

BAB II LANDASAN TEORI

1.1 Informasi Kabupaten

Kabupaten adalah suatu satuan pembagian wilayah administratif setelah provinsi, kabupaten di pimpin oleh bupati sedangkan provinsi di pimpin oleh gubernur, secara umum kabupaten dan provinsi memiliki wewenang yang sama namun yang membedakan, kabupaten mengarah ke pemerintahan yang memiliki wilayah kecil seperti kecamatan dan desa desa terpencil seperti kabupaten musirawas utara. Kabupaten musirawas utara adalah salah satu kabupaten yang berada di pulau sumatera bagian selatan dengan luas kurang lebih 6.009 km dengan titik koordinat 2.7352°S 102.9015°E, yang terdiri dari 7 kecamatan dan 83 desa yang pusat kecamatannya ada di kecamatan Rupit, kabupaten musirawas utara atau yang terkenal dengan nama kabupaten MURATARA memiliki jumlah populasi penduduk kurang lebih sebanyak 195.000 jiwa, dan memiliki moto berselang serundingan, suatu kabupaten yang baru berdiri di pertengahan tahun 2013.

Kabupaten Musi Rawas Utara telah lama dikenal sebagai daerah penghasil tanaman perkebunan khususnya karet dan kelapa sawit, baik perkebunan rakyat maupun perkebunan besar yang dikelola oleh perusahaan. Komoditas karet yang diupayakan oleh rakyat menghasilkan hasil panen sebanyak 127.040 ton. (Muratara 2018)

Tabel 2.1 Daftar kecamatan dan potensi wisata

| Kecamatan | | | | | |
|-------------------------|--------------------|-------------|------------|--------|---------------------|
| Rawas Ulu | Ulu Rawas | Rupit | Rawas Ilir | Nibung | Karang Jaya |
| Candi Lesung Batu | Batu Ampar | Danau Rayo | | | Air Terjun Ulu Tiku |
| Taman Bunga Agropolitan | Air Terjun Sosokan | Taman Bungo | | | Danau Bukit Layang |

| | | | | | |
|--|--------------------|---------------------|--|--|-----------------------------|
| | Gua Napal Licin | Jembatan Gembira | | | Air Terjun Muaro Meredam |
|--|--------------------|---------------------|--|--|-----------------------------|

2.2 Definisi Sistem Informasi Geografis

Sistem Informasi Geografis (SIG) adalah gabungan dari 3 unsur pokok yaitu sistem, informasi dan geografis. Dengan melihat unsur-unsur pokoknya, maka jelas Sistem Informasi Geografis merupakan salah satu sistem informasi yang menekankan pada unsur “Informasi Geografis”. Sistem Informasi Geografis merupakan sejenis perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk pemasukan, penyimpanan, manipulasi, menampilkan dan keluaran informasi geografis.(andy saputra, 2022)

Konsep sebuah SIG adalah sebagai berikut:

1. Informasi geografis adalah informasi mengenai tempat di permukaan bumi.
2. Teknologi informasi geografis meliputi *Global Positioning System (GPS)*, remote sensing dan Sistem Informasi Geografis.
3. Sistem Informasi Geografis adalah sistem komputer dan piranti lunak (*software*).
4. Sistem Informasi Geografis digunakan untuk berbagai macam variasi aplikasi.
5. Sains Informasi Geografis merupakan ilmu sains yang melatarbelakangi teknologi Sistem Informasi Geografis.(Rahmanto and Hotijah 2020)

1. Komponen sistem informasi geografis

SIG mempunyai 3 komponen utama yakni: Sistem Komputer, Data dan Pengguna (user). Jadi, SIG merupakan satu kesatuan sistem termasuk: Perangkat keras (hardware), Data, Perangkat lunak (software) dan pengguna yang mengaplikasikan SIG untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam bidang tertentu.(Nurjoko 2018)

2.4 Definisi Pariwisata

Secara etimologis kata “pariwisata” berasal dari bahasa Sanskerta, bukan berarti “*tourisme*” (bahasa Belanda) atau “*tourism*” (bahasa Inggris). Kata Pariwisata menurut pengertian ini sinonim dengan pengertian “*tour*”. Pendapat ini berdasarkan pemikiran sebagai berikut:

kata pariwisata terdiri dari dua suku kata yaitu masing-masing kata “pari” dan “wisata”:

- Pari berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, lengkap
- Wisata berarti perjalanan, berpergian yang dalam hal ini sinonim dari kata “travel” dalam bahasa Inggris.

Atas dasar itu, maka kata “Pariwisata” seharusnya diartikan sebagai suatu perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar, dari suatu tempat ke tempat lain, yang dalam bahasa Inggris disebut dengan kata *tour*. Sedangkan untuk pengertian jamak kata kepariwisataan dapat digunakan kata *tourisme* atau *tourism*, "Kepariwisataan dalam dunia modern pada hakikatnya adalah suatu cara memenuhi kebutuhan manusia dalam memberi hiburan rohani dan jasmani setelah beberapa waktu bekerja serta mempunyai modal untuk melihat-lihat daerah lain (pariwisata dalam negeri) atau negara-negara lain (pariwisata luar negeri)". (Diah and Pitanatri 2020)

2.5 Manfaat Pariwisata

Secara umum manfaat pariwisata adalah sebagai berikut :

1. Meningkatnya kesempatan berusaha bagi penduduk atau masyarakat yang tinggal di sekitar destinasi wisata.
2. Sektor pariwisata dapat menyerap tenaga kerja yang dapat meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan penduduk setempat.
3. Pendapatan negara meningkat yang mana berupa pajak, baik dari wisatawan yang datang maupun pajak pajak dari fasilitas sosial di daerah objek wisata, serta keuntungan dari pertukaran mata uang asing dengan mata uang Indonesia untuk keperluan para wisatawan.
4. Terpeliharanya kelestarian lingkungan hidup dan kebudayaan nasional, dengan adanya pariwisata masyarakat senantiasa menjaga keutuhan dan

kelestarian objek wisata baik objek wisata keindahan alam, bangunan bangunan dan peninggalan sejarah, maupun budaya budaya tradisional masyarakat(sela alvianna 2022)

2. Definisi Sistem

Sistem (System) dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.(Nurjoko 2018)

3. Definisi Sistem Informasi

Secara umum, sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek, ide, berikut saling keterkaitannya (inter-relasi) di dalam (usaha) mencapai suatu tujuan (atau sasaran bersama tertentu). Atau, dengan kata lain, sistem dapat disebutkan sebagai kumpulan komponen (subsistem fisik maupun non-fisik/logika) yang saling berhubungan satu sama lainnya dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan.(Rahardi Agus, Nul Fikri Rizal Ruki, and Sudirman Alex 2022)

Para Ahli juga berpendapat mengenai sistem informasi, diantaranya:

1. Menurut Husein dan Wibowo, SI adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan dan berfungsi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk mendukung pembuatan keputusan dan pengawasan dalam organisasi. Sistem informasi terdiri dari informasi tentang manusia, tempat, dan komponen dalam organisasi atau lingkungan yang melingkupinya.
2. Menurut Laudon dan Laudon, SI secara teknis merupakan serangkaian komponen yang saling berhubungan. Gunanya untuk mengumpulkan,

menyimpan, memproses, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan di sebuah organisasi. Sistem informasi juga membantu manajer dan karyawan dalam menganalisis masalah, menggambarkan hal-hal yang rumit, juga menciptakan produk atau inovasi baru. Sistem informasi berisi informasi penting berupa, orang, tempat/lokasi, dan hal-hal penting lainnya yang berkaitan dengan organisasi dan lingkungan luar organisasi tersebut. (Muhammad Robith Adani 2021)

4. Definisi Website

Web adalah nama umum untuk *World Wide Web*. Web adalah bagian dari Internet yang terdiri dari halaman-halaman yang dapat diakses oleh browser Web. Meskipun Web memang menjadi bagian terbesar dari Internet, tetapi mereka beda satu sama lain.

Web, atau *World Wide Web (W3)*, pada dasarnya adalah sistem server Internet yang mendukung dokumen yang diformat secara khusus. Dokumen tersebut diformat dalam bahasa markup yang disebut HTML (*HyperText Markup Language*) yang mendukung tautan ke dokumen lain, serta file grafik, audio, dan video. (Sendari 2021)

5. Konsep Web Desain

Web services merupakan komponen perangkat lunak yang didasarkan pada kerangka Web standar berorientasi objek dan teknologi untuk menggunakan Web yang secara elektronik menghubungkan aplikasi dari pengguna yang berbeda dan platform komputasi yang berbeda. (Ardhiyani and Mulyono 2018)

6. Definisi Framework

Framework adalah kerangka kerja framework juga dapat diartikan sebagai kumpulan script terutama kelas dan function yang dapat membantu developer atau programmer dalam menangani berbagai masalah-masalah dalam pemograman seperti koneksi ke database pemanggilan variabel file dan lain-

lain sehingga pekerjaan developer lebih fokus dan lebih cepat dalam membangun aplikasi. Framework adalah komponen pemrograman yang siap digunakan ulang kapan saja sehingga pemrograman tidak harus membuat script yang sama untuk tugas yang sama.

Secara sederhana bisa dijelaskan bahwa framework adalah kumpulan fungsi atau library sehingga seorang programmer tidak perlu lagi membuat fungsi-fungsi dari awal dan biasanya disebut kumpulan library. Programmer cukup memanggil kumpulan library atau fungsi yang sudah ada di dalam framework yang sudah pasti cara menggunakan fungsi-fungsi yaitu sudah ditentukan sesuai aturan masing-masing.(Prasetyo 2019)

Definisi PHP

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang wajib dipelajari dalam hal pengembangan *website*. Karena, PHP adalah bagian yang dapat membuat website Anda menjadi lebih dinamis. Tidak hanya itu, PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dapat berinteraksi langsung dengan database. PHP adalah bagian dari bahasa skrip, seperti JavaScript dan Python. Mengutip modul Dasar-Dasar PHP dari dinus.ac.id, PHP merupakan bahasa script yang dijalankan pada sisi server (*SSS: Server Side Scripting*). Database yang didukung PHP antara lain: *MySQL, Informix, Oracle, Sybase, Solid, PostgreSQL, Generic ODBC*. PHP adalah *software Open Source*, bebas untuk diunduh dan digunakan. (Lararenjana 2020)

7. Definisi My SQL

MySQL adalah sebuah sistem manajemen *database* relasional (*Relational Database Management System – RDBMS*) bersifat *open source* yang dikembangkan berdasarkan *Structured Query Language (SQL)*.

Saat ini, MySQL merupakan salah satu pilihan database populer untuk berbagai tujuan seperti membuat dan mengelola *database*, penyimpanan data, mengelola transaksi *e-commerce*, pencatatan data, dan yang paling populer adalah sebagai database untuk *website*.(Jefri Yonata 2021)

8. Definisi Laravel

Laravel merupakan salah satu dari sekian banyak framework php yang dapat digunakan secara gratis. laravel dikembangkan oleh programmer keren asal Amerika yaitu Taylor otwell pada tahun 2011.

Diantara keunggulan laravel dibandingkan dengan framework lain yaitu sebagai berikut :

- Laravel memiliki banyak fitur yang tidak dimiliki oleh framework lain seperti artisan migration Blade dan sebagainya
- Laravel merupakan framework php yang ekspresif artinya sintaks pada laravel menggunakan bahasa yang mudah dimengerti sehingga programmer pemula sekalipun akan mudah paham kegunaan suatu teks yang teks walaupun belum mempelajarinya
- Larapel memiliki dokumentasi yang cukup lengkap bahkan setiap versinya memiliki dokumentasi tersendiri mulai dari cara instalasi hingga penggunaan fitur-fiturnya

Laravel digunakan oleh banyak programmer sehingga banyak library yang mendukung laravel yang

5. Ravel didukung oleh komposer sehingga library library laravel dapat didapatkan dengan mudah dari internet menggunakan komposer. Komposer sendiri merupakan dependency managemen php yang membantu kita untuk mendapatkan library yang kita pakai dan menginstalnya dari internet

6. Pak Rafi memiliki template engine tersendiri yang diberi nama Blade yang memudahkan kita menampilkan data pada template html

9. Definisi Database

Database merupakan suatu kesatuan yang dibentuk dari gabungan tabel dan file, di mana setiap tabel terdiri dari *record* yang disusun atas *field-field* yang ada di dalamnya. Adapun arti lain dari *database* adalah sebagai tempat yang berguna untuk menyimpan data. Selain itu, dapat juga melakukan penambahan data yang baru, sekaligus mengubah dan menghapus data tersebut. Sehingga, ketika memerlukan data tersebut, akan mudah untuk menggunakannya (Kurniawan, 2021)

1. MySQL (*My Structure Language*)

program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.(Wahyudi 2018)

2. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. (Wahyudi 2018)

3. Pengujian Pengujian Fokus Pada Perangkat Lunak

secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.(Wahyudi 2018)

4. Pendukung (Support) Atau Pemeliharaan (Maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.(Wahyudi 2018)

2.13 Bahasa Pemrograman

Bahasa Pemrograman adalah alat untuk berkomunikasi antara pemakai komputer dengan mesin komputer. Fungsi dari bahasa pemrograman ini adalah sebagai penerjemah susunan perintah yang diberikan kepada komputer melalui bahasa pemrograman.

1. PHP

PHP adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML. (Wahyudi 2018)

2. HTML

(*Hyper Text Markup Language*) HTML adalah sebuah bahasa *scripting* yang berguna untuk menuliskan halaman web. Pada halaman web, HTML dijadikan sebagai bahasa script dasar yang berjalan bersama berbagai bahasa *scripting* Pemrograman lainnya”. Semua tag-tag HTML bersifat dinamis, artinya kode HTML tidak dapat dijadikan sebagai file executable program. Hal ini disebabkan HTML hanyalah sebuah bahasa *scripting* yang dapat berjalan apabila dijalankan didalam browser (pengakses web). Browser– browser yang mendukung HTML antara lain adalah *Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera, Mozilla Firefox, Google Chrome* dan lain- lain.

3. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang multithread dan *multi-user*”. MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL. MySQL juga memiliki beberapa keistimewaan, antara lain: *Portability*. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sitem operasi seperti *Windows, Linux, FreeBSD, Mas OS X Server, Solaris, Amiga*, dan masih banyak lagi. (Wahyudi 2018)

4. PHPMyadmin

PhpMyAdmin merupakan sebuah program bebas yang berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi PHP, tujuan dibuatnya program ini

adalah untuk mengakses database MySQL, intinya adalah digunakan untuk menjadi Administrator dari server MySQL”. Beberapa fitur pada phpMyAdmin: Pembuatan database, mengubah database, pembuatan tabel, mengubah tabel, menghapus tabel, menambah data (*record*), menampilkan data (*record*), mengubah data (*record*), menghapus data (*record*), membuat *view*, menghapus *view*, membuat index kolom, dan menghapus index kolom. Contoh sintaks dasarnya adalah *create, use, alter, drop, insert, select, update dan delete*.(Wahyudi 2018)



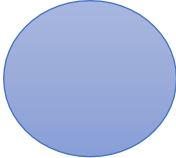
5. XAMPP Version 3.3





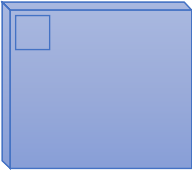

”XAMPP merupakan aplikasi yang mengintegrasikan beberapa aplikasi utama web di dalamnya. Dalam XAMPP terdapat instalasi modul PHP, MySQL, *web server Apache*”. (Wahyudi 2018)

2.14 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi grafik dari sebuah sistem. DFD menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data diantara komponen-komponen tersebut, asal, tujuan dan penyimpanan dari data tersebut. Gambar dibawah ini menunjukkan simbol yang digunakan dalam DFD baik dalam versi E.Yourdan dan De Marco maupun versi Chris Gane dan Trish Sarson.(Budiani 2020)

Tabel 2.2 Simbol DFD

| | Yourdan | C.Gane dan T.Sarson |
|----------------------------|--|---|
| Aliran data / Data flow |  |  |
| Proses / Process |  | |

| | | |
|--|--|---|
| | |  |
| Simpanan data / Data store |  |  |
| Kesatuan luar, batas sistem / External entity, Boundary |  |  |
| Aliran phisik / Material flow | |  |




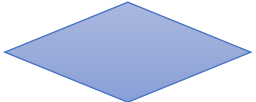


2.15 Entity Relationship Diagram (ERD)

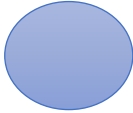

ERD adalah bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional". ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.(Wahyudi 2018)

2.16 Flowchart

Flowchart adalah sekumpulan symbol-simbol yang menunjukan atau menggambarkan rangkaian kegiatan-kegiatan program dari awal hingga akhir. Jadi flowchart juga dapat digunakan untuk menggambarkan urutan langkah-langkah Sejarah Dairi pekerjaan dalam suatu algoritma. (Dewi Yanti 2018). Penjelasan arti dari lambang-lambang flowchart dapat didefinisikan sebagai berikut.

Tabel 2.3 Simbol Flowchart

| No | Simbol | Keterangan |
|----|---|---|
| 1. |  Terminator | Digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir suatu algoritma |
| 2. |  Proses | Digunakan untuk mewakili suatu proses |
| 3. |  Data | Gigunakan untuk mewakili data input atau output atau menyatakan oprasi pemasukan data dan pencetakan hasil |
| 4. |  Decision | Digunakan untuk suatu pemilihan penyeleksian kondisi di dalam suatu program |
| 5. |  Preparation | Untuk memberi nilai awal, nilai akhir, penambahan pengurangan bagi suatu variabel counter |
| 6. |  | Digunakan untuk menunjukkan suatu oprasi yang rinciannyadi tunjukan di tempat lain (prosedur, sub prosedur, fungsi) |

| | | |
|----|---|---|
| | Predifined Process | |
| 7. |  Conector | Digunakan untuk menunjukkan sambungan dari flowchart yang terputus di halaman yang sama atau halaman berikutnya |
| 8. |  Magnetic Disk | Untuk menyimpan data |

2.17 Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Maksud dari cara ilmiah adalah bahwa kegiatan penelitian bersandar pada ciri-ciri keilmuan, yakni *rasional, sistematis dan empiris*.

Menurut Sugiyono **Pengertian metode penelitian adalah** cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dapat dideskripsikan, dibuktikan, dikembangkan dan ditemukan pengetahuan, teori, untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam kehidupan manusia. (Sugiyono: 2012), metode penelitian merupakan hal yang penting bagi seorang peneliti untuk mencapai sebuah tujuan, serta dapat menemukan jawaban dari masalah yang di ajukan. (Muhammad Nasir)

2.18 Metode Penelitian SDLC

Metode pengembangan sistem informasi memiliki daur hidup, daur hidup tersebut yang dinamakan SDLC (Systems Development Life Cycle) atau daur hidup pengembangan sistem. (Systems Development Life Cycle) SDLC merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi. Dalam penelitian kali ini metode yang menggunakan prototype.(Firmansyah, Maulana, and Maulana 2021)

Tahapan tahapan SDLC Yaitu ;

- Analisis sistem
- Perancangan sistem
- Pembangunan sistem
- pengujian sistem
- implementasi sistem
- pemeliharaan

10. Metode Model Prototype

Metode model prototype adalah pendekatan dalam pengembangan sistem yang mengandalkan rancangan awal atau prototype sistem yang berfungsi untuk mengumpulkan umpan balik dan validasi dari pengguna, prototype adalah representasi kasar dari sistem yang sedang di kembangkan, biasanya berupa tampilan antar muka pengguna, atau fungsi fungsi dasar.

Tahapan tahapan model prototype :

- analisa kebutuhan
- pembuatan prototype/ rancangan interface
- evaluasi prototype
- pengkodean sistem
- pengajuan sistem
- evaluasi sistem dan

- menggunakan sistem

Kelebihan Prototype

- dapat menjalin komunikasi yang baik antar pengguna dan pengembang sistem
- cocok digunakan pada sistem kecil, yang digunakan pada ruang lingkup tertentu seperti sistem dalam kantor
- membantu mengidentifikasi kesalahan sejak awal
- pemahaman lebih baik tentang kebutuhan sistem

Kelemahan Prototype

- pengembangan sistem memerlukan biaya dan waktu yang signifikan
- seringkali hanya berfokus pada tampilan luar
- tidak cocok digunakan untuk diimplementasikan kedalam sistem yang sangat besar dan global seperti sistem operasi komputer.

11. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu diunakan sebagai sumber referensi pada penelitian ini ;

Tabel 2.4 penelitian terdahulu

| Nama Peneliti | Judul | Tujuan Penelitian | Metode |
|--|---|--|--|
| Muhammad Fikruddin Buraerah ¹ , Emil Salim Rasyidi ² , Reski Sandi ³ Email | Pemetaan perubahan penggunaan lahan di wilayah kabupaten takalar tahun 1999 - 2019 menggunakan sistem informasi geografis | Penelitian ini bertujuan untuk melihat luas perubahan lahan, mendeskripsikan dan menganalisa perkembangan perubahan penggunaan lahan di Kabupaten Takalar pada tahun | Metode yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah studi perbandingan peta perubahan penggunaan lahan Kabupaten Takalar Tahun 1999, 2009 dan |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | 1999, 2009 dan tahun 2019 | tahun 2019 dengan tujuan mengetahui luasan, mendeskripsikan dan menganalisa perubahan dan pemanfaatan penggunaan lahan yang terjadi di Kabupaten Takalar dengan |
| Cica Noviyanti, Wati Erawati dan Hendra Lesmana | Rancang bangun pemetaan umkm kota tegal berbasis sistem informasi geografis | Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan sebaran UMKM Kota Tegal diharapkan mampu membantu masyarakat untuk dengan mudah mendapatkan informasi, profil, produk UMKM dengan sajian dalam bentuk peta. | Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah merode waterfall atau disebut air terjun. Model waterfall merupakan model sekuensial yang diawali dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support) |
| Ryan Herwan Dwi Putra1, Herry Sujiani2, Novi Safriadi3 | Penerapan metode haversine formula pada sistem informasi geografis pengukuran luas tanah | Sistem ini dapat membantu pegawai pegawai BPN dalam menyelesaikan tugasnya yaitu pengukuran luas tanah serta dapat memberikan informasi mengenai luas tanah yang telah diukur, | Metode Haversine Formula |

| | | | |
|--|--|--|---|
| <p>Ardhiyani, Raysa Puteri</p> <p>Mulyono, Herry</p> | <p>Analisis dan perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada kabupaten tebo</p> | <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengelola potensi pariwisata pemuda dan olahraga di kabupaten tebo, menyajikan data yang akurat untuk pengembangan potensi daerah yang di sajikan dalam bentuk website.</p> | <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan model prototype.</p> |
| <p>Rizal, Ruki Fikri, Nul Agus, Isnandar</p> | <p>Uji black box pada sistem informasi minat bakat penerimaan mahasiswa baru</p> | <p>Penelitian ini bertujuan untuk melakukan uji black box terhadap sistem informasi minat bakat yang digunakan dalam proses penerimaan mahasiswa baru. Penelitian ini menggunakan pendekatan uji black box dengan fokus pada input dan output sistem informasi</p> | <p>Penelitian ini menggunakan metode uji black box</p> |
| <p>Nurjoko1</p> | <p>Sistem informasi geografis rumah sakit di kota bandar lampung berbasis web</p> | <p>Website Sistem Informasi Geografis Fasilitas Kesehatan di kota Bandar Lampung dapat membantu dan memudahkan masyarakat untuk menemukan lokasi dan informasi terkait rumah sakit dan puskesmas yang ada di kota Bandar Lampung dengan</p> | <p>Metode Unified Software Development Process (USDP)</p> |

| | | | |
|---|---|---|--------------------------|
| | | menampilkan data spasial dan data non spasial dari rumah sakit dan puskesmas. Website ini dapat menunjukkan rute menuju fasilitas kesehatan yang dituju dari posisi pengguna berada. | |
| sela alvianna, estikowati | pengantar ilmu pariwisata | Buku tentang ilmu pariwisata dan penjelasan seputar pariwisata, sejarah manfaat dan jenis pariwisata | Buku |
| Musirawas utara | pemerintahan kabupaten musirawas utara | Website resmi kabupaten musirawas utara | Portal web |
| Yuliawati, Dona Andriyadi, Anggi Nursiyanto | Pengujian Sistem Informasi E-Monitoring Pengelolaan Pembangunan Desa Dengan Menggunakan Metode Blackbox Testing | pengujian sistem untuk menilai validitas masukan dan luaran sistem, apakah sesuai dengan yang tujuan akhir dari sistem yang dijelaskan dari laporan penelitian yang telah disampaikan dengan menggunakan metode blackbox,pada sistem informasi e-monitoring pengelolaan pembangunan desa yang | Metode Black box testing |

