

SISTEM INFORMASI *E-TOURISM* BERBASIS *WEBSITE* DI PT ATSHABI SRIWIJAYA GROUP MENGGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)*

Anthony Pedro¹⁾, Dhamayanti²⁾, Dona Marcellina³⁾

^{1), 2), 3)} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Indo Global Mandiri
Jl. Jend. Sudirman Km.4 Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129, Telp:0711-357754
Email : anthonybayu56@gmail.com¹⁾, dhamayanti@uigm.ac.id²⁾, donamarcellina@uigm.ac.id³⁾

ABSTRACT

The development of information technology in the past two years has driven digital transformation in various sectors, including tourism. PT Atshabi Sriwijaya Group, a provider of tour and vehicle rental services in South Sumatra, still uses Microsoft Excel to record customer data and reservations, while promotional activities are still limited to social media. This condition results in limited information quality, potential recording errors, and low service efficiency. Therefore, a web-based information system is needed that can support integrated promotion, reservations, and service management through the E-Tourism concept. This study aims to design and build a website-based E-Tourism Information System that presents information on tourist destinations, travel package availability, and vehicle rental services in an informative and easily accessible manner. In addition, this study develops an online booking feature that allows customers to make bookings directly and helps the company manage order data more effectively. The Rapid Application Development (RAD) method is used to accelerate the development process through iterative stages and involves users at each phase, so that the resulting system aligns with the company's operational needs. The results of this study are expected to increase the effectiveness of digital promotions, expand the reach of information, improve service quality, and support business process efficiency. The developed system also makes it easy for customers to obtain information and make reservations quickly, conveniently, and transparently, thereby strengthening the company's competitiveness in the digital era.

Keywords : *e-tourism, information systems, website, rapid application development, tourism.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dalam dua tahun terakhir telah mendorong transformasi digital pada berbagai sektor, termasuk sektor pariwisata. PT Atshabi Sriwijaya Group sebagai penyedia layanan wisata dan sewa kendaraan di Sumatera Selatan masih melaksanakan proses operasional, pencatatan data pelanggan dan pemesanan menggunakan *Microsoft Excel*, sementara kegiatan promosi masih terbatas pada media sosial. Kondisi tersebut menyebabkan keterbatasan kualitas informasi, potensi kesalahan pencatatan, serta rendahnya efisiensi pelayanan. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi berbasis web yang mampu mendukung promosi, pemesanan, dan pengelolaan layanan secara terintegrasi melalui konsep *E-Tourism*. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun Sistem Informasi *E-Tourism* berbasis *website* yang menyajikan informasi destinasi wisata, ketersediaan paket perjalanan, dan layanan sewa kendaraan secara informatif serta mudah diakses. Selain itu, penelitian ini mengembangkan fitur pemesanan daring yang memungkinkan pelanggan melakukan *booking* secara langsung dan membantu perusahaan dalam pengelolaan data pesanan secara lebih efektif. Metode *Rapid Application Development (RAD)* digunakan untuk mempercepat proses pengembangan melalui tahapan iteratif serta melibatkan pengguna pada setiap fase, sehingga sistem yang dihasilkan selaras dengan kebutuhan operasional perusahaan. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan efektivitas promosi digital, memperluas jangkauan informasi, meningkatkan kualitas layanan, dan mendukung efisiensi proses bisnis. Sistem yang dikembangkan juga memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam memperoleh informasi dan melakukan pemesanan secara cepat, praktis, dan transparan, sehingga mampu memperkuat daya saing perusahaan di era digital.

Kata Kunci : *e-tourism, sistem informasi, website, rapid application development, pariwisata.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk pariwisata (Khadijah, 2024). Konsep *E-Tourism* memungkinkan integrasi promosi, penyediaan informasi, hingga pemesanan layanan secara *online* sehingga meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan (Bahou Younès et al., 2024). Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pariwisata juga terbukti mampu meningkatkan pengalaman pengguna (user experience) serta memperluas jangkauan pasar melalui platform berbasis internet dan mobile (Kurniawan, 2024). Namun, digitalisasi pariwisata di Sumatera Selatan masih belum merata, termasuk pada PT Atshabi Sriwijaya Group yang masih menggunakan proses semi-manual seperti pencatatan menggunakan *Microsoft Excel* dan komunikasi melalui telepon atau pesan singkat. Hal ini menyebabkan keterlambatan layanan, kurangnya transparansi informasi, serta terbatasnya jangkauan promosi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan sistem informasi *E-Tourism* berbasis *website* yang mampu mengintegrasikan informasi destinasi, layanan sewa kendaraan, serta proses pemesanan secara *online* (Sitanggang Andri Sahata et al., 2022). Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun sistem tersebut menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* agar proses pengembangan lebih cepat, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas promosi digital, mempercepat proses pemesanan, mempermudah pengelolaan data secara terintegrasi, serta memberikan kemudahan akses informasi dan layanan bagi pelanggan. Selain itu, sistem ini juga diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional dan daya saing perusahaan di era digital.

2. Pembahasan

A. Metode Pengembangan Sistem

Metode *Rapid Application Development (RAD)* dalam penelitian ini tidak hanya digunakan sebagai pendekatan teknis, tetapi juga sebagai solusi strategis untuk mengatasi permasalahan keterlambatan layanan dan ketidakefisienan sistem manual di PT Atshabi Sriwijaya Group. Berdasarkan hasil implementasi, metode RAD menunjukkan beberapa keunggulan utama, yaitu:

1. Kecepatan pengembangan sistem
Proses pembangunan sistem dapat dilakukan dalam waktu relatif singkat karena menggunakan pendekatan iteratif. Hal ini terbukti dari sistem yang dapat segera diuji dan digunakan tanpa harus menunggu seluruh proses selesai.
2. Keterlibatan pengguna secara aktif
Pada tahap desain, pengguna (admin dan direktur) dilibatkan secara langsung sehingga sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan operasional perusahaan.

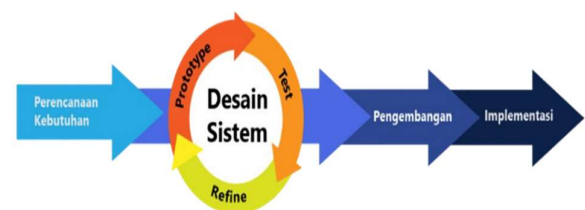
3. Kemampuan adaptasi terhadap perubahan
Selama proses pengembangan, perubahan kebutuhan dapat langsung diakomodasi tanpa harus mengulang seluruh tahapan dari awal.

Dengan keunggulan tersebut, metode RAD terbukti mampu menjawab rumusan masalah kedua, yaitu mempercepat proses pembangunan sistem sekaligus menghasilkan sistem yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini, metode *RAD* digunakan melalui tiga tahapan utama, yaitu:

1. Perencanaan Kebutuhan (*Requirements Planning*), untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem dan permasalahan yang akan diselesaikan.
2. Desain Sistem (*System Design*), untuk merancang antarmuka dan struktur sistem secara iteratif dengan melibatkan pengguna.
3. Implementasi (*Implementation*), meliputi proses pengkodean, pengujian, dan penerapan sistem secara bertahap hingga siap digunakan.

Metode ini memungkinkan pengembangan sistem dalam waktu relatif singkat (sekitar 90 hari) dengan hasil yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna serta meminimalkan risiko penolakan sistem. RAD sangat cocok digunakan dalam pengembangan perangkat lunak berbasis *website* karena mampu menghasilkan model kerja sejak tahap awal (Anaking Purnama et al., 2023).

Hasil penerapan metode RAD menunjukkan bahwa sistem dapat dikembangkan dalam waktu relatif singkat serta mampu memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga metode ini efektif digunakan dalam pengembangan sistem informasi *E-Tourism* berbasis *website*.

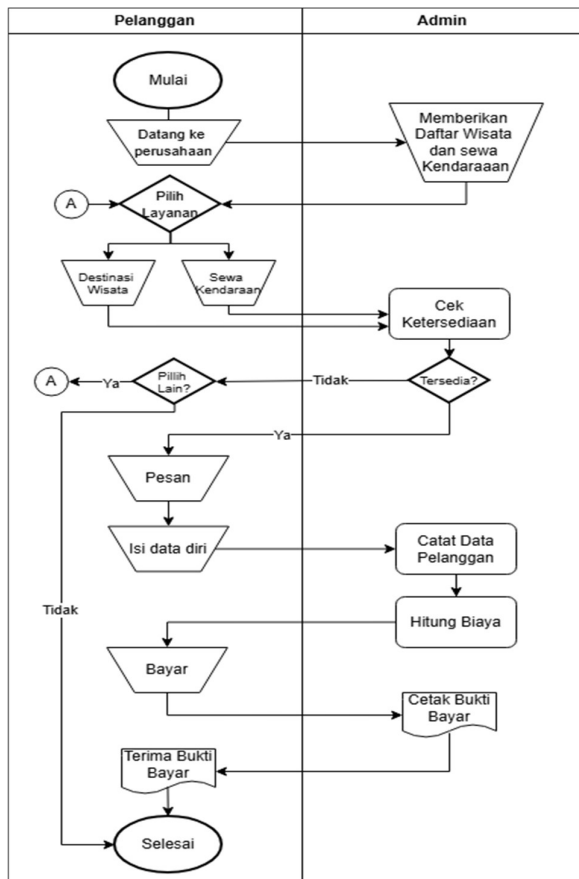


Sumber : (Haval, 2022)

Gambar 1. Metode *Rapid Application Development*

B. Analisis Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti sewaktu melakukan penelitian di PT Atshabi Sriwijaya Group diketahui prosedur sistem sewa kendaraan dan layanan destinasi wisata yang sedang berjalan. Berikut alur sistem yang berjalan saat ini.



Gambar 2. Flowchart Sistem Yang Berjalan

Diagram ini berfungsi untuk menggambarkan alur proses pemesanan layanan wisata dan sewa kendaraan yang masih berjalan secara semi-manual di PT Atshabi Sriwijaya Group. Proses dimulai dari pelanggan melakukan pemesanan melalui komunikasi langsung, kemudian admin mencatat data menggunakan Microsoft Excel. Diagram ini menunjukkan bahwa proses belum terintegrasi dalam satu sistem, sehingga berpotensi menimbulkan keterlambatan layanan, kesalahan pencatatan data, serta keterbatasan akses informasi bagi pelanggan.

C. Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan ini menjelaskan kepada direktur, admin, dan pelanggan PT Atshabi Sriwijaya Group tentang alur pemesanan layanan wisata dan sewa kendaraan dengan mengubah sistem manual menjadi berbasis *website* untuk mempermudah proses pengelolaan data pesanan, data kendaraan, serta data destinasi. Berikut adalah prosedur sistem yang diusulkan:

1. Pengguna mengakses *website* dan sistem menampilkan halaman utama yang berisi informasi destinasi wisata serta layanan sewa kendaraan yang tersedia.
2. Pengguna melakukan pengecekan ketersediaan layanan, kemudian sistem menampilkan hasilnya

jika tidak tersedia pengguna dapat memilih alternatif jadwal atau paket lain.

3. Jika layanan tersedia dan pengguna ingin melakukan *booking*, pengguna perlu login atau melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu, kemudian sistem memvalidasi data *login*.
4. Setelah berhasil *login*, pengguna mengisi data *booking*, memilih metode pembayaran, serta mengunggah bukti pembayaran, kemudian sistem menyimpan data ke dalam *database*.
5. Sistem mengirimkan notifikasi kepada admin untuk diproses, admin memverifikasi dan mengirimkan bukti *booking* kepada pengguna melalui email hingga proses dinyatakan selesai.

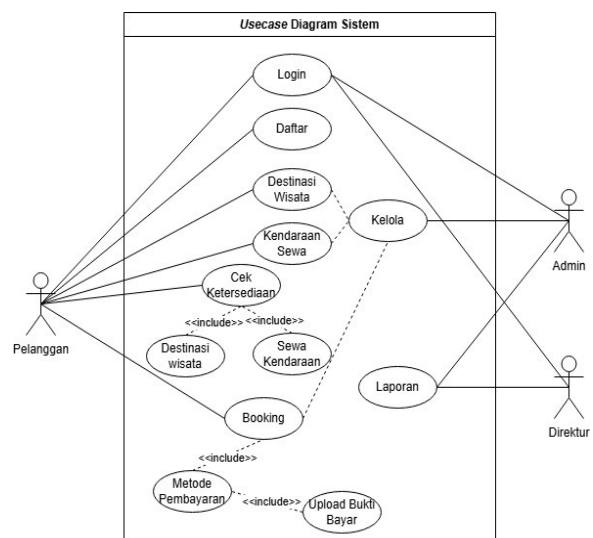
D. Perancangan Sistem

Peneliti menggunakan representasi melalui model desain bahasa pemodelan terpadu (*UML*), seperti diagram usecase, diagram aktivitas, dan diagram kelas, yang mencakup aspek-aspek teknologi (data, proses, antarmuka).

1. Use Case Diagram

Menurut (Ari Imam Asy & Wahid Abdul, 2023), *Use case* merupakan interaksi antara aktor dan sistem yang menggambarkan perilaku serta fungsi-fungsi yang dapat dijalankan dalam sistem beserta pihak yang melaksanakannya.

Use case merupakan penjabaran dari suatu fungsi sistem dari sudut pandang pengguna, *use case* berfungsi dengan menjelaskan jenis interaksi *user* atau aktor dengan sistem tersebut (Zogar Marselinus Uumbu et al., 2024).



Gambar 3. Use case Diagram Sistem

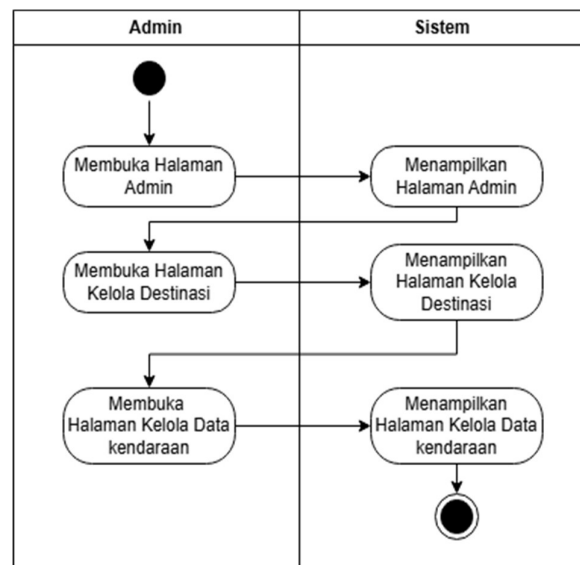
Diagram ini berfungsi untuk menunjukkan interaksi antara aktor dengan sistem *E-Tourism* yang diusulkan. Aktor yang terlibat meliputi pelanggan, admin, dan direktur.

Pelanggan dapat melakukan aktivitas seperti melihat informasi destinasi, mengecek ketersediaan layanan, dan melakukan *booking*. Admin bertugas mengelola data destinasi, kendaraan, pengguna, serta memproses *booking*. Direktur memiliki akses untuk melihat laporan dan *monitoring* data. Diagram ini menggambarkan fungsi utama sistem serta peran masing-masing pengguna.

2. Activity Diagram

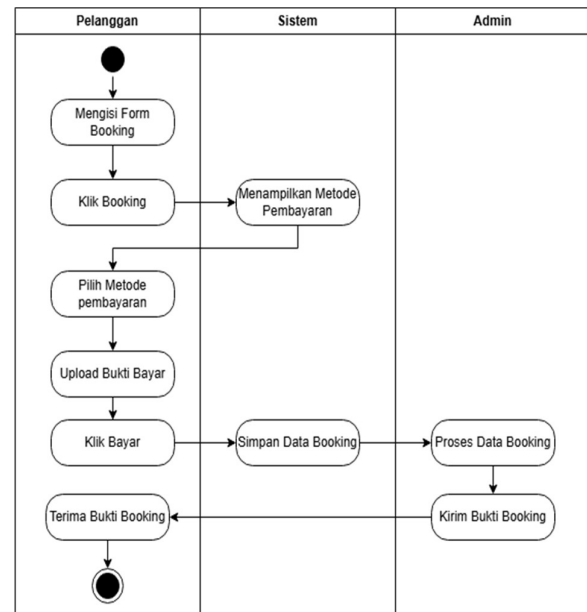
Menurut (Rasiban et al., 2024), Diagram aktivitas adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang berfungsi untuk menggambarkan alur kerja atau aktivitas dalam suatu sistem atau proses. Diagram ini menggambarkan rangkaian aktivitas, tindakan, dan pilihan yang berlangsung seiring waktu.

Diagram aktivitas atau *Activity diagram* digunakan untuk menggambarkan alur kerja (*workflow*) atau rangkaian aktivitas dalam suatu sistem, proses bisnis, maupun menu pada perangkat lunak (Siregar & Rahayu, 2020).



Gambar 4. Activity Diagram Kelola Data Sistem

Diagram ini menggambarkan alur proses pengelolaan data dalam sistem yang dilakukan oleh admin. Proses dimulai dari admin melakukan *login*, kemudian memilih menu data seperti destinasi, kendaraan, atau pengguna. Selanjutnya admin dapat melakukan tambah, edit, atau hapus data, kemudian sistem menyimpan perubahan ke dalam *database*. Diagram ini menunjukkan urutan aktivitas pengelolaan data hingga data berhasil diperbarui dalam sistem.



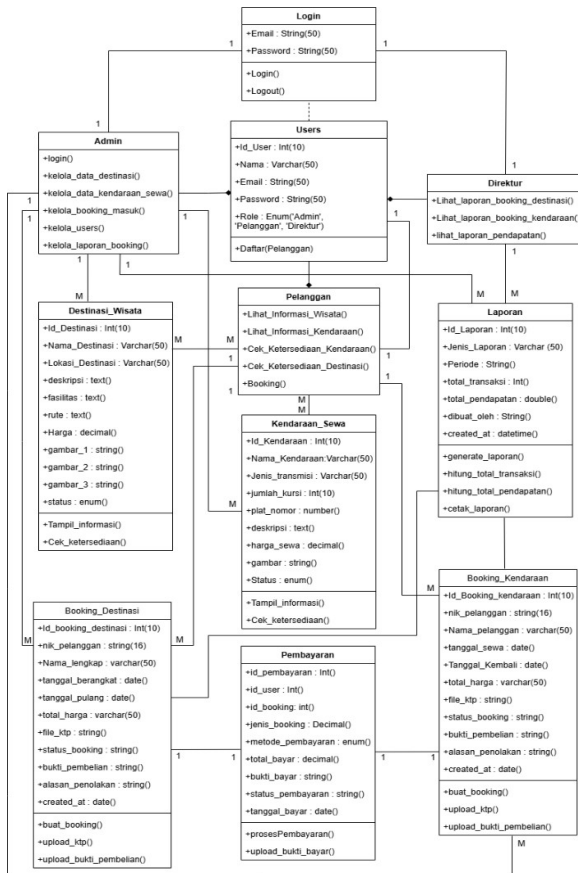
Gambar 5. Activity Diagram Booking

Diagram ini menjelaskan alur proses pemesanan layanan oleh pelanggan dalam sistem *E-Tourism*. Proses dimulai dari pelanggan mengakses website, memilih layanan, dan melakukan pengecekan ketersediaan. Jika tersedia, pelanggan melakukan *login*, mengisi data booking, dan mengunggah bukti pembayaran. Sistem kemudian menyimpan data dan mengirimkan notifikasi kepada admin untuk dilakukan verifikasi. Diagram ini menunjukkan alur proses booking dari awal hingga konfirmasi selesai.

3. Class Diagram

Diagram kelas (*Class diagram*) merupakan tipe diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang dipakai untuk menggambarkan struktur tetap dari sebuah sistem atau aplikasi yang berfokus pada objek (Rasiban et al., 2024).

Class diagram atau diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Aditya et al., 2021). Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.



Gambar 6. Class Diagram Sistem

Gambar 8. Desain Halaman Booking

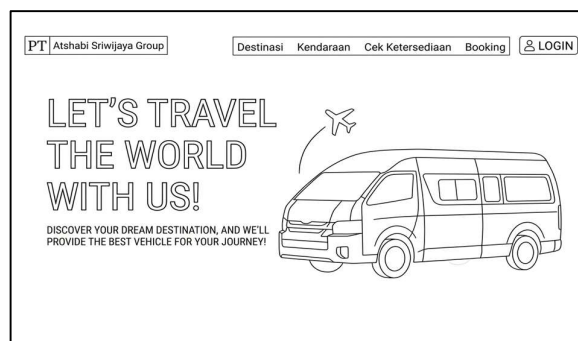
Gambar 9. Desain Kelola Data Kendaraan

Diagram ini berfungsi untuk menggambarkan struktur sistem secara keseluruhan, termasuk kelas, atribut, metode, serta hubungan antar kelas dalam sistem *E-Tourism*. Class diagram menunjukkan keterkaitan antara data pelanggan, *booking*, kendaraan, dan destinasi yang saling terhubung dalam sistem. Dengan adanya diagram ini, struktur data menjadi lebih jelas sehingga mendukung proses pengelolaan informasi secara terintegrasi.

E. Interface Design

Desain *Interface* merupakan rancangan yang disesuaikan berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan pada tahap analisis.

Gambar 10. Desain Kelola Data Destinasi

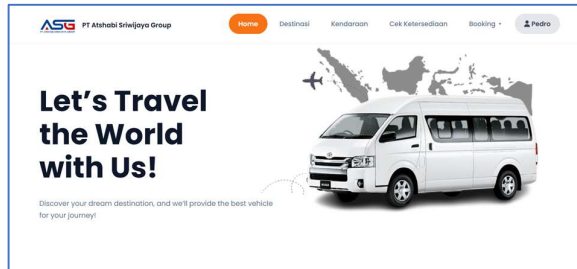


Gambar 7. Desain Halaman Home

Gambar 11. Desain Kelola Booking Masuk

F. Implementasi Sistem

Tahap implementasi merupakan tahapan realisasi hasil perancangan sistem ke dalam bentuk *website* yang dapat digunakan oleh pengguna yaitu pelanggan, admin dan juga direktur.



Gambar 12. Tampilan Halaman *Dashboard* Pelanggan

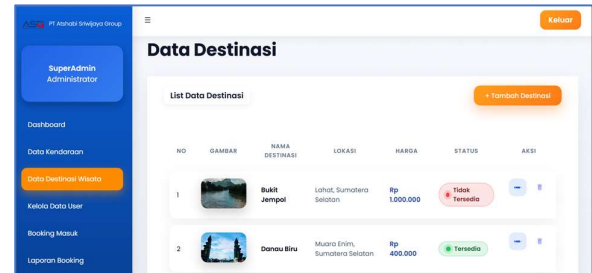
Halaman *dashboard* pelanggan merupakan halaman utama yang dapat diakses oleh pelanggan untuk memperoleh informasi umum mengenai layanan *E-Tourism*, meliputi destinasi wisata dan sewa kendaraan. Melalui halaman ini, pelanggan juga dapat melakukan pengecekan ketersediaan layanan yang diinginkan, baik destinasi wisata maupun kendaraan

Gambar 13. Tampilan *Form Booking* Sewa kendaraan

Form booking kendaraan digunakan oleh pelanggan sebagai sarana untuk melakukan pemesanan sewa kendaraan melalui *website E-Tourism*. Melalui *form* ini, pelanggan mengisi informasi pemesanan yang dibutuhkan agar data *booking* tersimpan dalam sistem dan dapat ditindak lanjut oleh admin.

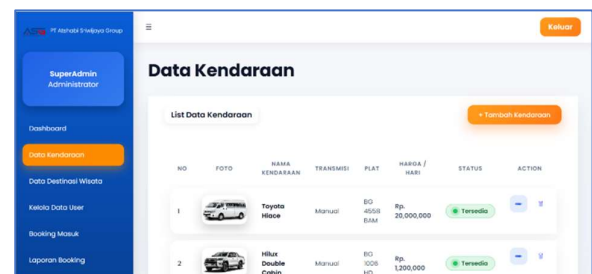
Gambar 14. Tampilan *Form Booking* Destinasi

Form booking destinasi merupakan fitur yang digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan destinasi wisata melalui *website E-Tourism*. Pada halaman ini pelanggan mengisi data pemesanan yang diperlukan sehingga proses *booking* dapat tercatat dan diproses oleh admin.



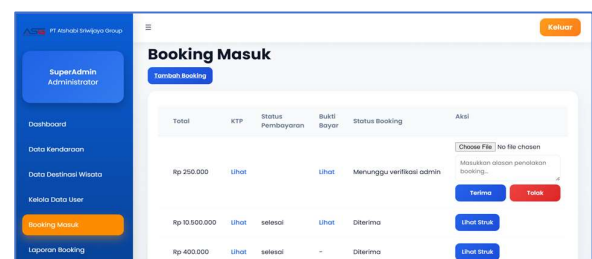
Gambar 15. Tampilan Halaman Kelola Data Destinasi

Halaman kelola data destinasi wisata digunakan oleh admin untuk mengelola informasi destinasi meliputi data gambar, nama destinasi, lokasi, harga, dan status ketersediaan yang tersedia dalam sistem *E-Tourism*.



Gambar 16. Tampilan Halaman Kelola Data Kendaraan

Halaman kelola data kendaraan digunakan oleh admin untuk mengatur dan memelihara informasi kendaraan yang tersedia dalam sistem *E-Tourism*. Pada halaman ini ditampilkan daftar kendaraan yang memuat data foto kendaraan, nama kendaraan, transmisi, harga sewa, serta status ketersediaan.



Gambar 17. Tampilan Halaman Kelola *Booking* Masuk

Kelola data *booking* digunakan oleh admin untuk mengelola seluruh data pemesanan yang masuk ke dalam sistem *E-Tourism*. Pada bagian ini ditampilkan informasi *booking* yang mencakup data pengguna, destinasi atau kendaraan yang dipesan, tanggal pemesanan, serta status *booking* secara *real-time*.

G. Pengujian *Blackbox Testing*

Pengujian sistem dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan pengguna yang terdiri dari admin, direktur, dan pelanggan sebagai representasi pengguna akhir sistem. Pengujian ini dilakukan dengan cara menjalankan seluruh fungsi utama pada sistem berdasarkan skenario penggunaan yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan pada halaman admin, direktur, dan pelanggan, seluruh fitur yang diuji menunjukkan hasil *valid*, yang berarti setiap fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditentukan. Tidak ditemukan kesalahan fungsi (*functional error*) pada proses *input*, proses, maupun *output* sistem.

Secara lebih rinci, pada halaman admin, seluruh fitur seperti *login*, pengelolaan data destinasi, kendaraan, pengguna, hingga proses *booking* berjalan dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa sistem mampu mendukung proses pengelolaan data secara terintegrasi tanpa kendala. Dampaknya, admin dapat melakukan pengolahan data dengan lebih cepat, akurat, dan efisien dibandingkan sistem manual sebelumnya.

Pada halaman direktur, fitur *dashboard* dan laporan seperti laporan *booking* dan pendapatan berhasil menampilkan data sesuai dengan periode yang diinputkan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem mampu menyediakan informasi yang akurat dan *real-time* untuk kebutuhan pengambilan keputusan. Dampaknya, pihak manajemen dapat melakukan monitoring kinerja bisnis secara lebih efektif.

Sementara itu, pada halaman pelanggan, seluruh fitur seperti melihat destinasi, cek ketersediaan, melakukan *booking*, hingga riwayat pemesanan berjalan dengan baik tanpa kendala. Hal ini menunjukkan bahwa sistem telah mampu memberikan kemudahan akses layanan kepada pengguna. Dampaknya, pelanggan dapat melakukan pemesanan secara mandiri, lebih cepat, dan transparan tanpa harus melalui proses manual.

Dengan demikian, hasil pengujian ini menunjukkan bahwa sistem informasi *E-Tourism* yang dibangun telah memenuhi kebutuhan pengguna dan layak untuk diimplementasikan. Selain itu, keberhasilan seluruh skenario pengujian juga menunjukkan bahwa sistem mampu meningkatkan efisiensi proses bisnis, meminimalkan kesalahan pencatatan, serta meningkatkan kualitas pelayanan pada PT Atshabi Sriwijaya Group.

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis perancangan, pembangunan, dan pengujian, Sistem Informasi *E-Tourism* berbasis website pada PT Atshabi Sriwijaya Group berhasil mengintegrasikan pengelolaan data destinasi wisata, sewa kendaraan, pengguna, serta pemesanan ke dalam satu sistem terpusat yang mempermudah proses administrasi dan penyampaian informasi secara daring. Implementasi metode *Rapid Application Development* (RAD) terbukti mempercepat proses pengembangan melalui tahapan iteratif dengan keterlibatan pengguna, sehingga sistem yang dihasilkan

sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah diidentifikasi pada tahap observasi. Hasil pengujian menggunakan *BlackBox Testing* menunjukkan seluruh fitur utama baik pada sisi admin, direktur, maupun pelanggan berfungsi sesuai spesifikasi tanpa ditemukan kesalahan fungsional, sehingga sistem dinyatakan layak secara teknis, meskipun belum diuji dalam penggunaan operasional secara langsung di lingkungan perusahaan.

Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada belum adanya implementasi sistem secara *real-time* di lingkungan perusahaan serta belum tersedianya fitur transaksi pembayaran otomatis. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya perlu difokuskan pada integrasi *payment gateway* untuk mengatasi keterbatasan proses transaksi yang masih manual, serta pengujian sistem dalam kondisi operasional nyata guna mengukur kinerja, keamanan, dan kepuasan pengguna secara langsung. Selain itu, tingginya penggunaan perangkat mobile menunjukkan adanya peluang pengembangan aplikasi berbasis Android sebagai solusi untuk meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas layanan. Dengan demikian, penelitian ini masih menyisakan gap pada aspek implementasi nyata, integrasi sistem pembayaran, dan optimalisasi akses mobile yang dapat menjadi fokus penelitian lanjutan.

Daftar Pustaka

- Aditya, R., Pranatawijaya, V. H., & Putra, P. B. A. A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype. In *Jointecoms (Journal Of Information Technology And Computer Science) P-Issn: Xxxx-Xxxx* (Vol. 1, Number 1).
- Anaking Purnama, Ma'ady Mochamad Nizar Palefi, & Abdul Rahim Ainatul Fathiyah. (2023). *Implementation Of Rapid Application Development (Rad) Method In The Design Of Research Partner Recommendation System In Higher Education*. [Http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Aisj/Index://Creativecommons.Org/Licenses/By-Sa/4.0/](http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Aisj/Index://Creativecommons.Org/Licenses/By-Sa/4.0/)
- Ari Imam Asy, & Wahid Abdul. (2023). Perancangan Sistem Inventory Stock Packaging Material Berbasis Web Pada Pt.Amcors Speciality Cartons Indonesia. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(11), 4315–4328.
- Bahou Younès, Triki Rabab, Maâlou Mohamed Hédi, & Tissaoui Kais. (2024). Development Of E-Tourism To Achieve Excellence And Sustainable Development In Tourism: Ha'il Region Case Study. *Sustainability*, 16(20), 1–17. <https://doi.org/10.3390/Su16208872>
- Khadijah, S. A. R. (2024). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Industri Perjalanan Wisata Dan Dampaknya Kepada Solo Traveler Perempuan Di Indonesia. *Journal Of Research On Business And Tourism*, 4(2), 82. <https://doi.org/10.37535/104004220241>
- Kurniawan, R. (2024). Konsep E-Tourism Dalam Pengembangan Pariwisata Era Modern. *Al-Mikraj*

- Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-Issn 2745-4584)*, 4(02), 541–553.
<https://doi.org/10.37680/Almikraj.V4i02.4795>
- Rasiban, Septiansyah Ade, Hasanah Septi, Nita Permatasari Veren, & Yuliawati Agistia. (2024). Sistem Informasi Otomatisasi Pelaporan Data Penjualan Toko Buku Nazwa Yang Masuk Dan Yang Keluar. *Ikraith-Informatika*, 8(1), 279–292.
<https://doi.org/10.37817/Ikraith-Informatika.V8i1>
- Siregar, W., & Rahayu, E. (2020). Design Thinking. *Jitekh*, 8(2), 50–58.
- Sitanggang Andri Sahata, Yusuf Dimas Septiana, Aridho Muhammad Ali, Wijaya Pramana Stivo, Bimantara Tristan, & Nurhidayat Yuda. (2022). *Penggunaan E-Tourism Sebagai Strategi Mempromosikan Pariwisata Di Majalengka*.
- Zogar Marselinus Umbu, Lede Pingky Alfa Ray Leo, & Sitaniapessy Desy Asnath. (2024). Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis Web Di Desa Bolora Kecamatan Wewewa Tengah. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (Jpsi)*, 2(3), 121–138.
<https://doi.org/10.54066/Jpsi.V2i3.2205>