PROPINSI SANDAUN PARIWISATA PANDUAN DAN INFORMASI

ARTIKEL

SUBMITTED AS A GRADUATION REQUIREMENT IN INFORMATION SYSTEMS STUDY PROGRAM S1 OF THE FACULTY OF COMPUTER SCIENCE AND ENGINEERING

BY:

ARTHUR AWINGI
1.40.12.510

MAJORING INFORMATION SYSTEMS
FACULTY OF COMPUTER SCIENCE AND ENGINEERING
INDONESIA COMPUTER UNIVERSITY
2016

PROPINSI SANDAUN PARIWISATA PANDUAN DAN INFORMASI

Arthur Awingi_14012510 (atawingi@gmail.com)

UNIKOM

ABSTRAK

Teknologi telah penting dalam setiap aspek kehidupan seperti yang kita hidup di abad ke-21, era teknologi. Pariwisata telah berkembang dalam dekade terakhir karena penggunaan teknologi khusus dalam iklan tujuan wisata online. Papua Nugini di ujung baru saja menyadap penggunaan teknologi, dan dengan demikian tujuan wisata yang tidak benar-benar dipromosikan dan diiklankan di seluruh dunia belum. Mengembangkan sistem tersebut akan membantu meringankan perjuangan yang dihadapi oleh otoritas dan juga bantuan untuk wisatawan atau orang lain.

Makalah ini akan jelas mendefinisikan semua langkah yang diperlukan dalam mencapai pengembangan sistem. Menggunakan pendekatan Analisis Berorientasi Objek, dengan penggunaan alat-alat UML, mereka memvisualisasikan sistem ke dalam lebih diagram pemahaman sederhana yang bisa menjelaskan penciptaan sistem.Juga mereka menjelaskan bahasa pemrograman yang digunakan, seperti PHP dan HTML.

Karena Pariwisata telah menjadi salah satu pendapatan utama setiap negara, mengembangkan sistem tersebut akan memungkinkan lebih banyak wisatawan untuk berkunjung ke provinsi dan negara secara keseluruhan. Karena teknologi yang bijaksana, menciptakan **Sandaun Pariwisata Provinsi Panduan dan Info,** akan membantu wisatawan internasional untuk tahu lebih banyak tentang provinsi sebagai informasi yang disampaikan di situs terkait lainnya hanya sebagian informasi atau singkat mengakibatkan potensi wisata yang berpaling. Memiliki sistem berbasis web seperti online akan memberikan lebih valid, update dan real - time informasi untuk setiap individu yang tertarik yang ingin mengunjungi provinsi.

Kata kunci: Sandaun Province, pariwisata, analisis berorientasi objek, sistem berbasis web

PENGANTAR

1. Latar Belakang penelitian

Teknologi telah garis depan perkembangan organisasi karena ini 21 st Century telah lebih dikenal sebagai usia teknologi. Teknologi Informasi dan Komunikasi di sektor pariwisata adalah makna khusus. Hal ini disebabkan perilaku khusus produk, berbagai informasi teknologi tinggi dan teknologi komunikasi yang digunakan di sektor pariwisata di seluruh dunia. Mereka digunakan untuk pengembangan produk pariwisata, pemasaran, distribusi dan pelatihan personil sektor pariwisata. Teknologi ini sangat diperlukan dalam rangka untuk mengetahui dan memenuhi tuntutan yang selalu berubah untuk produk pariwisata. Meskipun ada banyak definisi untuk pariwisata, bisa dengan sederhana didefinisikan sebagai "perjalanan dan tinggal dari non-penduduk". Dalam rangka melakukan perjalanan ke daerah tertentu harus ada alasan. Misalnya seseorang mungkin perjalanan untuk liburan, bisnis, mengunjungi teman dan kerabat, kesehatan, pendidikan dll Dia / dia memilih tujuan untuk satu atau alasan lain. Transportasi perlu untuk perjalanan dan akomodasi untuk tinggal di tempat tujuan. Jadi, pariwisata sebagai sebuah industri memiliki tiga komponen utama: objek wisata, akomodasi dan Transportasi. Di negara maju, hari ini, semua komponen ini telah mencapai pada puncaknya mereka dalam memenuhi kebutuhan pelanggan mereka dibantu oleh teknologi modern. Komponen ini juga telah datang jauh untuk menawarkan berbagai produk yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan banyak di seluruh dunia, dan masih bekerja keras untuk memenuhi tes yang terus berubah dari mereka. Pariwisata adalah peringkat atas di depan semua kategori lain dari perdagangan internasional. Hal ini terlihat dari informasi statistik yang dikumpulkan dari seluruh dunia dengan WTO (World Tourism Organization). Jumlah kedatangan internasional menunjukkan evolusi dari hanya 5 juta pada 2011 menjadi

20 juta pada tren 2012.The menunjukkan peningkatan yang luar biasa baik dalam jumlah wisatawan dan pendapatan di tahun-tahun mendatang.

1.2. Identifikasi dan Rumusan

Identifikasi dan perumusan masalah adalah sebagai berikut;

1.2.1. Mengidentifikasi Masalah

Seperti yang dinyatakan dari latar belakang di atas, masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. The Sandaun Province pariwisata usang informasi panduan dari tujuan wisata dan situs, yang disediakan oleh Otoritas Pariwisata Promosi nasional. Wisatawan lokal dan internasional merasa sulit ketika tiba di provinsi tersebut untuk melakukan perjalanan tur mereka, seperti informasi yang diberikan di situs nasional sudah usang dari tahun lalu.
2. Untuk bergerak di sekitar provinsi, transportasi merupakan masalah bagi setiap orang luar. Hal ini sangat sulit untuk menemukan mobil yang disewa di ibukota Vanimo, karena kebanyakan digunakan oleh pemerintah provinsi untuk melakukan pelayanan berjalan atau oleh penduduk setempat untuk melakukan berjalan pribadi mereka.
3. Akomodasi, di sisi lain selalu menjadi kendala memiliki sebagian pondok-pondok atau hotel tidak online atau tidak diiklankan kepada masyarakat luar. The pengaturan biaya dan fasilitas yang ada di dalam paket tidak diketahui.

1.3. Formulasi masalah

Menurut masalah di atas, formulasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Cara membuat setiap informasi tentang provinsi yang tersedia untuk setiap orang, baik wisata atau individu yang tertarik. Karena informasi saat ini disediakan oleh Tourism Authority PNG dangkal.
2. Cara membuat Sandaun Province obyek wisata Guide dan Info situs yang akan berisi semua informasi yang diperlukan yang akan membantu turis menemukan / nya jalan di sekitar provinsi. Ini termasuk tarif angkutan dan jenis kendaraan, akomodasi yang akan diberikan dan lokasi, situs untuk dikunjungi.
3. Bagaimana untuk menguji penerapan website yang akan membuka informasi dari provinsi, pemesanan akomodasi dan penyewaan mobil.
4. Bagaimana menerapkan sistem database mengintegrasikan dengan sistem pemesanan online dari website Sandaun Pariwisata Provinsi Panduan dan Info dan juga mengintegrasikannya dengan Papua Nugini Pariwisata Authority.

1.4. Tujuan penelitian dan Tujuan

1.4.1. Tujuan penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah website tentang Sandaun Pariwisata Provinsi Panduan dan Info, dengan ide membuat dikenal berbagai situs spektakuler dan kegiatan provinsi dilakukan diketahui setiap tertarik wisatawan di mana saja.

1.4.2. Tujuan penelitian

Tujuan utamanya adalah untuk membuat menjalankan sebuah, up-to-date dan situs terpadu untuk sektor Pariwisata Pemerintah Provinsi Sandaun. Selain itu,

website akan membuat provinsi ini sebagai salah satu tujuan wisata bagi setiap wisatawan internasional yang datang ke Papua Nugini.

1.6. keterbatasan

Keterbatasan penelitian ini adalah:

1. Perusahaan mobil yang dipilih hotel / resort dan menyewa berlokasi dekat Vanimo dipilih.
2. Dipilih bisnis sewa mobil lokal yang memenuhi rekomendasi standar untuk menyewa, terutama untuk menyewa luar kota.
3. Semua pertanyaan yang dilihat oleh admin atau staf dari situs dan diteruskan ke masing-masing hotel / pondok-pondok dan menyewa perusahaan mobil melalui telepon atau fax.
4. Semua mobil disediakan dengan driver.
5. Hanya 5 kamar masing-masing jenis diberikan untuk reservasi.
6. Jika dibatalkan, akan diberitahukan melalui email atau sms. Kamar yang disediakan hanya untuk seminggu pada saat membuat reservasi.

TEORI

1. **Informasi**

Menurut definisi dari kamus Merriam- Webster, informasi dapat didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh dari penyelidikan, belajar atau instruksi.Secara khusus, dalam komputasi, dapat juga didefinisikan sebagai sinyal atau karakter yang mewakili data (sesuatu sebagai pesan, data eksperimen, atau gambar) yang membenarkan perubahan konstruksi yang mewakili pengalaman fisik atau mental atau membangun yang lain.

2.2 Sistem

Sebuah sistem, secara umum, adalah seperangkat komponen yang saling terkait, dengan batas yang jelas, bekerja sama untuk mencapai seperangkat tujuan.Dalam komputasi, itu akan menjadi interaksi kedua komponen hardware dan software dari komputer yang, menerima masukan sebagai data, dan mengolahnya untuk memberikan hasil sebagai output.

2.3 Sistem Informasi

Menurut Webopedia online, dijelaskan Sistem informasi atau IS sebagai: kependekan ***Saya*** *nformasi* ***S*** *ystems* atau ***saya*** *nformasi* ***S*** *ervices.* Bagi banyak perusahaan, *IS* adalah nama dari departemen yang bertanggung jawab untuk komputer, jaringan dan manajemen data. Perusahaan lain mengacu pada departemen *IT(Teknologi Informasi)* dan *MIS (Layanan Informasi Manajemen). Sistem informasi* mendukung berbagai jenis keputusan pada tingkat yang berbeda dari hirarki organisasi.

2.6 Pariwisata Memahami Sistem Manajemen (Destination Management System)

Sistem Manajemen Pariwisata atau lebih dikenal sebagai Destination Management System (DMS). Seperti yang dinyatakan oleh Frew, AJ dan Horan, P (2007)*tujuan Efektifitas Website,* di New Mind online, didefinisikan sebagai: "Tujuan Manajemen Sistem adalah sistem yang mengkonsolidasikan dan mendistribusikan berbagai produk pariwisata melalui berbagai saluran dan platform, umumnya katering untuk wilayah tertentu, dan mendukung kegiatan organisasi manajemen tujuan di dalam wilayah itu. DMS upaya untuk memanfaatkan pendekatan customer centric untuk mengelola dan memasarkan tujuan sebagai entitas holistik, biasanya menyediakan informasi yang kuat tujuan terkait, pemesanan real-time, dan alat-alat

manajemen tujuan dan memberikan perhatian khusus untuk mendukung pemasok pariwisata kecil dan independen. "

OBJEK DAN METODE

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini akan difokuskan pada gagasan utama dari kertas yang: "Sandaun Pariwisata Provinsi Panduan dan Info". Lokasi di Vanimo Town, Sandaun Province, Papua Nugini.

3.1.1 Sejarah Objek

Sandaun Province, juga dikenal sebagai West Sepik Provinsi, terletak di pantai utara dari New Guinea Island. Berbatasan dengan perbatasan internasional dengan Irian Jaya ke barat, Timur Provinsi Sepik ke timur, Provinsi Barat ke selatan dan Dataran Tinggi Provinsi ke timur selatan.

Karena lokasi provinsi, dapat menciptakan tujuan wisata yang diinginkan untuk setiap wisatawan tertarik ke negara itu.

Sejak itu, pariwisata telah diakui sebagai pencari nafkah utama satu negara, sistem tersebut belum sepenuhnya digunakan di sebagian besar bagian dari industri.PNG Promosi Pariwisata Authority, tidak membuat website seperti itu tetapi adalah dalam lingkup umum pandang, sehingga memberikan rincian lebih rendah atau lebih sedikit untuk setiap individu yang tertarik. Untuk Sandaun Pariwisata Provinsi Panduan dan Info yang akan dibuat, itu akan menjadi tonggak dan contoh untuk provinsi lain di negara itu untuk mempromosikan pariwisata mereka.

2. **Struktur Organisasi Sandaun Province Wisata Gratis dan Info**

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Sandaun Province Wisata Gratis dan Info

Deskripsi pekerjaan:

- **Pengembang -** Individu (s) yang bertanggung jawab atas pembuatan website dan yang dapat menjadi admin dari website untuk beberapa contoh.
- **PNG Promosi Pariwisata Authortiy -** Kewenangan bertanggung jawab atas semua kegiatan pariwisata di negara ini dan karena itu akan bertanggung jawab untuk memberikan informasi terbaru atau perubahan telah dibuat ke situs web oleh pengembang.
- **Manajemen -** Mereka yang akan menjalankan website pada harian atau bekerja secara jam untuk memantau kegiatan yang terjadi di website dan akan menerima setiap pertanyaan yang dikirimkan oleh pelanggan melalui tab kontak. Mereka kemudian sub digolongkan sebagai **Site Manager** yang akan menjalankan seluruh sistem dari tujuan situs yang Sandaun Province. Maka Anda memiliki **Akomodasi Manajer** yang akan berurusan dengan permintaan akomodasi dari website, dan terakhir adalah **manajer Penyewaan Mobil** yang akan menangani sektor transportasi.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah prosedur berbagai, skema dan algoritma yang digunakan dalam penelitian. Semua metode yang digunakan oleh peneliti selama penelitian ini disebut sebagai metode penelitian. Mereka pada dasarnya direncanakan, ilmiah dan nilai-netral. Mereka termasuk prosedur teoritis, penelitian eksperimental, skema numerik, pendekatan statistik, dll Metode penelitian membantu kami mengumpulkan sampel, data dan menemukan solusi untuk masalah.Khususnya, metode penelitian ilmiah panggilan untuk penjelasan berdasarkan fakta yang

dikumpulkan, pengukuran dan observasi dan bukan pada penalaran saja.Mereka hanya menerima orang-orang penjelasan yang dapat diverifikasi oleh eksperimen.

3.2.1 Desain Penelitian

Seperti Napoleon Hill menyatakan, "Gagal merencanakan, berencana untuk gagal". Ini harus menunjukkan berbagai pendekatan yang akan digunakan dalam memecahkan masalah penelitian, sumber dan informasi yang berhubungan dengan masalah dan, kerangka waktu dan anggaran biaya.

Berdasarkan definisi Metode Penelitian Sosial, menyatakan: "Desain penelitian dapat dianggap sebagai struktur penelitian – itu adalah" perekat "yang menegang semua elemen dalam sebuah proyek penelitian bersama-sama. Kata sering menggambarkan desain menggunakan notasi simpleks yang menunjukkan kita untuk meringkas struktur desain yang kompleks dalam."

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode jenis dan pengumpulan data adalah sebagai berikut:

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data atau informasi penelitian ini didasarkan pada jenis data yang diperlukan. Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari sumber atau individu (s) yang bersangkutan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang spesifik. Dalam hal ini, teknik ini digunakan:

1. Pengamatan

- Peneliti menelusuri dan mengamati berbagai situs wisata online yang tersedia di dalam negeri. Peneliti mengunjungi situs web tertentu yang berhubungan dengan Sandaun Province.

2. Wawancara

- Peneliti mengumpulkan data dengan mengirim email dan menelepon melalui telepon langsung dengan orang atau organisasi yang bersangkutan dengan masalah ini. Wawancara dilakukan terutama dengan mengirim email, menelepon dan melalui media sosial, seperti wawancara fisik tidak dapat dilakukan karena keadaan.

2. **Data Sekunder Sumber**

Data yang diperoleh di sini adalah dari situs yang ada dikelola atau dibantu oleh PNG Promosi Pariwisata Authority. Melalui hati-hati mempelajari data sekunder tersebut digunakan, ia menyediakan lebih tambahan dan pujian untuk data primer yang telah diperoleh yang dapat memberikan solusi untuk masalah yang bersangkutan dalam penelitian ini.

3.2.3.1 Sistem Metode Pendekatan

Peneliti menggunakan Metode Pendekatan Sistem yang disebut Object Oriented Pendekatan Sistem dan diilustrasikan oleh UML (Unified Modelling Language) diagram sebagai berikut: Gunakan Case Diagram, Activity Diagram, urutan Diagram, Class Diagram, Component Diagram, dan Deployment Diagram.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prototipe. Prototipe ini dikembangkan untuk memastikan bahwa tata letak halaman web akan bekerja dengan konten sesuai dengan kebutuhan pengguna dan untuk memberikan dasar untuk tes kegunaan. Website ini akan memberikan semua informasi yang dibutuhkan oleh seorang turis atau individu yang tertarik, pada dasarnya untuk merencanakan tinggal mereka dan kegiatan di provinsi tersebut.

Sejak prototipe menjadi model pengembangan sistem sebagian besar atau produksi perangkat lunak, membangun seperti itu akan memberikan pengembang perspektif apa yang pengguna harapkan dari tahap awal pengembangan sehingga seseorang dapat membuat perubahan yang diperlukan untuk prototipe untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan harapan.

Gambar 3.2 Prototype Model (Sumber oleh: Ian Sommerville, 2000)

Mengingat sekarang adalah langkah-langkah dalam merancang dan mengimplementasikan website terintegrasi dari Sandaun Pariwisata Provinsi Panduan dan Info:

1. **Identifikasi Kebutuhan dasar**

   Ini akan mencakup pemahaman tentang persyaratan sistem dasar dari Sandaun Province Wisata Gratis dan Info sistem, di mana itu akan lebih terkonsentrasi pada antarmuka pengguna. Rincian spesifik dari kedua daerah internal dan eksternal dari sistem yang tidak benar-benar diakui pada tingkat ini.

2. **Mengembangkan Prototipe awal**

   Prototipe pertama dari Sandaun Pariwisata Provinsi Panduan dan Info dikembangkan pada tahap ini setelah termasuk antarmuka pengguna dan persyaratan dasar dari sistem. Beberapa fitur mungkin tidak sepenuhnya dimanfaatkan seperti yang diharapkan, tapi masih akan memberikan pandangan kepada pelanggan apa yang akan seperti ketika sepenuhnya sistem ini sepenuhnya dikembangkan.

3. **Meninjau dari Prototype**

Prototipe awal kemudian disajikan kepada pengguna atau pelanggan dan pemangku kepentingan lainnya dalam penelitian. Komentar, masukan dan rekomendasi pra dikumpulkan pada tahap ini untuk menilai kembali sistem.

4. **Merevisi dan Meningkatkan Prototype**

Dari apa yang telah dikumpulkan dari makhluk di atas dibahas, mereka sedang diajukan dan dibahas oleh pengembang (s). Setelah apa yang telah memutuskan untuk membuat perubahan, mereka diintegrasikan ke dalam prototipe baru dan diulang sampai semua harapan pelanggan terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain 4.1 Sistem

Desain sistem adalah proses mendefinisikan komponen, modul, antarmuka, dan data untuk sistem untuk memenuhi persyaratan yang ditentukan. Pengembangan sistem adalah proses menciptakan atau mengubah sistem, bersama dengan proses, praktek, model, dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan mereka

4.1.1 Desain Sistem Tujuan

1. Website Sandaun Pariwisata Provinsi Panduan dan Info akan dapat melakukan berbagai fungsi bahwa setiap situs pariwisata mungkin memiliki. Ini akan dapat memberikan informasi yang tepat dan diperbarui yang setiap wisatawan mungkin perlu, akomodasi yang tersedia, transportasi dalam bentuk mobil , dan jadwal acara kegiatan yang terjadi di tahun provinsi sekitar. Sebuah cara untuk kontak dengan staf jika diperlukan bantuan dari jenis apa pun.

2. Website atau sistem bisa dapat melakukan operasi yang memberitahu staf, hotel atau sewa kantor mobil dari pertanyaan yang diajukan oleh para pelancong.

Sistem yang dikembangkan baru dapat memenuhi semua persyaratan yang turis akan perlu melakukan perjalanan di provinsi ini.

4.1.2 Usulan Sistem Ikhtisar

Ini sistem yang diusulkan untuk Sandaun Pariwisata Provinsi Panduan dan Info adalah aplikasi web dasar yang menggunakan konsep client-server. Setiap kegiatan akan dilakukan secara online sebagai satu-satunya media untuk berkomunikasi dengan klien akan melalui internet.

4.1.3 Usulan Prosedur Desain

Desain ini mencakup penggunaan diagram kasus, diagram aktivitas, diagram kelas, diagram objek dan diagram deployment untuk sistem yang baik. Desain keseluruhan disederhanakan menjadi beberapa bagian yang pada akhirnya akan dikombinasikan sebagai komponen terpadu.

4.3.1 Uji Perencanaan

Uji Sistem rencana yang akan diuji dengan teknik pengujian black box yang akan dikelompokkan dalam tabel di bawah.

1. akomodasi menu

Tabel 4.4 Akomodasi Reservation pengujian Menu dan hasil

TIDAK	tes Kasus	hasil

1	Mengisi data pemesanan dalam bentuk ditugaskan.	Data disimpan dalam database dengan benar
2	Untuk melihat data yang dimasukkan secara otomatis ditempatkan pada formulir pemesanan pondok.	Data ditempatkan dengan benar pada form akomodasi cadangan.

2. Rental Mobil menu

Tabel 4.5 Sewa Mobil Reservation pengujian Menu dan hasil

TIDAK	tes Kasus	hasil
1	Mengisi data pemesanan dalam bentuk ditugaskan.	Data disimpan dalam database dengan benar
2	Untuk melihat data yang dimasukkan secara otomatis ditempatkan pada formulir pemesanan sewa mobil	Data ditempatkan dengan benar pada formulir pemesanan sewa mobil.

3. Hubungi menu

Tabel 4.6 Hubungi pengujian Menu dan hasil

TIDAK	Kasus uji	hasil
1	Isi data dalam bentuk kontak yang telah ditetapkan.	Data disimpan dalam database dengan benar.
2	Untuk melihat data yang dimasukkan secara	Data ditempatkan dengan benar pada formulir

	otomatis ditempatkan pada formulir kontak.	kontak.

4.3.1.1 Hasil Pengujian Kesimpulan

Mengingat hasil pengujian di atas sistem, dapat disimpulkan bahwa sistem ini bebas dari kesalahan sintaks dan hasilnya apa yang telah diharapkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hal ini sangat penting untuk memiliki website mapan untuk pariwisata karena akan menciptakan persaingan internasional yang baik, karena internet telah memungkinkan. Memiliki website pariwisata untuk wilayah tertentu menciptakan tampilan lebih dekat daripada untuk satu luas. Dalam tesis penelitian ini, website ini berdasarkan berjudul, **"Sandaun Province Wisata Gratis dan Info"** memiliki penilaian dan temuan dari sistem selesai sebagai:

1. Website yang dibuat sekarang dapat menyediakan reservasi online untuk hotel / resort atau menyewa mobil reservasi, dan juga dilengkapi dengan informasi yang diperlukan lainnya yang akan berguna bagi setiap wisatawan atau turis.

2. Informasi terbaru bagi wisatawan yang ingin melakukan perjalanan, mengingat acara dan kegiatan pembaruan bila tersedia.

3. Mempromosikan provinsi dan negara secara keseluruhan dalam industri pariwisata.

4. Website adalah website keperluan umum di mana wisatawan atau siapa saja yang ingin belajar tentang provinsi dapat memperoleh akses online kapan saja.

5.2 Saran

Dalam pengembangan sistem berbasis web ini, itu masih perlu lebih banyak perbaikan di berbagai aspek dari website pariwisata. Peneliti telah mengamati dan membuat saran bahwa fitur ini akan ditambahkan pada waktunya setelah masukan terbuat dari pengguna website. Ini adalah:

1. Akomodasi dan menyewa pemesanan mobil harus memiliki layanan pembayaran online sehingga kamar dan mobil dijamin bagi wisatawan.

2. Untuk wisatawan yang datang melalui udara, mereka dapat melakukan pemesanan di website, dan membayar secara online juga.

3. Sebuah foto atau video yang galeri menampilkan semua kota dan tempat-tempat di provinsi ini.

BIBLIOGRAFI

[1]. Mike O'Docherty, "Object-Oriented Analysis & Design: Memahami Pengembangan Sistem dengan UML 2.0", Inggris: John Wiley & Sons Ltd, 2005.

[2]. Nancy Greenberg, "Oracle Database 10g: SQL Fundamentalis I", California: Jobi Vargese 2005.

[3]. Gavin Powell, "Awal Desain Database", Indiana, Wiley Publishing, 2006.

[4] .William E.Perry, "Metode Efektif untuk Software Testing", Canada, Wiley Publishing, 2006.

[5]. Anonymous, "Magister Administrasi Bisnis: Sistem Informasi Manajemen" [secara online], 2015, Available: http://www.mbaofficial.com/mba-courses/management-information-system/explain-various-types-of-systems-in-mis/

[6] Anonymous, "Sistem Informasi: Definisi" [secara online] 2015, Tersedia: https://www.techopedia.com/definition/24142/information-system-is

[7] Anonymous, "Sistem Informasi dan Komponen Its" [secara online] 2015, Tersedia: http://research-methodology.net/information-system-and-its-components/

[8] Anonymous, "Web-World Wide Web" [secara online] 2015, Tersedia: http://www.webopedia.com/TERM/W/World_Wide_Web.html

[9] Anonymous, "Internet Syarat: Web Design Definition" [secara online] 2015, Tersedia: http://techterms.com/definition/web_design

[10] Frew, AJ dan Horain, P (2007) "Destination Efektifitas Website" [secara online] 2007, Tersedia: http://www.newmind.co.uk/technology-platform/destination-management-system