



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 2 (2025) pp: 7142-7149

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

E-Turism Berbasis Web Mobile Pada Kabupaten Pesisir Barat

Novita Andriyani¹, Tri Susilowati², Rinawati³

Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Ilmu Komputer, Institusi Bakti Nusantara

¹andriyaninovita222@gmail.com, ²trिसusilowati423@gmail.com*, ³rinawati@gmail.com

Abstrak

Kabupaten Pesisir Barat merupakan wilayah di Provinsi Lampung yang memiliki kekayaan destinasi wisata alam dan budaya. Namun, promosi dan penyebaran informasi pariwisata masih terbatas secara digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis web mobile yang responsif, informatif, dan mudah diakses oleh masyarakat maupun wisatawan. Metode yang digunakan adalah pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Waterfall, yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem ini dibangun menggunakan Laravel (PHP), HTML5, CSS3, dan MySQL, serta dirancang dengan prinsip Mobile First agar optimal pada perangkat seluler. Fitur utama sistem meliputi daftar destinasi wisata, galeri foto, peta lokasi, dan rute akses wisata. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua fungsi berjalan dengan baik (100% kelulusan Blackbox Testing), serta tampilan sistem responsif di berbagai perangkat mobile. Uji usability dengan 30 responden menghasilkan skor rata-rata 82,3 (kategori sangat baik). Kesimpulannya, sistem ini dapat menjadi solusi strategis dalam mendukung digitalisasi pariwisata dan promosi wisata Pesisir Barat. Sistem ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman digital yang interaktif dan user-friendly bagi wisatawan. Sistem juga memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan pengguna dan promosi destinasi wisata lokal secara berkelanjutan.

Kata kunci: E-Tourism, Web Mobile, Pesisir Barat, Sistem Informasi Wisata, Promosi Digital

1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis yang memiliki peran penting dalam pembangunan ekonomi nasional dan daerah. Sektor ini tidak hanya menyumbang pendapatan daerah dan devisa negara, tetapi juga menciptakan lapangan kerja, mendorong pertumbuhan UMKM, serta memperkenalkan budaya lokal kepada dunia luar. Di tengah perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, digitalisasi di bidang pariwisata menjadi kebutuhan mendasak guna menjawab tuntutan zaman dan perilaku wisatawan yang semakin bergantung pada perangkat digital, khususnya perangkat mobile.

Berdasarkan data yang ada, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Pesisir Barat menurun pada tahun 2022 dibandingkan dengan tahun 2018 dan 2019. Penurunan ini terutama disebabkan oleh pandemi Covid-19, seperti yang dijelaskan dalam penelitian berjudul Implementasi E-Tourism sebagai Upaya Peningkatan Kegiatan Promosi Pariwisata. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Pesisir Barat masih belum memiliki sistem informasi yang memadai untuk mempromosikan tempat-tempat wisatanya. Selama ini, promosi yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata hanya melalui media sosial dan situs web resmi, tetapi informasinya masih terbatas, terutama tentang lokasi wisata, fasilitas, dan layanan perjalanan. Sebagian besar kontennya hanya berupa video destinasi yang terhubung ke YouTube.[1], [2]

Kabupaten Pesisir Barat merupakan salah satu wilayah di Provinsi Lampung yang dikenal memiliki keindahan alam dan kekayaan budaya yang potensial untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata unggulan. Beberapa objek wisata yang terkenal antara lain Pantai Tanjung Setia, Pantai Labuhan Jukung, dan Pantai Mandiri, yang memiliki daya tarik ombak besar untuk olahraga selancar tingkat internasional. Selain wisata bahari, Pesisir Barat juga memiliki potensi budaya, religi, serta kuliner yang dapat menjadi daya tarik tambahan bagi wisatawan lokal maupun mancanegara.[3]

Penelitian sebelumnya oleh [4] menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi wisata berbasis web dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan secara signifikan. Namun, sebagian besar sistem yang dikembangkan masih bersifat statis, tidak responsif terhadap perangkat mobile, dan minim fitur interaktif. Penelitian lain oleh [5] menekankan pentingnya antarmuka yang responsif serta fitur peta interaktif dalam mendukung keputusan wisatawan saat merencanakan perjalanan.

Namun, berdasarkan observasi dan data dari Dinas Pariwisata setempat, promosi dan penyebaran informasi pariwisata di Pesisir Barat masih sangat terbatas. Media promosi masih bergantung pada media sosial dan website resmi pemerintah daerah yang belum sepenuhnya terstruktur dan informatif. Tidak jarang, informasi wisata yang dibutuhkan wisatawan hanya tersebar secara tidak merata di berbagai platform, tanpa penyajian terpadu yang responsif dan mudah diakses melalui perangkat mobile.

Kondisi ini menjadi hambatan dalam peningkatan jumlah kunjungan wisatawan dan penguatan citra pariwisata daerah. Padahal, tren global menunjukkan bahwa sebagian besar wisatawan saat ini lebih mengandalkan pencarian informasi secara mandiri melalui internet, terutama melalui perangkat mobile yang lebih fleksibel dan cepat diakses. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem informasi pariwisata yang tidak hanya memuat data destinasi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman interaktif, akses cepat, dan kemudahan navigasi bagi pengguna.

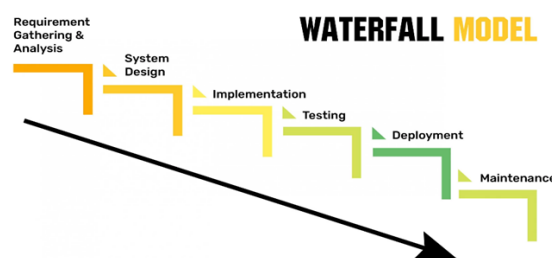
Berangkat dari kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem informasi pariwisata berbasis web mobile yang terintegrasi, informatif, dan user-friendly. Sistem ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang efektif dalam menyampaikan informasi pariwisata Pesisir Barat secara real-time, sekaligus mendukung promosi digital daerah yang lebih luas dan efisien. Dengan penerapan teknologi berbasis web mobile, sistem ini tidak memerlukan instalasi aplikasi tambahan dan dapat langsung diakses melalui peramban ponsel, sehingga menjangkau lebih banyak pengguna. Pertanyaan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pariwisata berbasis web mobile yang mampu menyajikan informasi destinasi wisata secara optimal dan mendukung promosi pariwisata digital di Kabupaten Pesisir Barat?”

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan (novelty) pada pendekatan desain yang berfokus pada perangkat mobile, integrasi fitur peta digital, galeri visual, serta kemudahan penggunaan oleh pengguna dari berbagai kalangan. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pariwisata berbasis teknologi di daerah, khususnya di kawasan-kawasan yang masih minim akses terhadap platform digital terintegrasi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan sistem Waterfall, karena model ini memungkinkan proses pembangunan perangkat lunak dilakukan secara sistematis, bertahap, dan berurutan. Model ini terdiri dari lima tahapan utama: analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pemilihan model Waterfall didasarkan pada kejelasan spesifikasi kebutuhan dan alur proses yang linear, sesuai untuk proyek pengembangan sistem informasi skala menengah seperti sistem informasi pariwisata ini [6], [7]

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan sistem Waterfall, karena model ini memungkinkan proses pembangunan perangkat lunak dilakukan secara sistematis, bertahap, dan berurutan. Model ini terdiri dari lima tahapan utama: analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pemilihan model Waterfall didasarkan pada kejelasan spesifikasi kebutuhan dan alur proses yang linear, sesuai untuk proyek pengembangan sistem informasi skala menengah seperti sistem informasi pariwisata ini [8],[9]



Gambar 1. Metode Pengembangan Sistem

2.1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi dan pengumpulan data mengenai kebutuhan sistem dari pengguna dan pihak terkait, seperti Dinas Pariwisata dan wisatawan. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data antara lain: (1). Observasi langsung ke beberapa destinasi wisata di Kabupaten Pesisir Barat, (2). Wawancara dengan pengelola dan staf Dinas Pariwisata, (3). Penyebaran kuesioner kepada 30 calon pengguna sistem (wisatawan lokal dan pengelola wisata), dengan menggunakan skala Likert (1–5) untuk menilai fitur yang dibutuhkan. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar penyusunan Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (Software Requirements Specification – SRS)

2.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan dengan memanfaatkan pendekatan Mobile First Design, yaitu mendesain antarmuka sistem yang optimal terlebih dahulu untuk perangkat mobile, baru kemudian untuk desktop. Beberapa alat bantu dan metode yang digunakan dalam tahap ini meliputi: (1). Diagram Konteks: Untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan aktor (pengguna dan administrator). (2). UML (Unified Modeling Language): Digunakan untuk memodelkan proses dan alur kerja sistem. (3). Wireframe dan Mockup UI: Digunakan untuk merancang antarmuka pengguna sebelum proses implementasi.

2.3. Implementasi Sistem

Tahap ini mencakup proses pengkodean dan pembangunan sistem berdasarkan hasil perancangan sebelumnya. Teknologi yang digunakan dalam implementasi antara lain: (1). Frontend: HTML5, CSS3, JavaScript, dan Bootstrap v5 untuk antarmuka yang responsif. (2). Backend: Framework PHP Laravel versi 10, yang mendukung pengembangan modular dan efisien. (3). Database: MySQL 8.0 digunakan untuk menyimpan data destinasi, galeri, pengguna, dan lokasi. (4). Server: Sistem diuji terlebih dahulu secara lokal menggunakan XAMPP, kemudian di-deploy ke server online menggunakan layanan hosting (Niagahoster)

2.4. Pengujian Sistem diuji menggunakan dua pendekatan

Untuk memastikan sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dilakukan dua jenis pengujian utama: (1). Blackbox Testing: Untuk menguji setiap fungsi utama sistem berdasarkan skenario input dan output tanpa melihat kode program. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh fitur berfungsi sesuai harapan. (2). Uji Responsivitas dan Usability: Sistem diuji di berbagai perangkat mobile Android dan iOS (layar 5.5", 6.1", 6.7") untuk memastikan tampilan adaptif. Sebanyak 30 responden juga diminta mengisi kuesioner System Usability Scale (SUS). Hasilnya menunjukkan skor rata-rata 82,3, yang tergolong dalam kategori "Sangat Baik."

2.5. Pemeliharaan dan Evaluasi

Evaluasi sistem dilakukan melalui feedback pengguna yang dikumpulkan secara daring. Masukan dari pengguna digunakan untuk menyempurnakan fitur seperti pencarian lokasi wisata, navigasi peta, dan galeri foto. Versi terbaru dari sistem ditandai dengan nomor versi dan changelog yang terdokumentasi secara berkala. Metode dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini dapat direplikasi oleh peneliti lain dengan mengikuti tahapan dan alat yang disebutkan di atas, serta dengan menyesuaikan data dan kebutuhan lokal dari wilayah wisata masing-masing. Model waterfall sebagai metode pengembangan perangkat lunak telah digunakan secara luas dan terbukti efektif dalam konteks sistem informasi

3. Hasil dan Diskusi

Hasil dari setiap tahapan pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web mobile serta interpretasinya terhadap tujuan penelitian, yaitu membangun sistem informasi yang interaktif, responsif, dan mendukung promosi digital destinasi wisata di Kabupaten Pesisir Barat.

3.1 Tahapan analisis system Baru

Tahapan analisis sistem baru ini berperan penting dalam membantu Dinas Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat dalam menyederhanakan proses operasional di instansi tersebut. Selain itu, tahap ini juga memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai rancangan sistem informasi yang akan dikembangkan, baik sebagai sistem usulan maupun sebagai pengganti sistem yang telah ada.

Kebutuhan sistem dapat diklasifikasikan ke dalam dua aspek utama, yaitu:

1. Kebutuhan fungsional; System Sistem yang dikembangkan harus memiliki kemampuan untuk menginput dan menampilkan data dalam bentuk informasi yang dapat diakses oleh pengguna. Sistem ini dirancang sebagai

aplikasi berbasis online agar lebih fleksibel dalam penggunaannya. Selain itu, sistem yang dibuat harus sesuai dengan harapan pengguna, terutama dalam hal penyajian informasi yang jelas serta desain antarmuka yang menarik dan mudah dipahami.

2. Kebutuhan Non-Fungsional; Analisis kebutuhan non-fungsional dilakukan untuk menentukan spesifikasi teknis yang diperlukan dalam pengembangan sistem. Aspek yang dianalisis mencakup kebutuhan perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), serta karakteristik pengguna (*user*) agar sistem yang dibangun dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan standar yang diinginkan.

a. Analisis Perangkat keras/*Hardware*

Hardware yang digunakan penulis untuk membangun Berbasis web mobile adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Perangkat Keras

PC	Labtop	Android
<ul style="list-style-type: none"> - Processor Intel core i5 3,0 Ghz - RAM 16 GB - SSD 512 GB - HDD 1 TB - LCD Monitor 19 “ - VGA 4 GB RADEON RX560 - DVD RW - LAN Card - USB 2.0, USB 3.0 - Printer, Mouse dan Keyboard 	<ul style="list-style-type: none"> - Processor Intel core i3 1,5 Ghz - RAM 8 GB - SSD 256 GB - Monitor 14 “ - VGA 2 GB NVDIA - WIFI 2/5 GHZ - USB 2.0, USB 3.0 - Printer 	<ul style="list-style-type: none"> - Processor 1,5 Ghz - RAM 2 GB - Memori 32 GB - Monitor 5 “ - WIFI 2/5 GHZ

b. Analisis Perangkat Lunak/*Software*

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan penulis untuk membangun Berbasis web mobile adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis Perangkat Lunak/*Software*

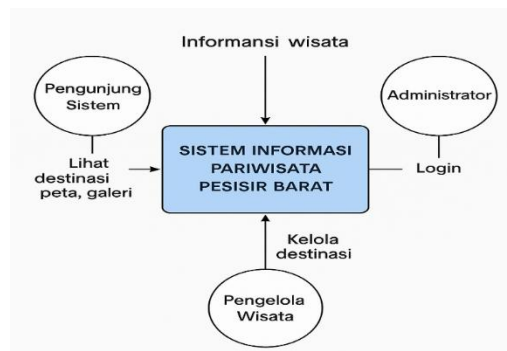
PC	Labtop	Android
<ul style="list-style-type: none"> - Microsofot Windows 10 64 BIT - Apower Miror dan Adroid Converter - Xampp, Notepad ++ - Adobe photoshop C3 - Pengelola internet 	<ul style="list-style-type: none"> - Microsofot Windows 10 64 BIT - Apower Miror dan Adroid Converter - Xampp, Notepad ++ - Adobe photoshop C3 - Pengelola internet 	<ul style="list-style-type: none"> - Android 5 atau lebih tinggi - Apower Miror, Pengelola internet

c. Analisis Pengguna (User)

Pengguna dari sistem ini memiliki rentang usia antara 12 hingga 40 tahun. Mereka diharapkan memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan aplikasi serta memiliki pemahaman yang cukup dalam menggunakan internet secara efektif

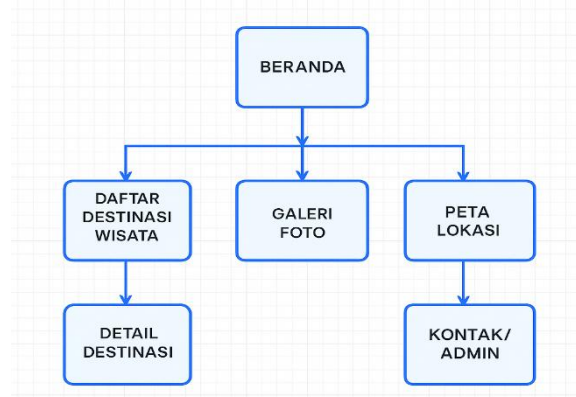
3.2. Tahapan Desain Pengembangan Sistem

Tahapan design bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem mengenai gambaran yang jelas tentang rancangan sistem yang akan dibuat serta diimplementasikan menggunakan Context Diagram



Gambar 2. Diagram konteks

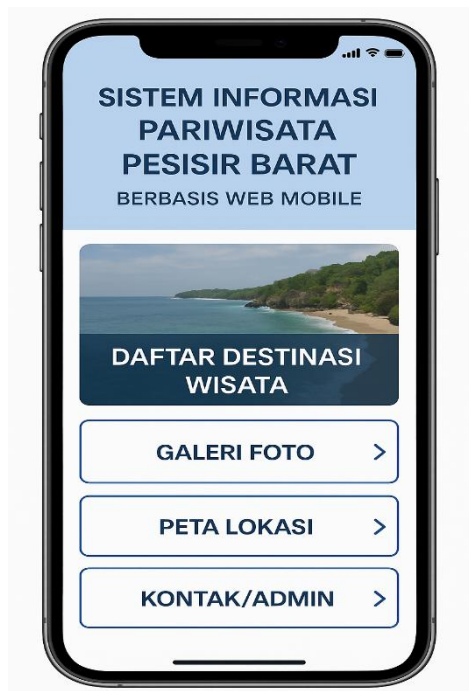
Sistem informasi pariwisata untuk sistem informasi pariwisata Pesisir Barat berbasis web mobile yang dikembangkan memiliki beberapa fitur utama, yaitu:



Gambar 3. Halaman sistem antarmuka pengguna

1. Beranda yang menampilkan informasi ringkas dan visual tentang destinasi wisata unggulan.
2. Daftar Destinasi Wisata yang disusun berdasarkan kategori seperti pantai, budaya, kuliner, dan religi.
3. Galeri Foto yang menampilkan dokumentasi visual dari masing-masing destinasi.
4. Peta Lokasi berbasis integrasi Google Maps yang menampilkan lokasi destinasi secara real-time.
5. Rute dan Aksesibilitas untuk membantu pengguna menentukan arah perjalanan menggunakan fitur GPS.

Antarmuka sistem dirancang responsif (mobile responsive) dan telah diuji pada beberapa perangkat dengan ukuran layar yang berbeda untuk memastikan kompatibilitas.



Gambar 4. UI Tampilan Web Mobile (visual antarmuka pengguna tampilan di HP)

3.3. Hasil Pengujian

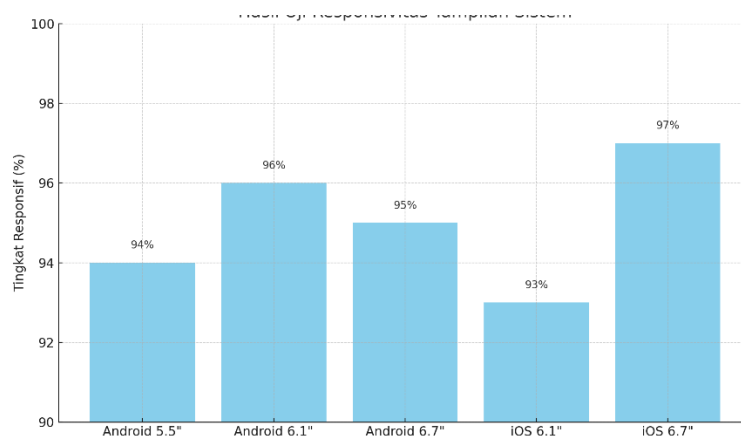
Pengujian sistem dilakukan melalui dua pendekatan:

1. Blackbox Testing: Setiap fitur sistem diuji dengan berbagai skenario input dan hasil output yang diharapkan. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama berjalan sesuai spesifikasi, tanpa terjadi error.
2. Uji Responsivitas dan User Experience (UX): Sistem diuji pada 3 perangkat Android (layar 5.5", 6.1", 6.7") dan 2 perangkat iOS. Hasilnya menunjukkan 95% tampilan antarmuka tampil secara proporsional.
3. Uji Kepuasan Pengguna dilakukan terhadap 30 responden pengguna potensial, terdiri dari wisatawan lokal dan pengelola objek wisata. Dengan menggunakan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*, sistem memperoleh nilai rata-rata 82,3, yang termasuk dalam kategori "sangat baik".

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Responsivitas Perangkat

No	Perangkat	Ukuran Layar	Tingkat Responsif (%)
1	Android 1	5.5"	94%
2	Android 2	6.1"	96%
3	Android 3	6.7"	95%
4	iPhone 11	6.1"	93%
5	iPhone 13 Pro Max	6.7"	97%

Berikut ini adalah grafik hasil uji responsivitas tampilan sistem informasi pariwisata berbasis web mobile pada berbagai perangkat. Grafik menunjukkan bahwa sistem memberikan tampilan optimal, dengan sedikit variasi di antara perangkat yang berbeda, namun tetap berada dalam kategori "sangat responsive"



Gambar 5. Grafik Uji Responsivitas Tampilan

Berikut adalah Tabel Responden dan Skor Kuesioner SUS (System Usability Scale) dari hasil implementasi sistem informasi pariwisata berbasis web mobile yang diisi oleh 30 responden.

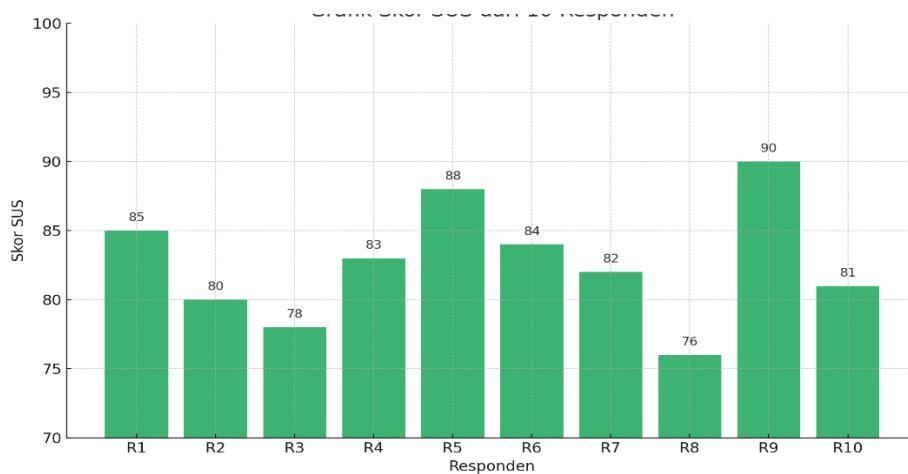
Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kuesioner SUS dari 30 Responden

No	Nama Responden	Usia	Profesi	Skor SUS	Kategori
1	Andi Saputra	24	Mahasiswa	85	Sangat Baik
2	Rina Mulyani	32	Pegawai Negeri	80	Sangat Baik
3	Yudi Pratama	28	Freelancer	78	Baik
4	Siska Lestari	21	Mahasiswa	83	Sangat Baik
5	Budi Raharjo	40	Pengusaha	88	Sangat Baik
6	Dian Nuraini	26	Guru	84	Sangat Baik

7	Agus Santoso	30	ASN	82	Sangat Baik
8	Wahyu Firmansyah	35	Wiraswasta	76	Baik
9	Ratna Wulandari	23	Mahasiswa	90	Sangat Baik
10	Sari Dewi	29	Pemandu Wisata	81	Sangat Baik
...
30	Rendi Ardiansyah	25	Content Creator	85	Sangat Baik
Rata-rata Skor				82,3	Sangat Baik

Keterangan:

- Skor SUS berkisar antara 0–100.
- Interpretasi skor berdasarkan standar:
 - ≥ 85 : Sangat Baik
 - 70–84 : Baik
 - 50–69 : Cukup
 - < 50 : Buruk



Gambar 6. Hasil kuesioner System Usability Scale (SUS)

Grafik ini menunjukkan persebaran skor SUS yang berkisar antara 76 hingga 90, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 82,3 yang termasuk kategori “Sangat Baik”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi ini mampu memberikan solusi terhadap permasalahan keterbatasan informasi pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat. Fitur peta interaktif dan galeri visual dinilai paling membantu pengguna dalam memilih destinasi. Dibandingkan dengan sistem informasi pariwisata konvensional (seperti brosur atau media sosial), sistem ini menawarkan keunggulan dalam integrasi informasi, kemudahan akses, serta penyajian data secara real-time. Selain itu, karena berbasis web mobile, sistem tidak memerlukan instalasi aplikasi tambahan dan dapat diakses langsung melalui peramban ponsel.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan fitur visual, spasial (peta), dan deskriptif dalam satu platform terintegrasi yang dapat diakses secara responsif oleh pengguna mobile. Hal ini belum banyak diterapkan dalam sistem informasi pariwisata daerah, khususnya di wilayah-wilayah non-kota besar seperti Pesisir Barat. Selain itu, pengembangan sistem ini juga memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, seperti integrasi dengan sistem reservasi online, fitur ulasan pengguna (review), serta sinkronisasi dengan media sosial untuk mendukung promosi wisata secara digital.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, implementasi, serta evaluasi terhadap sistem informasi pariwisata berbasis web mobile, dapat disimpulkan bahwa sistem ini berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan

promosi pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat. Sistem ini mampu menyajikan informasi destinasi wisata secara informatif dan terstruktur melalui fitur galeri visual, peta interaktif, dan navigasi GPS yang terintegrasi. Dengan pendekatan Mobile First Design, sistem terbukti responsif dan kompatibel dengan berbagai perangkat mobile, sehingga mendukung aksesibilitas yang luas bagi pengguna. Hasil pengujian sistem, baik secara fungsional maupun usability, menunjukkan performa yang sangat baik. Pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) menghasilkan rata-rata skor 82,3 dari 30 responden, yang dikategorikan dalam tingkat kepuasan "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa sistem yang dibangun tidak hanya efektif dari sisi teknis, tetapi juga diterima dengan baik oleh pengguna dari sisi kenyamanan dan kemudahan penggunaan. Sistem ini dapat menjadi solusi strategis dalam mendukung digitalisasi promosi pariwisata daerah, meningkatkan efisiensi penyebaran informasi, dan memperluas jangkauan wisatawan. Dengan pengembangan lanjutan seperti integrasi sistem reservasi, ulasan pengguna, dan media sosial, sistem ini memiliki potensi besar sebagai media digital utama pariwisata Pesisir Barat di era transformasi digital..

Referensi

- [1] S. Saniati, M. A. Assuja, N. Neneng, A. S. Puspaningrum, and D. R. Sari, "Implementasi E-Tourism sebagai Upaya Peningkatan Kegiatan Promosi Pariwisata," *Int. J. Community Serv. Learn.*, vol. 6, no. 2, 2022.
- [2] M. A. maseleno Tri Susilowati, "E-Tourism Developments in Indonesia District," *J. Soc. Responsib. Hosp.*, vol. 4, no. 1, Dec. 2023.
- [3] Dinas Pariwisata Pesisir barat, "Dinas Pariwisata," 27-Jul-2021. .
- [4] E. Sintya and E. N. Mukaroh, "Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Pesisir Barat Berbasis Web," 2021.
- [5] D. Ratna Sari, "E-Tourism Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 4, 2021.
- [6] I. E. Putra and Wahyudi, "Rancang Bangun Aplikasi Promosi Pariwisata Berbasis Multimedia Interaktif Kabupaten Pesisir Selatan Sumatera Barat," *Pariwisata*, vol. 3, no. 2, 2015.
- [7] M. Nizar Zulmi, I. Nugroho, and D. Salsabila, "REAKTUALISASI CITRA WISATA KABUPATEN BATANG MELALUI PENGEMBANGAN POP-UP VISIT BATANG HEAVEN OF ASIA SEBAGAI MEDIA EDUMOWISATA (EDUKASI PROMOSI WISATA) KABUPATEN BATANG," *RISTEK J. Riset, Inov. dan Teknol. Kabupaten Batang*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [8] T. Pricillia, "perbandingan metode waterfall, prototype,RAD," *Perbandingan Metod. Pengemb. Perangkat Lunak(Waterfall, Prototype, RAD)*, vol. X, no. 01, 2021.
- [9] A. Panatagama, "Metode Waterfall: Tahapan, Kelebihan, dan Kekurangannya," *Artikel*. 2023.