapat melihat informasi terkait daftar ekonomi kreatif yang ada dalam database termasuk nama usaha, tanggal berdiri, NIB, alamat usaha, serta alas an mendaftar.

### Kode Program 2 Menambah Vidio

```
@section('content')
<form action="{{route('vidio.store')}}" method="post">
    @csrf
    <div class="row">
        <div class="col-12">
            <div class="card">
                <div class="card-body">
                    <div class="form-group">
                        <label for="link1">Link 1</label>
                        <input type="text" class="form-control @error('link1')
is-invalid @enderror" id="link1" placeholder="Masukkan link Vidio" name="link1"
value="{{old('link1')}}">
                        @error('link1') <span class="text-
danger">{{ $message }}</span> @enderror
                    </div>
                    <div class="form-group">
                        <label for="link2">Link 2</label>
                        <input type="text" class="form-control @error('link2')
is-invalid @enderror" id="link2" placeholder="Masukkan link Vidio" name="link2"
value="{{old('link2')}}">
                        @error('link2') <span class="text-
danger">{{ $message }}</span> @enderror
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
</form>
```

Program 2 adalah kode yang bisa menambahkan video lainnya. Tampak di kolom 1-3 adalah kode yang mencoba menambahkan informasi yang admin telah sebutkan ke dalam set data. Pos teknik akan mengirim catatan bahwa admin telah diurus, kemudian model vidio membuat informasi yang berisi seperti di *youtube*. Setelah model item berhasil untuk menambahkan informasi ke dalam data, strategi kembali " berhasil untuk menambahkan video lain" sebagai reaksi, untuk tampilan menambah video pada Gambar 10.

### Tambah Vidio

Gambar 10. Tampilan Tambah Vidio

Tabel 1. Hasil Uji Coba Sistem

| No | Komponen Sistem                         | Butir Uji  | Skenario Pengujian  | Hasil yang diharapkan  | Hasil Pengujian |
|----|---|--|---|--|-----------------|
| 1  | Halaman Login                           | User menginput Username dan password, kemudian klik login          | Masuk ke halaman <i>home page user</i>  | User menginput Username dan password, kemudian klik login          | Berhasil        |
| 2  | Halaman Login                           | admin menginput Username dan password, kemudian klik login         | Masuk ke halaman <i>home page admin</i>   | Admin menginput Username dan password, kemudian klik login         | Berhasil        |
| 3  | Halaman Pendaftaran Ekraf               | User mengisi formulir pendaftaran Ekonomi Kreatif                  | Jika data telah diinput secara lengkap maka data-data tersebut akan tersimpan dan kembali ke <i>home page user</i>  | User mengklik registrasi   | Berhasil        |
| 4  | Halaman Pendaftaran Periwisata          | User mengisi formulir pendaftaran pariwisata                       | Jika data telah diinput secara lengkap maka data-data tersebut akan tersimpan dan kembali ke <i>home page user</i>  | User mengklik registrasi   | Berhasil        |
| 5  | Halaman Pendaftaran Kredit Usaha Rakyat | User mengisi formulir pendaftaran Kredit Usaha Rakyat              | Jika data telah diinput secara lengkap maka data-data tersebut akan tersimpan dan kembali ke <i>home page user</i>  | User mengklik registrasi   | Berhasil        |
| 6  | Halaman Edit Pendaftaran Ekraf          | Admin mengisi data-data yang akan diubah                           | Jika data telah diinput lengkap maka akan tersimpan dalam basis data, dan kembali ke Halaman daftar ekonomi kreatif | Admin mengisi data-data yang akan diubah                           | Berhasil        |
| 7  | Halaman Edit User                       | Admin mengisi data-data User yang akan diubah                      | Jika data telah diinput lengkap maka akan tersimpan dalam basis data, dan kembali ke Halaman User                   | Admin mengisi data-data User yang akan diubah                      | Berhasil        |
| 8  | Halaman Profile                         | User masuk ke menu Profile mengisi data-data diri yang akan diubah | Jika data telah diinput lengkap maka akan tersimpan dalam basis data, dan kembali ke Halaman Home Page              | User masuk ke menu Profile mengisi data-data diri yang akan diubah | Berhasil        |

## 5. KESIMPULAN

Dapat mengambil kesimpulan bahwa Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Ekonomi Kreatif dan Pariwisata kota Salatiga dapat dimanfaatkan sebagai mekanisme berbasis web untuk mengumpulkan informasi tentang ekonomi kreatif dan pariwisata kota Salatiga. Pemanfaatan aplikasi ekonomi kreatif dan pariwisata dapat membantu penggunaannya dalam mencatat ekonomi kreatif dan pariwisata. Sedangkan untuk admin, cenderung digunakan oleh komponen untuk melihat informasi data yang terkait dengan ekonomi kreatif, pariwisata dan juga kredit usaha rakyat, serta melihat diagram dari informasi moneter melalui tabel atau diagram lingkaran. Saran yang dapat diajukan untuk kemajuan Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Ekonomi Kreatif dan Pariwisata Kota Salatiga adalah bahwa dalam rencana kerangka kerja, cara paling umum untuk mengumpulkan dan membedah kebutuhan dilakukan secara menyeluruh sehingga selama waktu yang dihabiskan untuk membuat kerangka di sana sangat sedikit perubahan.

## 6. SARAN

Adapun saran-saran yang dapat diberikan terkait pengembangan aplikasi selanjutnya adalah:

1. Aplikasi selanjutnya dapat dilengkapi fasilitas untuk mengubah data ekonomi kreatif dan pariwisata pada pengguna dengan menambah halaman pada pengguna.
2. Aplikasi selanjutnya dapat dikembangkan dengan menambah produk UMKM Salatiga sebagai sarana pengembangan ekonomi kreatif.
3. Aplikasi selanjutnya dapat dilengkapi fasilitas untuk menambahkan peta sesuai dengan alamat yang diisi oleh pengguna guna mempermudah dalam mendapatkan lokasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] salatiga.bps.go.id, "*Banyaknya Penduduk Kota Salatiga Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin*, 2019."
- [2] "*Pembinaan Pelaku Usaha Kreatif dan Pengrajin Kecamatan Ciputat Timur Tangerang Selatan*," 2019. [Online]. Available: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>. U. Muhammadiyah Jakarta and F. Ekonomi dan Bisnis, Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat> E-ISSN: 2714-6286 18-UMJ-SH
- [3] K. Badan, P. dan, E. Kreatif, K. Badan, P. dan, and E. Kreatif, "www.jdih.kememparekraf.go.id," 2021.
- [4] S. Topiq, A. R. Sanjaya, A. R. Sanjaya, and K. S. Pinjam, "*Aplikasi Platform Web Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan Framework Laravel*," Vol. 2, No. 1, pp. 154–157, 2021.
- [5] I. N. Sweta, "*Perancangan Sistem Pelaporan Pelaksanaan Sensus Penduduk 2020 di BPS Provinsi Bali dengan Framework Laravel*," *J. Ilm. Teknol. Inf. Asia*, Vol. 15, No. 1, pp. 19–28, 2021.

- 
- [6] Q. Aini, U. Rahardja, A. Lityanian, and A. Nasir, “*Tingkat Sabuk Taekwondo Berbasis Laravel Framework di Kota / Kabupaten,*” Vol. 4, No. 2, pp. 157–161, 2019.
  - [7] F. S. Wahyuni, I. S. Faradisa, and B. Fathony, “*Pembuatan Website Kampoeng Heritage Kayutangan Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Ekonomi Rakyat Dalam Sektor Ekonomi Kreatif,*” *J. Mnemon.*, Vol. 4, No. 1, pp. 26–30, 2021, doi: 10.36040/mnemonic.v4i1.3390.
  - [8] F. F. Surenggana, F. Bimantoro, and R. Biasrori, “*Sistem Informasi Manajemen Ruangan Program Studi Teknik Informatika Menggunakan Framework Laravel,*” *J. Begawe Teknol. Inf.*, Vol. 2, No. 2, pp. 203–213, 2021, doi: 10.29303/jbegati.v2i2.559.
  - [9] E. B. Kristianto, Y. J. Prasetyo, U. Kristen, S. Wacana, and J. Diponegoro, “*Perancangan Website Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Kampung (DPMPK) Pegunungan Bintang Menggunakan Framework Laravel,*” *AITI J. Teknol. Inf.*, Vol. 18, No. Agustus, pp. 139–157, 2021.
  - [10] F. Natacia and E. Mailoa, “*Perancangan Aplikasi Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel,*” Vol. 6, pp. 1616–1628, 2022.