

## SISTEM INFORMASI WISATA BERBASIS WEBSITE MENGUNAKAN METODE PROTOTYPE

Marchel Antonius Sirait✉, Arief Ichwani

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

Email: [marchel.sirait@gmail.com](mailto:marchel.sirait@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol7No1.pp34-40>

### ABSTRACT

*Tourism activities cannot be missed, they are a basic need for every human being to eliminate boredom every day. The tourism sector plays an important role for Indonesia, which is currently growing in various regions. By combining information technology and natural resource development business is a form of domestic tourism development strategy. The problem that often occurs when tourists are going on a tour is they lack information on the right location and estimated prices when traveling on the Thousand Islands. As we know, the tour package booking system is still conventional, customers still have to come to the crossing port and the payment system still uses cash. To overcome this problem, an information system was created to facilitate ordering tour packages online which aims to expand marketing and increase profits in the tourism sector. This website-based information system is built using the prototype method. In designing this information system using the PHP programming language, and using the Laravel framework as coding, for the database using MySQL. The results of this study are a tourist information system that can present complete tourist information, order tour packages online, pay using payment gateways, and manage visitor data more quickly and accurately.*

**Keyword:** *Tourist, Tourist Information System, Website, Prototype.*

### ABSTRAK

*Aktivitas wisata tidak bisa dilewatkan begitu saja, akan menjadi kebutuhan dasar setiap manusia untuk menghilangkan kejenuhan setiap harinya. Sektor pariwisata berperan penting bagi Indonesia yang saat ini banyak berkembang diberbagai daerah. Dengan memadukan antara teknologi informasi dan bisnis pengembangan sumber daya alam adalah bentuk dari strategi pengembangan pariwisata didalam negeri. Permasalahan yang sering terjadi saat wisatawan akan melakukan perjalanan wisata mereka kurangnya informasi tempat dan estimasi harga yang tepat dalam melakukan perjalanan wisata di Pulau Seribu. Sedemikian yang kita ketahui sistem pemesanan paket wisata masih bersifat konvensional, pelanggan masih harus datang ke pelabuhan penyebrangan dan sistem pembayaran masih menggunakan uang tunai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibuat sebuah sistem informasi untuk memudahkan pemesanan paket wisata secara online yang bertujuan untuk memperluas pemasaran dan meningkatkan keuntungan di bidang pariwisata. Sistem informasi yang dibangun berbasis website ini menggunakan metode prototype. Dalam merancang sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan menggunakan framework laravel sebagai pengkodean, untuk database menggunakan MySQL. Hasil dari penelitian ini adalah adanya sistem informasi wisata dapat menyajikan informasi wisata secara lengkap, pemesanan paket wisata secara online, pembayaran menggunakan payment gateway, dan pengelolaan data pengunjung dapat lebih cepat dan akurat..*

**Kata Kunci:** *Pariwisata, Sistem Informasi Wisata, Website, Prototype.*

### PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini teknologi semakin berkembang, smartphone selalu dalam genggamannya setiap waktunya, informasi yang begitu cepat didapatkan oleh kalangan jaman sekarang. Saat ini *technology industry level 4.0* dimana semua aktivitas menggunakan teknologi demi memudahkan suatu informasi dan dapat menyelesaikan permasalahan serta

polemik yang ada didalam organisasi, perusahaan, atau instansi perusahaan khususnya para pecinta wisata.

Aktivitas wisata tidak bisa dilewatkan begitu saja, akan menjadi kebutuhan dasar setiap orang untuk melepaskan kejenuhan setiap harinya. Berwisata adalah aktivitas dimana seseorang untuk mencari kesenangan dengan menikmati berbagai macam hiburan yang dapat melepaskan lelah. Sektor pariwisata saat ini berperan penting bagi Indonesia yang saat ini banyak

berkembang diberbagai daerah. Untuk menaikan perekonomian masyarakat sektor pariwisata adalah salah satunya saat ini. Pada tahun 2015-2019 pemerintah meluncurkan program untuk sektor wisata untuk menarik minat pengunjung wisata mancanegara hingga mencapai 20 juta wisatawan, data saat ini memperlihatkan sektor pariwisata sangatlah penting untuk mendukung peningkatan perekonomian di Indonesia dan juga berdampak kepada pada pembangunan ekonomi masyarakat (Haviza, 2017).

Keputusan Kementrian Kehutanan Nomor 162/Kpts-II/1995 dan No. 6310/Kpts-II/2002 menetapkan kepulauan seribu sebagai Taman Nasional Laut yang dikelola Balai Taman Nasional Laut Departemen Kehutanan. Ada sekitar 44 buah pulau masuk ke dalam taman nasional. Pulau yang masuk kedalam Kawasan Taman Nasional Kepulauan Seribu merupakan tempat yang bagus untuk melakukan kegiatan *snorkeling* dan *diving*. Dengan luas 107.489 hektare kepulauan Seribu menjadi salah satu tempat destinasi wisata yang banyak diminati, baik wisatawan dalam negeri maupun wisatawan mancanegara. sebagai daya tarik suaka alam Pulau Rambut dan Onrust ditunjuk sebagai cagar budaya oleh pemerintah (Supriatna, 2014).

Permasalahan yang sering terjadi saat wisatawan akan melakukan perjalanan wisata mereka kurang tau informasi tempat dan estimasi harga yang pasti dalam melakukan perjalanan wisata di Pulau Seribu. Sedemikian yang kita ketahui ada beberapa agen travel yang terdapat di pelabuhan yang masih menawarkan harga yang beragam dan promosi yang dilakukan agen masih menggunakan brosur untuk menarik minat para wisatawan. Selain itu bukti pembayaran untuk wisata pulau seribu masih menggunakan kwitansi sehingga sering terjadi kehilangan bukti pembayaran yang mengakibatkan selisih nominal pembayaran antara pihak agen travel dan wisatawan, dan harus meminta lagi bukti pembayaran ke pihak agen yang menyediakan jasa. Dalam pengelolaan informasi paket wisata juga tidak terkelola dengan baik karena masih menggunakan cara konvensional dan tidak terintegrasi dengan sistem database, sehingga hal ini dapat menyebabkan ketidak akuratan data yang dapat mengakibatkan terlambatnya proses bisnis.

Dengan demikian permasalahan diatas diperlukan sebuah aplikasi sistem informasi yang dapat menampilkan sebuah layer destinasi wisata, fasilitas dan estimasi harga yang pasti. Seluruh data informasi masing – masing destinasi untuk setiap harganya tercantum untuk kepuasan wisatawan. Dengan adanya sistem informasi ini dapat mempermudah wisatawan

dalam memesan paket wisata berbasis website. Serta dapat mempermudah setiap pihak dalam mendapatkan informasi (Silaban, Simamora, & Harianja, 2022).

Sistem informasi adalah sebuah sistem yang dibangun untuk mempermudah penerima dalam mendapatkan informasi secara cepat. Tujuannya dalam pengambilan keputusan perusahaan dapat tepat dan akurat dalam pemberian informasi dan bersinergi dalam pelayanan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka penulis membuat sebuah sistem informasi destinasi wisata yang ada di Utara Jakarta yaitu Kepulauan Seribu. Diharapkan pengunjung wisata baik dalam negeri dan mancanegara dapat memesan paket wisata tanpa ragu dalam melakukan pemesanan paket wisata Pulau Seribu.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Paket Wisata

Paket wisata dapat diartikan sebagai suatu produk jasa yang di tawarkan oleh perusahaan penyedia untuk konsumen yang akan melakukan perjalanan wisata dan dilengkapi dengan fasilitas perjalanan satu acara perjalanan dengan harga yang ditawarkan sesuai dengan fasilitas

### Pemesanan

Pemesanan adalah sebuah transaksi yang dilakukan konsumen terhadap produk yang di jual penjual. (Usanto, Ningtyas, & Syafira3, 2021).

### Website

*Website* adalah berisi halaman informasi yang dapat di akses oleh siapapun diseluruh dunia yang terkoneksi dengan jaringan internet. Website merupakan komponen yang terdiri dari gambar, animasi, teks dan suara yang dapat menarik pengunjung. (Sholechul Azis, 2013).

Menurut (Harminingtyas, 2014) Website mempunyai fungsi dan tujuan yang beragam, tetapi sebagaimana yang sering digunakan sebagai berikut:

1. Media Promosi

Sebagai media promosi website mempunyai banyak keunggulan yang berbeda dengan media promosi yang offline lainnya.

2. Media Pemasaran

Dengan menggunakan website sebagai media pemasaran sangatlah membantu dalam untuk memasarkan produk atau jasa selama 24 jam yang dapat di jangkau seluruh dunia selama terhubung pada jaringan internet.

3. Media Informasi

Dengan akses jaringan internet yang dapat memberikan akses untuk mencari informasi yang lebih tepat.

4. Media Pendidikan

Sebagai media alternatif pembelajaran menggunakan website sangatlah memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

5. Media Komunikasi

Sekarang media komunikasi website sangatlah efektif, dengan adanya website kita dapat mendapatkan berbagai informasi yang luas dengan jangkauan jaringan internasional. Selain itu kita juga dapat memberikan feedback kepada oranglain yang menggunakan website.

### Sistem Informasi

Menurut (Yakub, 2012) sistem informasi adalah sebuah data yang terintegrasi untuk menyampaikan informasi yang lebih baik untuk penerimanya.

Sementara menurut (Tantra, 2012) sistem informasi adalah data yang terdiri dari satu atau lebih data yang saling terkoneksi dan berkaitan dalam mencapai sebuah tujuan yang sama.

### Payment Gateway

*Payment gateway* adalah media transaksi online yang berfungsi untuk mengotorisasikan transaksi pembayaran. (Kurniawan, Zusrony, & Kusumajaya, 2018).

*Midtrans* adalah fasilitas *payment gateway* yang menjembatani bisnis online yang melakukan pembayaran secara online untuk mengefisienkan waktu operasi bisnis dan meningkatkan kualitas penjualan. (Febriyanto, Rahardja, & Alnabawi, 2019).

### PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut (Supono & Putratama, 2016) PHP adalah bahasa program yang dipakai untuk menerjemahkan skrip kode untuk menjadi suatu kerangka dalam pengembangan website yang dimasukkan kedalam kode mesin untuk dimengerti komputer.

Sedangkan menurut (Wardana, 2016) PHP adalah bahasa program yang dipakai *developer* web dalam membangun sebuah website yang dinamis agar dapat berinteraksi dengan penggunanya.

### Framework

Menurut (Hakim, 2010) menjelaskan bahwa, *Framework* adalah sebuah potongan program yang digunakan dalam pembuatan kerangka website yang tanpa harus memulai dari awal untuk menulis kode.

### Laravel

Menurut (Puspita, 2019) laravel adalah sebuah framework yang digunakan dalam pengembangan website yang dimasukkan kedalam PHP. Laravel digunakan untuk menjadikan tampilan website agar lebih menarik dengan menggunakan konsep MVC (*Model View Controller*). MVC adalah desain arsitektur yang memisahkan antara *Model* untuk penghubung langsung ke database, *View* digunakan untuk implementasi tampilan yang sudah diterapkan sebelumnya dan *Controller* merupakan bagian dari penghubung antara *model* dan *view*.

### Xampp

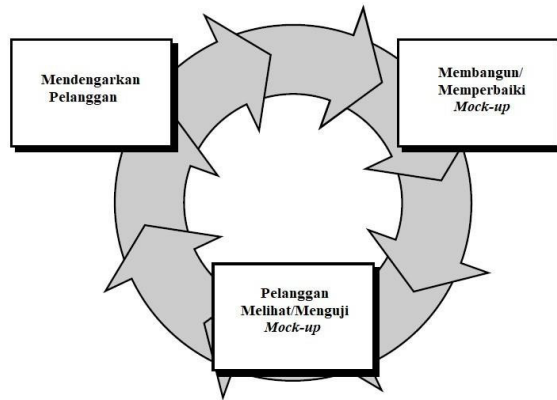
Menurut (Sari, 2014) XAMPP adalah server yang digunakan dalam mengintegrasikan beberapa server dalam menunjang pengembangan website. Xampp sendiri bersifat open source yang dapat beroperasi di berbagai platform sistem operasi seperti Linux, Windows dan Mac OS. Beberapa bagian dari XAMPP yang sering digunakan:

1. *htdocs* merupakan folder default yang digunakan untuk meletakkan seluruh file data agar dapat diakses didalam server. Contohnya seperti file PHP, HTML dan file yang lainnya.
2. *phpMyAdmin* merupakan sebuah aplikasi berbasis website untuk pengelolaan database MySQL yang tersimpan didalam dikomputer yang berada di folder *htdocs*. Dengan memasukkan alamat <http://localhost/phpMyAdmin> untuk menampilkan halaman *phpMyAdmin*.
3. Kontrol Panel fungsinya untuk menjalankan layanan (*service*) pada XAMPP. Seperti untuk memulai (*start*) atau menghentikan (*stop*).

### METODE PENELITIAN

Pada tahap penelitian penulis menggunakan metode prototype untuk merancang dan pengembangan sistem, penulis membuat beberapa alur tambahan seperti Menentukan Topik, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, serta Studi Literatur yang dilakukan sebelum memasuki tahapan pengembangan sistem.

Model prototype digunakan dalam pengembangan program perangkat lunak selama proses perancangan sistem (Hamka & Hakim, 2021) Oleh karena itu, dapat disimpulkan model prototipe dapat digunakan dalam pengembangan perangkat lunak dan objek penelitian agar saling berinteraksi dan memberikan informasi yang terdiri dari mendengarkan pelanggan, membuat rancangan (mock-up) dan pengujian rancangan.



Gambar 1. Metode Prototype

1. Pada tahap mendengarkan Pelanggan penulis mencari kebutuhan pada sistem dan mendengarkan keluhan dari pelanggan. Dalam membuat sistem sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan sebaiknya mengetahui permasalahan terjadi saat ini dan menentukan sistem yang tepat dari permasalahan yang terjadi.
2. Pada tahap ini selanjutnya membangun atau memperbaiki Mock-Up sesuai kebutuhan yang telah kita kumpulkan sebelumnya. Dalam hal ini perancangan yang kita buat sesuai dengan kebutuhan pelanggan dari input ataupun input dan selanjutnya di kembangkan kembali. Pembuatan prototype ini merupakan tahapan implementasi sistem dalam merancang dan direalisasikan menggunakan bahasa program.
3. Pada tahapan ini pelanggan diperlihatkan untuk menguji Mock-Up yang telah dibuat serta melakukan evaluasi terhadap sistem apakah sistem tersebut sudah sesuai dengan keinginan pelanggan dan bisa diterima.

**Analisis Masalah**

Masalah yang ditemukan saat ini wisatawan dalam melakukan pemesanan tiket dan paket wisata masih minimnya media informasi yang mencantumkan harga yang pasti dan fasilitas yang mereka dapatkan saat memesan secara manual atau via telepon, sehingga wisatawan kurang tertarik dalam melakukan perjalanan wisata di Pulau Seribu. Masalah selanjutnya beberapa travel agent hanya menyediakan transportasi untuk ke Pulau Seribunya. Untuk penginapan dan beberapa tour untuk kunjungan tempat-tempat yang ingin di kunjungi wisatawan harus melakukannya sendiri dan mengeluarkan uang lagi dengan pemandu wisata yang akan berada di pelabuhan tujuan.

Kurangnya media informasi yang pasti untuk saat ini sangat merugikan bagi beberapa tempat wisata yang dimana kemajuan teknologi saat ini sangat pesat.

Dari berbagai kalangan sekarang sudah mempunyai *smartphone* dengan dukungan internet yang sangat cepat untuk saat ini.

**Analisis PIECES**

Analisis *PIECES* merupakan metode yang digunakan untuk menentukan pokok dari permasalahan untuk lebih spesifik. Maka dalam hal ini sebuah sistem mempunyai beberapa aspek antara lain kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economy*), keamanan aplikasi (*Control*), efisiensi (*Efficiency*) dan pelayanan (*Service*). Analisis ini dilakukan kepada konsumen dan perusahaan dalam menganalisa sistem yang berjalan dan sistem yang diusulkan. Dalam hal ini ada beberapa indicator yang harus di lihat dalam melakukan analisis PIECES ini antara lain:

- a. Analisis konsumen menggunakan kuisioner Terdiri dari *Performance*, *Efficiency* dan *Service*.
- b. Analisis deskriptif dan data terhadap perusahaan.

**Analisis Kebutuhan Fungsional**

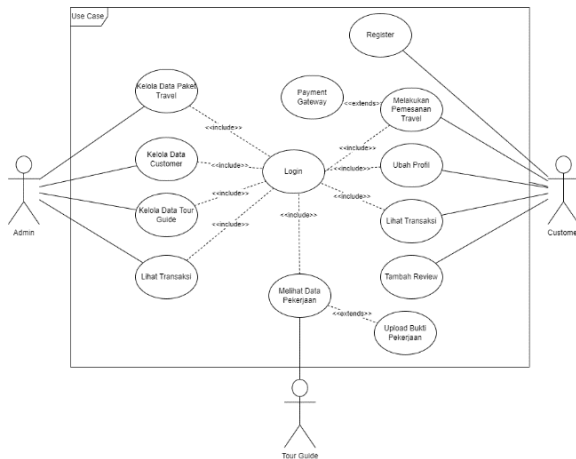
Kebutuhan Fungsional memberikan fasilitas apa saja yang disediakan sistem dan memberikan gambaran mengenai permasalahan yang terjadi saat ini dan mencakup bagaimana sistem memberikan input tertentu dan situasi tertentu.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional

No.	Aktor	Deskripsi
1.	<i>Admin</i>	1. Mengelola data dan <i>maintance database server</i> 2. Menupdate data informasi terbaru 3. Mengelola data transaksi
2.	<i>User</i>	1. Melakukan registrasi akun 2. Melihat ketersediaan paket wisata 3. Melakukan pemesanan paket wisata 4. Memilih tour guide 5. Melakukan pembayaran
3.	<i>Tour Guide</i>	1. Melihat jadwal pekerjaan 2. Mengambil pekerjaan 3. Upload bukti melakukan pekerjaan

**Perancangan Desain Sistem**

Dalam tahapan ini membangun dan merancang design sistem menggunakan *Use Case Diagram*. Berikut ini adalah desain yang telah dibuat:



Gambar 2. Use Case Diagram

Berikut ini penjelasan masing-masing alur sistem yang dapat di jabarkan:

Admin:

- Admin harus melakukan login menggunakan akun untuk mengakses kedalam sistem.
- Kelola Data Paket.
- Kelola Data Customer.
- Kelola Data Tour Guide.
- Lihat Transaksi.

Customer:

- Customer melakukan registrasi untuk mendapatkan akun.
- Customer melakukan login dengan akun yang sudah di daftarkan sebelumnya.
- Melakukan pemesanan paket travel.
- Melakukan pembayaran setelah pemesanan paket travel.
- Mengubah foto profil.
- Lihat transaksi.
- Tambah review.

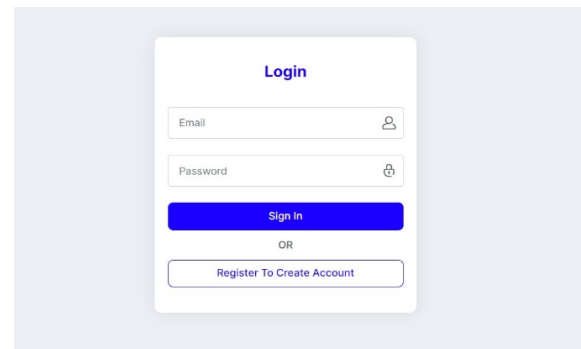
Tour Guide:

- Tour guide harus melakukan login menggunakan akun untuk mengakses kedalam sistem.
- Melihat data pekerjaan.
- Setelah pekerjaan selesai tour guide mengupload bukti pekerjaan sebagai tugas bahwa pekerjaan yang dilakukan tour guide telah selesai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan Halaman Antarmuka Login Customer, Admin dan Tour Guide

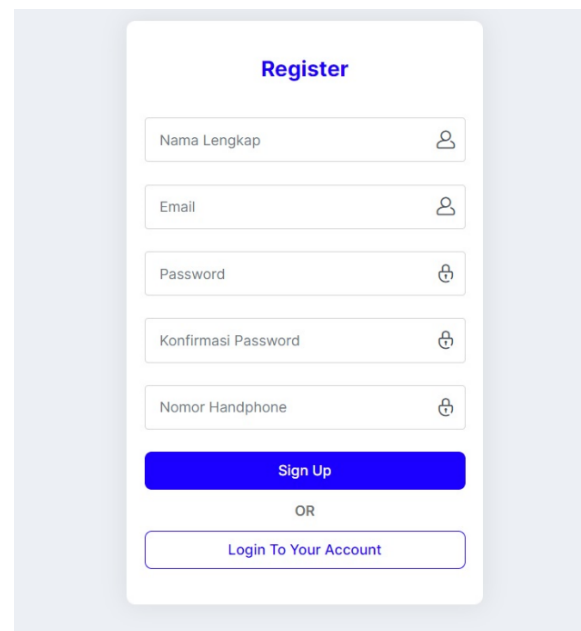
Pada halaman antarmuka ini merupakan halaman yang di akses oleh admin, customer, dan tour guide untuk mengakses kedalam website dengan menggunakan akun masing-masing.



Gambar 3. Halaman Antarmuka Login Customer, Admin dan Tour Guide

### Tampilan Halaman Antarmuka Register

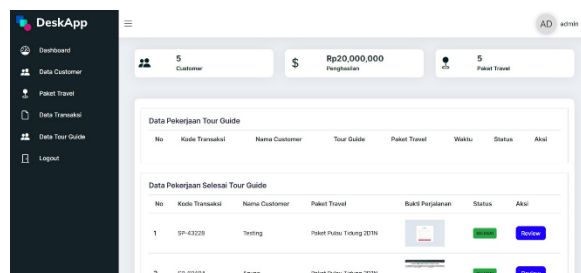
Pada halaman antarmuka register ini, customer diminta untuk melakukan register data pribadi agar dapat mengakses kedalam website dan melakukan pemesanan paket wisata.



Gambar 4. Halaman Antarmuka Register

### Tampilan Halaman Antarmuka Dashbord Admin

Berikut tampilan halaman antarmuka dashbord admin dari sistem yang telah dibangun:

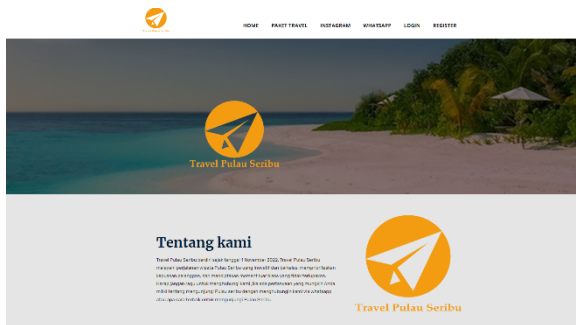


Gambar 5. Halaman Antarmuka Admin

Pada gambar 5 menjelaskan halaman antarmuka admin yang berisikan beberapa menu yang berisikan dashboard, data customer, paket travel, data transaksi dan data tour guide dan beberapa menu tambahan yaitu tambah dan hapus.

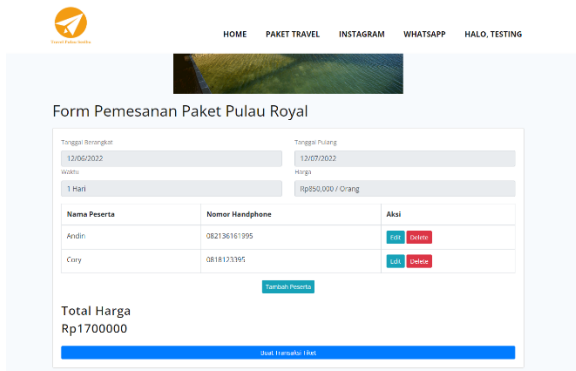
**Tampilan Halaman Utama**

Berikut tampilan halaman utama sistem yang telah dibangun:



**Gambar 6.** Halaman Utama

**Tampilan Halaman Antarmuka pemesanan Paket Travel**

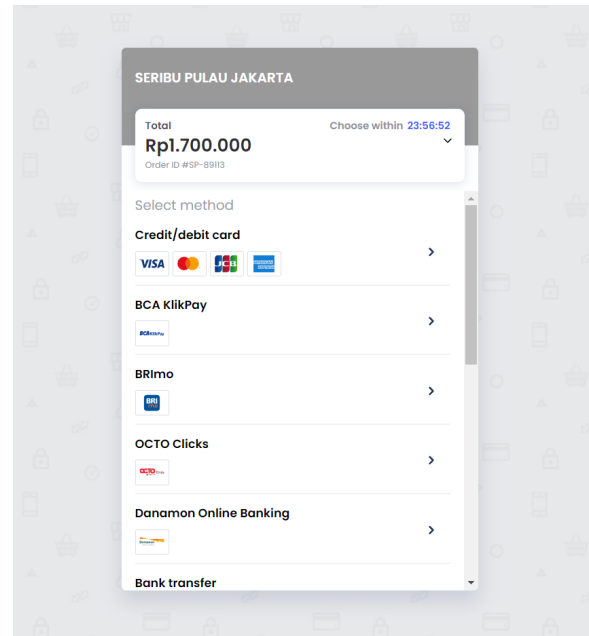


**Gambar 7.** Halaman Antarmuka Pemesana Paket Travel

Pada gambar 7 menjelaskan bagaimana customer untuk melakukan pemesanan paket travel dengan terlebih dahulu masuk ke menu paket travel. Dan mengisi beberapa data mulai dari tanggal keberangkatan, pulang dan nama peserta yang akan berangkat.

**Tampilan Halaman Antarmuka Payment Gateway**

Berikut tampilan halaman antarmuka *payment gateway* dari sistem yang telah dibangun:

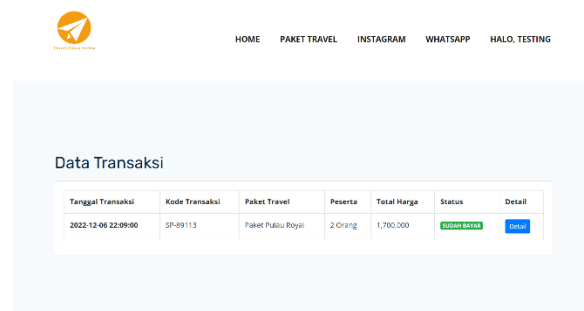


**Gambar 8.** Halaman *Payment Gateway*

Pada gambar 8 menjelaskan setelah customer mengklik buat transaksi akan di alihkan kehalaman *payment gateway* untuk melakukan pembayaran melalui sistem.

**Tampilan Halaman Antarmuka Status Transaksi**

Berikut tampilan halaman antarmuka status transaksi sistem yang telah dibangun:



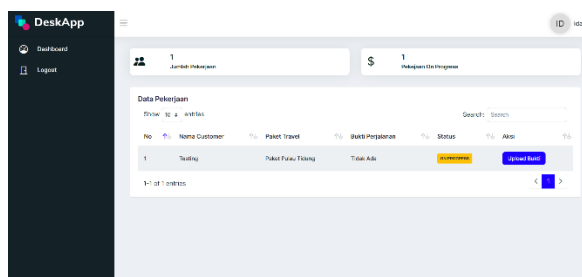
**Gambar 9.** Halaman Antarmuka Status Transaksi

Pada gambar 9 merupakan halaman status transaksi customer apabila sudah melakukan pembayaran akan ada status “sudah bayar” apabila belum melakukan pembayaran status “bayar”.

**Tampilan Halaman Antarmuka Data Perjalanan**

Berikut tampilan halaman antarmuka data perjalanan dari sistem yang telah dibangun:





Gambar 10. Halaman Tour Guide

Pada gambar 10 halaman dashboard tour guide untuk melihat daftar pekerjaan dan mengambil pekerjaan. Sebagai persyaratan tugas tour guide harus mengupload bukti pekerjaan berupa foto.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan tentang sistem informasi paket wisata pulau seribu adalah sebagai berikut :

1. Sistem tentang sistem informasi paket wisata pulau seribu dapat memberikan informasi yang lengkap dan mudah di akses berkaitan dengan paket wisata.
2. Sistem dapat melakukan pemesanan dan pembayaran secara online sehingga dapat mempermudah pelayanan transaksi.
3. Sistem dapat melakukan rekapitulasi laporan data wisatawan dan keuangan secara terperinci bisa memudahkan pihak penyedia dalam pembuatan laporan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Febriyanto, E., Rahardja, U., & Alnabawi, N. (2019). Penerapan Midtrans sebagai Sistem Verifikasi Pembayaran pada Website iPanda. *Jurnal Informatika Upgris*, 4(2), 246–254. <https://doi.org/10.26877/jiu.v4i2.2923>
- Hakim, L. (2010). Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Codeigniter.
- Hamka, M., & Hakim, D. K. (2021). Model Prototype Pengembangan Sistem Uji Kompetensi Calon, 428–435.
- Harminingtyas, R. (2014). Analisis layanan website sebagai media promosi, media transaksi dan media informasi dan pengaruhnya terhadap brand image perusahaan pada hotel Ciputra di Kota Semarang. *Jurnal Stie Semarang (Edisi Elektronik)*, 6(3), 37–57.
- Haviza, D. (2017). *Upaya Pemerintah Indonesia Dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan Tiongkok Ke Indonesia Melalui Kampanye "Wonderful Indonesia" Tahun 2015*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Kurniawan, D., Zusrony, E., & Kusumajaya, R. A. (2018). Analisa Persepsi Pengguna Layanan Payment Gateway pada Financial Technology

- dengan Metode EUCS. *Jurnal INFORMA Politeknik Indonusa Surakarta*, 4(3), 1–5.
- Puspita, D. (2019). Penerapan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart) dalam Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Penerima Bantuan Pangan Non Tunai (Bpnt) di Kota Palembang. *Manajemen Informasi*, 9–26.
- Sari, I. N. T. (2014). *Sistem Informasi Pendaftaran Dan Pembayaran Online Jamaah Umroh Pada Pt Fikri Umroh Tour Dan Travel*. Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Silaban, A. T., Simamora, R. J., & Harianja, E. J. G. (2022). Perancangan Web Objek Wisata di Kabupaten Tapanuli Utara. *TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 2(2), 76–80. <https://doi.org/10.46880/tamika.Vol2No2.pp76-80>
- Supono, & Putratama, V. (2016). *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Deepublish.
- Supriatna, J. (2014). *Berwisata alam di taman nasional*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Tantra, R. (2012). *Manajemen proyek sistem informasi : Bagaimana mengelola proyek sistem informasi secara efektif dan efisien*. Universitas Pelita Bangsa.
- Usanto, Ningtyas, S., & Syafira3. (2021). Perancangan sistem informasi manajemen order distribusi paket berbasis website pada pt. cakrawala nusantara express. *JRIS: Jurnal Rekamaya ...*
- Wardana. (2016). *Aplikasi Website Profesional dengan PHP dan jQuery*.
- Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.