

# Promosi Kampung Gelam Melalui E-Tourism Website

Hidayati Ami<sup>a,\*\*</sup>, Irpansyah<sup>b</sup>, Ahmad Renaldi Maulana<sup>c</sup>, Dian Dona Adelia<sup>d</sup>, Laeli Dewi Azizah<sup>e</sup>, dan Ica Admirani<sup>f</sup>

<sup>a,b,c,d,e,f</sup>Politeknik Negeri Sriwijaya, Jl. Sriwijaya Negara, Indonesia, Indonesia

<sup>a</sup>hidayatiami@polsri.ac.id, <sup>b</sup>irpansyah810@gmail.com, <sup>c</sup>ahmadrenaldi0903@gmail.com,

<sup>d</sup>diandona30103@gmail.com, <sup>e</sup>laelidewi100@gmail.com, <sup>f</sup>ica\_admirani@polsri.ac.id

**Abstract.** Palembang City boasts a plethora of tourism opportunities, spanning historical, cultural, culinary, and natural attractions. Given its expansive natural landscapes, not all tourism endeavors can be solely managed by the government. Presently, one particularly captivating destination on the outskirts of Palembang City is Kampung Gelam, offering visitors an enthralling experience amidst its natural beauty. To promote tourism in Kampung Gelam, an information system known as the E-tourism Information System, leveraging a multimedia website, serves as a pivotal promotional tool for Palembang City's Kampung Gelam. This system harnesses multimedia technology to showcase the allure of Kampung Gelam effectively. By providing comprehensive information, the E-tourism Information System aims to streamline tourists' access to Kampung Gelam's attractions and enhance its promotion. However, the development of an efficient multimedia website-based E-tourism information system necessitates meticulous system design. Employing the waterfall development method ensures the creation of a user-friendly website with engaging and informative content, facilitating seamless access to information about Kampung Gelam's tourism offerings.

Keywords: information, system, E-Tourism, waterfall method, multimedia

**Abstrak.** Kota Palembang memiliki berbagai potensi pariwisata yang mencakup wisata sejarah, budaya, kuliner, dan alam. Dengan luasnya lanskap alam, tidak semua kegiatan pariwisata dapat sepenuhnya dikelola oleh pemerintah. Saat ini, Kampung Gelam menjadi salah satu destinasi menarik di pinggiran Kota Palembang yang menawarkan pengalaman memikat di tengah keindahan alamnya. Untuk mempromosikan pariwisata di Kampung Gelam, sebuah sistem informasi bernama Sistem Informasi E-tourism, yang memanfaatkan website multimedia, menjadi alat promosi penting bagi Kampung Gelam Kota Palembang. Sistem ini menggunakan teknologi multimedia yang memberikan informasi dalam foto dan video untuk menampilkan daya tarik Kampung Gelam dengan efektif. Dengan menyediakan informasi lengkap, Sistem Informasi E-tourism bertujuan untuk mempermudah akses wisatawan ke atraksi Kampung Gelam dan meningkatkan promosinya. Namun, pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis website multimedia yang efisien memerlukan perancangan sistem yang cermat. Dengan menerapkan metode pengembangan waterfall, website yang ramah pengguna dengan konten menarik dan informatif dapat diciptakan, memfasilitasi akses informasi tentang penawaran pariwisata Kampung Gelam secara lancar.

Kata Kunci: informasi, sistem, E-Tourism, metode waterfall, multimedia

---

\*Corresponding author. E-mail: hidayatiami@polsri.ac.id

**Diterima 19 April 2024, Disetujui 04 Mei 2024, Diterbitkan online Mei 2024**

Sitasi IEEE: H. Ami, Irpansyah, A.R. Maulana, D.D. Adelia, L.D. Azizah and I. Admirani, "Promosi Kampung Gelam Melalui E-Tourism Website," J-SIGN, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2024

DOI : 10.24815/j-sign.v2i1.38259

## 1. Pendahuluan

Promosi merupakan bentuk koordinasi dari berbagai pihak yang dilakukan untuk membangun berbagai saluran informasi dan persuasi yang bertujuan menjual sebuah barang dan jasa atau memperkenalkan ide gagasan. Maka dari itu, promosi pariwisata adalah suatu upaya di mana perusahaan memperkenalkan kawasan wisatanya melalui saluran informasi untuk membangun hubungan, memberikan informasi dengan para wisatawan [1].

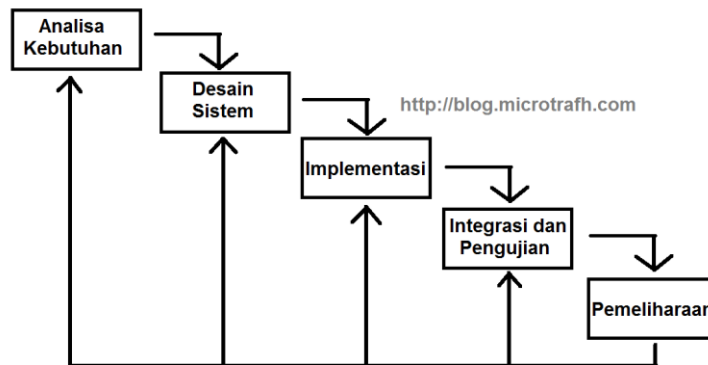
Kegiatan promosi baik dilakukan melalui beberapa media yang dianggap efektif untuk menjangkau target pasar, baik cetak maupun melalui media digital [2]. Sistem pemasaran digital membantu sektor pariwisata dalam menjangkau lebih banyak orang melalui website dan sosial media. Dalam mengembangkan potensi pariwisata ada berbagai cara yang dapat dilakukan seperti melakukan promosi melalui media atau brosur-brosur [2]. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi melalui E-Tourism yang menekankan kepada mekanisme "*online booking*" sebagai langkah yang efektif dalam pengembangan pariwisata [3], [4].

Melalui adanya E-Tourism maka wisatawan akan sangat mudah merencanakan serta melakukan perhitungan yang tepat untuk mendapatkan reservasi dan pemesanan [5]. Disamping itu, wisatawan juga dapat memperoleh kepastian akan aktivitas yang akan dilakukan pada saat melakukan kunjungan ke tempat wisata. Dengan adanya informasi yang komperhesif mengenai jarak ke lokasi wisata dan juga jarak perjalanannya, maka akan mempermudah wisatawan dalam mengambil keputusan untuk melakukan perjalanan ke lokasi wisata tersebut . Oleh karena itu, jarak tidak lagi menjadi masalah yang terlalu signifikan dalam penyampaian informasi untuk efisiensi dan efektivitas wisatawan. Oleh karena itu, dalam upaya untuk mempromosikan wisata Kampung Gelam Kota Palembang, maka diperlukan suatu sistem informasi yang dapat memberikan informasi lengkap mengenai wisata [6]. Sistem informasi ini akan menggunakan Kampung Gelam sebagai studi area dimana sistem ini dinamakan Sisten Informasi E-Tourism berbasis website multimedia sebagai media promosi kampung gelam kota Palembang.

Website ini akan berisi informasi-informasi yang lengkap mengenai Kampung Gelam, seperti lokasi wisata, beberapa foto pemandangan kampung gelam, video profil, maupun fasilitas yang terdapat di kampung Gelam. Dengan adanya sistem informasi ETourism ini, diharapkan dapat memudahkan wisatawan dalam mencari informasi dan mempromosikan Kampung Gelam secara lebih efektif.

## 2. Metode

Dalam Perancangan sistem informasi E-Tourism penulis menggunakan model Waterfall yang meliputi lima tahapan, yaitu dimulai dengan analisa kebutuhan, desain sistem, implementasi, integrasi dan pengujian, dan pemeliharaan [7]-[10]. Proses yang dilakukan dalam penelitian dengan menggunakan metode waterfall digambar pada Gambar 1 dibawah ini:



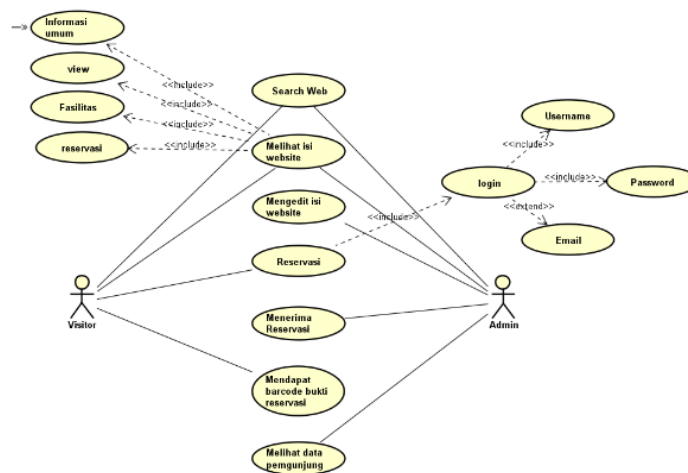
Gambar 1. Tahapan Metode Waterfall

### 2.1. Analisa Kebutuhan

Pada tahap pertama adalah analisa kebutuhan. Pada penelitian ini dilakukan dengan survey/observasi gunanya untuk mengetahui keinginan mitra Kampung Gelam untuk kebutuhan perancangan E-Tourism yang akan digunakan sebagai media promosi seperti informasi, fitur, dan isi yang ingin ditampilkan pada website. Pada penelitian ini pengumpulan data merupakan hal yang paling utama karena bertujuan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Jika tidak menggunakan pengumpulan data ini, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang diharapkan. Sumber data yang diperlukan dalam penulisan ini menggunakan teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi.

### 2.2. Desain Sistem

Pada tahap desain sistem menggunakan aplikasi Astah yang memperoleh beberapa desain sistem yaitu Use Case Diagram, Class Diagram dan Activity Diagram. Berikut ini merupakan Gambar 2 dari desain sistem yang telah penulis rancang:



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada gambar *use case* diagram diatas terdiri dari 2 aktor yaitu, admin dan *visitor*. Dimana *visitor* akan mulai mencari *website*, lalu *visitor* dan admin melihat isi *website* yang meliputi informasi, *view*, fasilitas dan *review*. Admin akan mengedit *website* apabila terdapat hal-hal yang perlu di edit oleh admin. Visitor akan reservasi tempat wisata maupun reservasi peminjaman barang seperti alat *camping*, paket *event* dan paket *prewedding* dengan registrasi atau *login* menggunakan email dan password. Setelah reservasi, admin akan menerima reservasi tersebut. Lalu, *visitor* akan menerima *barcode* bukti reservasi. Kemudian admin akan atau dapat melihat daftar pengunjung.

### 2.3. Implementasi

Pada tahap implementasi merupakan pengembangan dari tahapan sebelumnya dimana dalam tahapan ini masuk pada perancangan desain sistem yang telah dirancang, *design* UI/UX diimplementasikan kedalam proses perancangan website menggunakan bahasa PHP dan MySQL sebagai basisdatanya. Yang mana tujuannya ialah untuk menghasilkan ataupun mengembangkan E-Tourism yang efektif dan efisien.

### 2.4. Integrasi dan Pengujian

Dalam proses integrasi dan pengujian dengan mendemonstrasikan sistem perangkat lunak bahwa telah memenuhi kebutuhan yang dispesifikasikan pada dokumen kebutuhan fungsional. Dengan diarahkan oleh tim *development* dan *user*.

### 2.5. Pemeliharaan

Pada tahap ini, pengembangan sistem informasi memasuki tahap *maintenance*. Sebelum masuk ke tahap pemeliharaan, *website* di evaluasi dan apabila terdapat *error*, maka tim *development* akan memperbaiki *error* tersebut dan *website* akan dikembangkan secara berkala.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Setelah rangkaian tahapan perancangan hingga implementasi telah selesai dilakukan, maka akan menghasilkan sistem informasi E-Tourism. Maka akan didapat hasil website yang telah dihosting <https://kampunggelam.com/> .

### 3.1. Tampilan Landing Page

*Landing page* dalam sebuah *website* adalah halaman pertama yang dikunjungi oleh pengunjung setelah mereka mengklik tautan. Tujuan utama dari *landing page* adalah mengarahkan pengunjung menuju tindakan tertentu, seperti melakukan pembelian, mendaftar untuk *newsletter*, mengunduh aplikasi, atau mengisi formulir kontak.

*Landing page* biasanya dirancang dengan tujuan tertentu dalam pikiran, menggunakan elemen desain yang menarik perhatian, teks yang persuasif, dan seringkali formulir atau tombol panggilan tindakan

(*call-to-action*) yang mencolok. Halaman tersebut juga dapat memiliki informasi yang relevan dan cukup untuk mengarahkan pengunjung ke langkah selanjutnya tanpa membingungkan mereka.

Keseluruhan desain dan konten *landing page* didesain untuk memaksimalkan konversi, yaitu mengubah pengunjung menjadi pelanggan, pelanggan potensial, atau melakukan tindakan yang diinginkan oleh pemilik website. Gambar 3 merupakan *landing page* pada website e-tourism wisata Kampung Gelam Palembang, dimana memberikan informasi terkait wisata apa saja yang dapat dikunjungi, fitur apa saja yang terdapat pada *website*, foto-foto wisata pada daerah tersebut, dan informasi profil pembuat *website*.



Gambar 3. *Landing page website* e-tourism wisata Kampung Gelam Palembang

### 3.2. Tampilan Halaman Register dan Log in

Fitur *register* adalah fitur yang disediakan untuk pengguna dalam membuat akun atau profil baru di sebuah platform, aplikasi, atau situs web. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengakses layanan tambahan, menyimpan preferensi pribadi, dan seringkali berinteraksi lebih lanjut dengan platform tersebut.

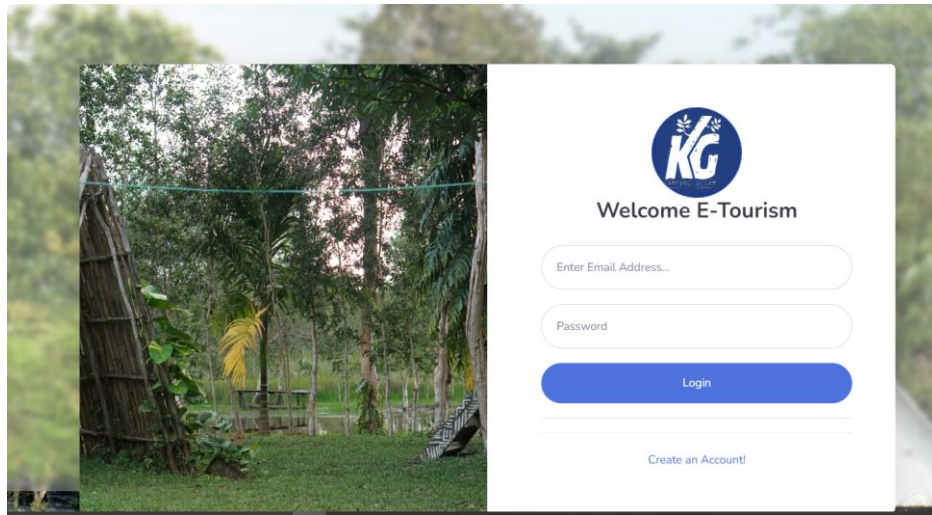
Fitur *register* biasanya melibatkan beberapa elemen, termasuk formulir yang harus diisi oleh pengguna dengan informasi seperti nama pengguna, alamat email, kata sandi, dan kadang-kadang informasi tambahan seperti tanggal lahir atau alamat. Setelah mengisi formulir, pengguna biasanya diminta untuk memverifikasi alamat email mereka melalui tautan yang dikirimkan oleh platform tersebut.

Beberapa fitur *register* dapat mencakup opsi untuk mendaftar dengan menggunakan akun media sosial yang sudah ada, seperti login dengan Facebook atau Google. Hal ini memudahkan pengguna untuk mendaftar tanpa harus mengisi formulir secara manual, dan seringkali meningkatkan tingkat konversi pendaftaran.

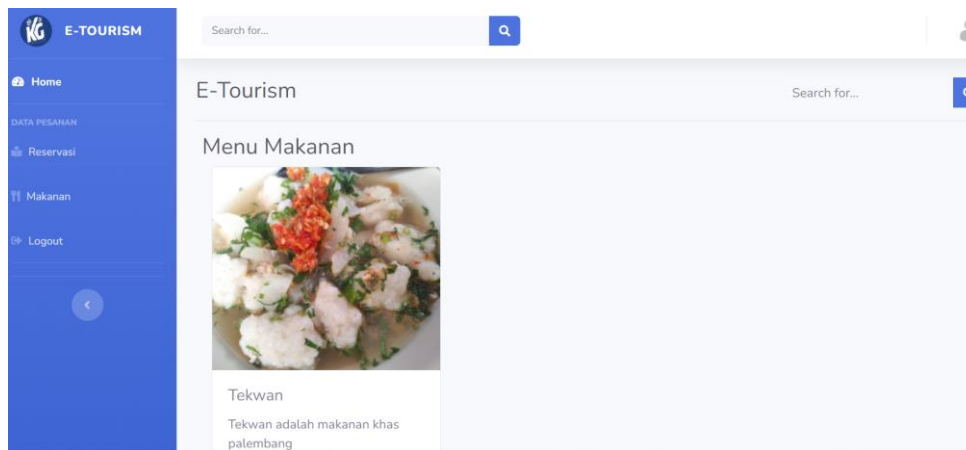
Fitur *register* adalah bagian penting dari pengalaman pengguna untuk banyak platform online, karena memberikan cara yang mudah dan aman bagi pengguna untuk mengakses layanan dan berinteraksi dengan komunitas atau konten di dalamnya. Website e-tourism ini menyediakan fitur *register* dimana

pengguna dapat membuat akun baru dengan mengisi e-mail, kata sandi, dan mengulang kata sandi sebelumnya. Maka, pengguna sudah memiliki akun pada platform tersebut.

Gambar 4 merupakan halaman *log in* dengan menuliskan e-mail dan kata sandi. Setelah mereka *log in* mereka dapat menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada *website* tersebut, seperti fitur menu reservasi dan makanan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 4. Halaman registrasi website e-tourism



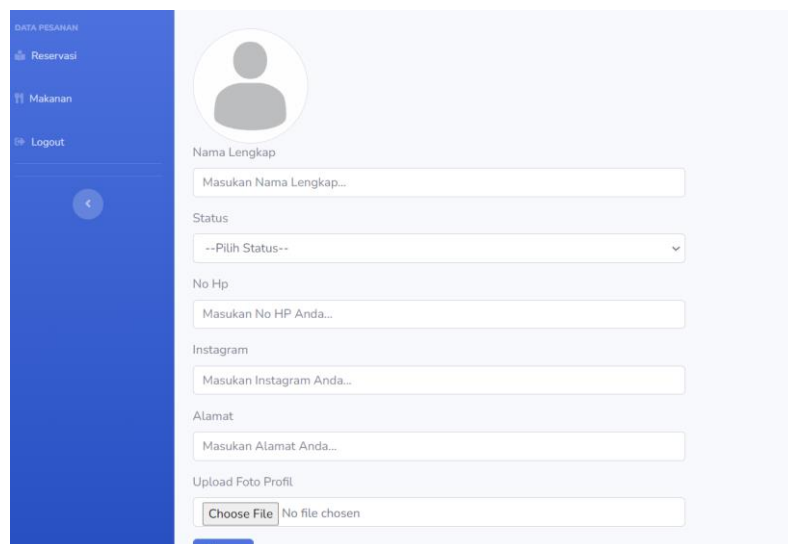
Gambar 5. Halaman pengguna untuk fitur reservasi dan makanan setelah pengguna *log in*

### 3.3. Tampilan Edit Profil User

Fitur *edit* profil berguna untuk memberikan pengguna kontrol atas informasi pribadi yang mereka bagikan di dalam platform atau aplikasi. Berikut adalah beberapa alasan mengapa fitur edit profil penting:

1. Memperbarui Informasi Pribadi: Fitur *edit* profil memungkinkan pengguna untuk memperbarui informasi pribadi mereka seperti nama, alamat email, nomor telepon, alamat, atau informasi lainnya yang mungkin berubah dari waktu ke waktu.
2. Mengelola Preferensi: Pengguna dapat menggunakan fitur *edit* profil untuk mengatur preferensi mereka, seperti bahasa, zona waktu, notifikasi, atau preferensi lainnya yang memengaruhi pengalaman pengguna.
3. Menyesuaikan Pengaturan Keamanan: Fitur *edit* profil sering mencakup pengaturan keamanan, seperti mengganti kata sandi atau menambahkan metode autentikasi tambahan, yang memungkinkan pengguna untuk meningkatkan keamanan akun mereka.
4. Gambar Profil dan Cover: Pengguna dapat mengunggah atau mengganti gambar profil dan gambar sampul mereka melalui fitur *edit* profil, memungkinkan mereka untuk menampilkan diri mereka secara pribadi atau mencerminkan minat dan kepribadian mereka.
5. Mengelola Informasi Privasi: Fitur *edit* profil juga dapat memungkinkan pengguna untuk mengatur tingkat privasi pada informasi mereka, seperti memilih siapa yang dapat melihat detail profil mereka atau informasi kontak.
6. Meningkatkan Keterlibatan: Dengan memberikan pengguna kontrol atas informasi dan preferensi mereka, fitur *edit* profil dapat meningkatkan keterlibatan pengguna di dalam platform atau aplikasi, karena mereka merasa memiliki kendali atas pengalaman mereka.
7. Meningkatkan Relevansi Konten: Informasi yang diperbarui di profil pengguna dapat digunakan oleh platform untuk menyajikan konten atau layanan yang lebih relevan dan sesuai dengan preferensi atau kebutuhan pengguna tersebut.

Fitur *edit* profil adalah bagian penting dari pengalaman pengguna di dalam banyak platform atau aplikasi *online*, karena memberikan pengguna kemampuan untuk mengelola identitas dan preferensi mereka sesuai dengan kebutuhan mereka. Gambar 6 merupakan tampilan *edit* profil yang disediakan oleh *website* e-tourism.



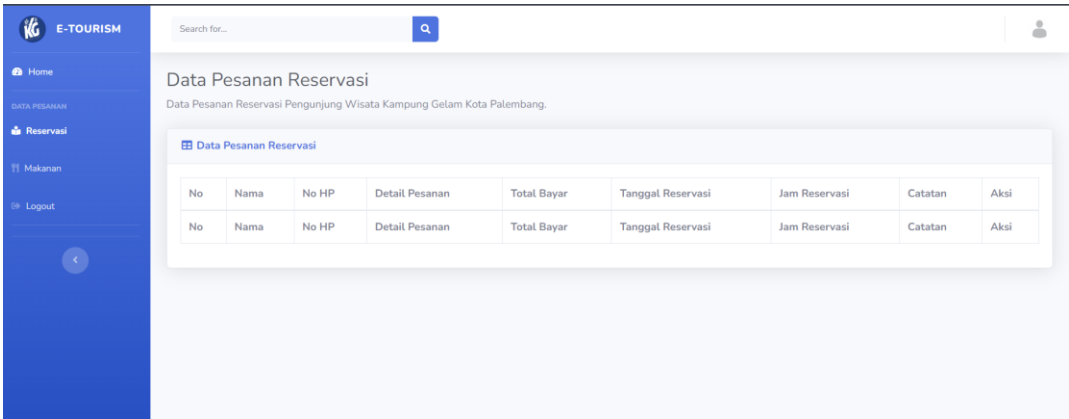
Gambar 6. Fitur edit profile user

### 3.4. Tampilan Fitur Reservasi

Reservasi untuk pengunjung wisata di Kampung Gelam, Kota Palembang, dapat memberikan beberapa manfaat bagi pengelola dan pengunjung, termasuk:

1. Jaminan Akses: Dengan reservasi, pengunjung dapat memastikan akses ke tempat wisata Kampung Gelam pada waktu tertentu tanpa harus menghadapi antrean atau risiko tempat penuh.
2. Pengaturan Kapasitas: Pengelola dapat mengatur kapasitas kunjungan untuk menjaga pengalaman pengunjung yang nyaman dan memastikan bahwa tidak terlalu ramai di tempat tersebut.
3. Pengaturan Fasilitas Tambahan: Dengan mengetahui jumlah pengunjung yang akan datang, pengelola dapat mempersiapkan fasilitas tambahan seperti panduan wisata, parkir, atau rest area sesuai kebutuhan.
4. Peningkatan Pengalaman Wisata: Reservasi memungkinkan pengelola untuk merencanakan kunjungan yang lebih terstruktur dan berorientasi pada pengalaman pengunjung, misalnya dengan menyediakan tur khusus atau acara budaya.
5. Pengumpulan Data Pengunjung: Pengelola dapat menggunakan informasi dari reservasi untuk menganalisis pola kunjungan, preferensi pengunjung, dan mengidentifikasi tren untuk meningkatkan layanan di masa depan.
6. Meningkatkan Keselamatan: Dengan mengatur jumlah pengunjung yang masuk, pengelola dapat menjaga keselamatan di tempat wisata, terutama dalam situasi darurat atau bencana alam.
7. Pengelolaan Pendapatan: Dengan memungkinkan reservasi online atau pembayaran di muka, pengelola dapat mengelola pendapatan mereka dengan lebih baik dan memproyeksikan arus kas untuk pengembangan lebih lanjut.

Untuk menerapkan sistem reservasi di Kampung Gelam, Kota Palembang, pengelola dapat menggunakan platform reservasi online atau sistem pemesanan yang terintegrasi dengan pemandu wisata lokal atau agen perjalanan untuk memudahkan proses reservasi bagi pengunjung. Selain itu, sosialisasi mengenai keuntungan reservasi juga penting dilakukan agar pengunjung menyadari manfaatnya dan merasa terbantu dengan adanya sistem ini. Gambar 7 merupakan tampilan pengguna jika sudah melakukan reservasi.



The screenshot shows the 'Data Pesanan Reservasi' (Reservation Order Data) page on the E-Tourism website. The page features a search bar at the top, a navigation menu on the left, and a table displaying reservation data. The table has columns for No, Nama, No HP, Detail Pesanan, Total Bayar, Tanggal Reservasi, Jam Reservasi, Catatan, and Aksi. The table content is partially obscured by a modal window.

No	Nama	No HP	Detail Pesanan	Total Bayar	Tanggal Reservasi	Jam Reservasi	Catatan	Aksi
No	Nama	No HP	Detail Pesanan	Total Bayar	Tanggal Reservasi	Jam Reservasi	Catatan	Aksi

Gambar 7. Tampilan pengguna setelah menggunakan fitur reservasi

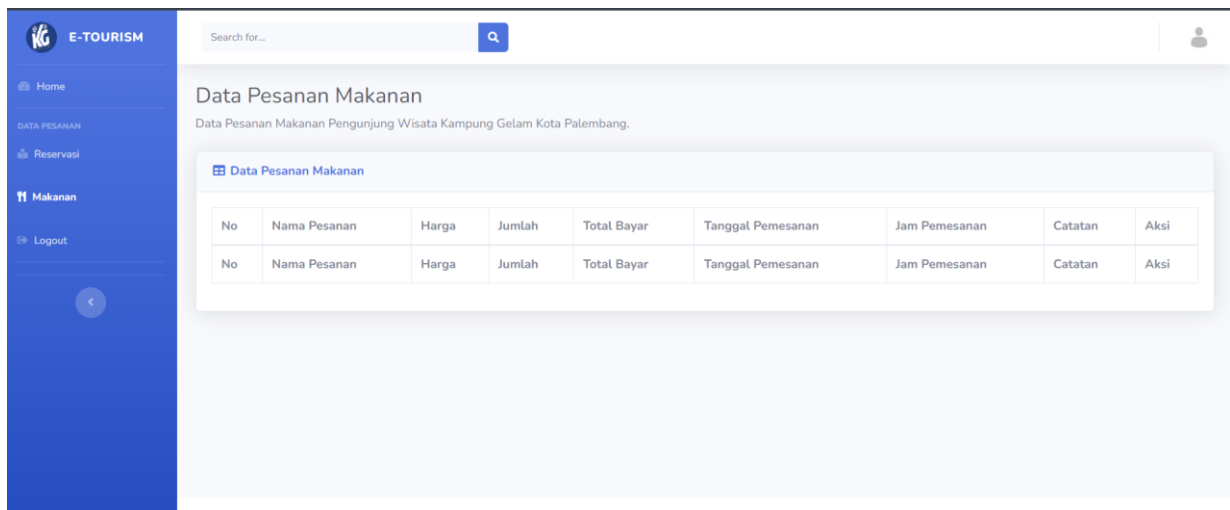


### 3.5. Tampilan Fitur Makanan

Menambahkan fitur makanan pada sebuah website e-tourism untuk Kampung Gelam, Palembang, bisa menjadi langkah yang sangat baik untuk meningkatkan pengalaman pengunjung. Berikut beberapa fitur yang diimplementasikan:

1. Menu Makanan: Tampilkan menu makanan khas dari restoran atau warung yang ada di Kampung Gelam. Ini bisa berupa daftar makanan dan minuman yang tersedia beserta harga dan deskripsi singkat.
2. Reservasi Makanan: Pengunjung dapat melakukan reservasi meja atau pesanan makanan secara online melalui website. Ini akan membantu pengunjung untuk mengatur kunjungan mereka dengan lebih baik dan memastikan bahwa mereka dapat menikmati hidangan khas Kampung Gelam tanpa harus menunggu lama.
3. Galeri Foto Makanan: Tampilkan galeri foto makanan yang menarik untuk memperlihatkan kepada pengunjung potensi kuliner Kampung Gelam. Foto-foto yang menarik bisa memancing selera pengunjung untuk mencoba hidangan tersebut.
4. Informasi Lokasi: Sertakan informasi tentang lokasi restoran atau warung, serta jam buka dan kontak yang dapat dihubungi untuk reservasi atau pertanyaan tambahan.

Fitur makanan ini dapat menjadi fitur andalan bagi website e-tourism Kampung Gelam, Palembang, karena makanan sering kali merupakan bagian yang sangat penting dari pengalaman wisata. Ini juga dapat membantu mendukung usaha lokal dan mempromosikan kekayaan kuliner daerah tersebut kepada wisatawan. Gambar 8 merupakan tampilan dari fitur makanan jika pengguna sudah memiliki pesanan.



The screenshot displays the 'Data Pesanan Makanan' (Food Order Data) page on the E-Tourism website. The page includes a search bar at the top, a navigation menu on the left, and a table with columns for No, Nama Pesanan, Harga, Jumlah, Total Bayar, Tanggal Pemesanan, Jam Pemesanan, Catatan, and Aksi. The table is currently empty, showing only the header and a placeholder row.

No	Nama Pesanan	Harga	Jumlah	Total Bayar	Tanggal Pemesanan	Jam Pemesanan	Catatan	Aksi
No	Nama Pesanan	Harga	Jumlah	Total Bayar	Tanggal Pemesanan	Jam Pemesanan	Catatan	Aksi

Gambar 8. Tampilan fitur makanan pada halaman pengguna

#### 4. Kesimpulan

Dari menu-menu yang tersedia di situs web kampunggelam.com, dapat disimpulkan bahwa situs ini berfungsi sebagai pusat informasi dan promosi untuk Kampung Gelam. Menu "About" memberikan wawasan tentang sejarah dan nilai-nilai Kampung Gelam, sementara menu "Service" menyediakan daftar layanan yang tersedia bagi pengunjung. Melalui menu "Highlight", situs ini menyoroti acara dan atraksi penting yang dapat dinikmati oleh pengunjung. "Team" memberikan gambaran tentang orang-orang yang terlibat dalam pengelolaan dan pengembangan kampung, sementara "Contact" memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi dengan pengelola atau penyedia layanan. Dengan demikian, situs web ini bertujuan untuk menghubungkan pengunjung dengan pengalaman yang ditawarkan oleh Kampung Gelam, sambil menyediakan akses mudah untuk informasi dan kontak yang diperlukan.

#### Daftar Pustaka

- [1] N. L. Sanju, "Trends of Information Systems in Tourism: A Review of Literature," *Int. J. Res. Rev.*, vol. 10, no. 12, pp. 229–241, 2023, doi: 10.52403/ijrr.20231227.
- [2] R. Widiyanti and N. R. Muhammad, "The Implementation of Interactive Planning To Propose Strategic Solution For Tourism Promotion," *J. Tour. Sustain.*, vol. 1, no. 1, pp. 43–51, 2021, doi: 10.35313/jtos.v1i1.6.
- [3] A. L. Mikraj, "Konsep E-Tourism Dalam Pengembangan Pariwisata Era Modern," vol. 4, no. 2, pp. 541–553, 2024.
- [4] N. K. S. K. Radharani Dyatmika, W. H. Nugraha Putra, and D. Pramono, "Pengembangan Sistem Informasi Reservasi pada Pariwisata Perkemahan dengan Memanfaatkan Payment Gateway System (Studi Kasus : Tepi Buyan Campfire Buleleng)," *J. Sist. Informasi, Teknol. Informasi, dan Edukasi Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–54, 2021, doi: 10.25126/justsi.v2i1.37.
- [5] L. Hakim and R. Prabowo, "Penggunaan Situs E-Tourism Pada Pemesanan Homestay Desa Cibuntu Kuningan Dengan Algoritma Apriori," *J. Teknol. Informasi-Aiti*, vol. 14, no. 2, pp. 137–149, 2017, [Online]. Available: www.kalisoka.com.
- [6] M. S. Rumatna and T. N. Lina, "Sistem Informasi Kampung Wisata Arborek Dengan Metode Waterfall," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 3, p. 305, 2020.
- [7] M. Badrul, "Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang," *J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 57–52, 2021, doi: 10.30656/prosisko.v8i2.3852.
- [8] S. A. Nazhifah, S. N. Aisha, M. Muslim, K. M. Sukiakhy, and J. Junidar, "Pemanfaatan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Dalam Kasus Stunting Menggunakan Framework Laravel," *J. Teknol. Inf. dan Komputer*, vol. 6, no. 2, pp. 807–815, 2023, doi: 10.37600/tekinkom.v6i2.1095.
- [9] T. Ardiansah and D. Hidayatullah, "Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web," *J. Inf. Technol. Softw. Eng. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 6–13, 2022, doi: 10.58602/itsecs.v1i1.8.
- [10] V. Olindo and A. Syaripudin, "Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis Web Dengan Metode Waterfall," *J. Ilmu Komput. dan Sci.*, vol. 1, no. 01, pp. 17–26, 2022.