



Penerapan Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Nias Selatan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) untuk Meningkatkan Aksesibilitas

Dessry Cantika Lase ^{1*}, Andi Marwan Elhanafi ²

^{1,2} Universitas Harapan Medan, Indonesia

Alamat: Jl. H.M Joni No.70 C Teladan Bar, Kec. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara

Korespondensi penulis: cantikalase11@gmail.com ^{1*}, andimarwanelhanafi@gmail.com ²

Abstract. *The tourism sector has become a vital component of the economy, contributing significantly to the income of both regions and countries. In South Nias Regency, there are various unique tourism assets, such as the traditional Lompat Batu (Stone Jumping) ritual, distinctive traditional house architecture, colorful traditional costumes, and a series of breathtaking beaches that attract a large number of visitors. The region's strategic geographical location further enhances the potential for developing its tourism sector. However, despite the rich cultural and natural assets, the tourism sector in South Nias Regency faces challenges such as limited access to comprehensive and up-to-date information about tourist destinations. The need for an improved information system has become more urgent, as the current tourism data is fragmented, not fully integrated, and lacks interactive features. This makes it difficult for potential travelers to access accurate and reliable information regarding the region's attractions, accommodations, and travel tips. Therefore, this study proposes the development of a web-based Tourism Information System that utilizes a User-Centered Design (UCD) approach. The UCD methodology ensures that the system is developed with the end user in mind, focusing on user needs, ease of use, and efficient interaction at every phase of the design process. The proposed system aims to be responsive and user-friendly, providing travelers with a convenient platform to access accurate and geographically relevant tourism data. Through the system, users can easily explore various tourist spots, rate destinations, and read user reviews, which will improve their overall travel experience. The system also features an interactive map that allows visitors to visually locate attractions, accommodations, and other points of interest.*

Keywords: *Interactive; South Nias; Tourism, UCD; Web GIS*

Abstrak. Sektor pariwisata telah menjadi komponen vital perekonomian, memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pendapatan daerah dan negara. Di Kabupaten Nias Selatan, terdapat beragam aset pariwisata yang unik, seperti ritual tradisional Lompat Batu, arsitektur rumah adat yang khas, kostum adat yang berwarna-warni, dan deretan pantai yang memukau yang menarik banyak pengunjung. Letak geografis yang strategis semakin meningkatkan potensi pengembangan sektor pariwisatanya. Namun, terlepas dari kekayaan budaya dan alamnya, sektor pariwisata di Kabupaten Nias Selatan menghadapi tantangan seperti terbatasnya akses informasi yang komprehensif dan terkini tentang destinasi wisata. Kebutuhan akan sistem informasi yang lebih baik menjadi semakin mendesak, karena data pariwisata yang ada saat ini masih terfragmentasi, belum terintegrasi sepenuhnya, dan minim fitur interaktif. Hal ini menyulitkan calon wisatawan untuk mengakses informasi yang akurat dan terpercaya mengenai objek wisata, akomodasi, dan tips wisata di daerah tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan pengembangan Sistem Informasi Pariwisata berbasis web yang menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD). Metodologi UCD memastikan bahwa sistem dikembangkan dengan mempertimbangkan pengguna akhir, dengan berfokus pada kebutuhan pengguna, kemudahan penggunaan, dan interaksi yang efisien di setiap fase proses desain. Sistem yang diusulkan bertujuan untuk responsif dan ramah pengguna, menyediakan platform yang nyaman bagi wisatawan untuk mengakses data pariwisata yang akurat dan relevan secara geografis. Melalui sistem ini, pengguna dapat dengan mudah menjelajahi berbagai tempat wisata, menilai destinasi, dan membaca ulasan pengguna, yang akan meningkatkan pengalaman perjalanan mereka secara keseluruhan. Sistem ini juga dilengkapi peta interaktif yang memungkinkan pengunjung untuk menemukan objek wisata, akomodasi, dan tempat menarik lainnya secara visual.

Kata kunci: Interaktif; Nias Selatan; Pariwisata; SIG Web; UCD.

1. LATAR BELAKANG

Pulau Nias yang juga disebut Tano Niha adalah sebuah pulau dan rangkaian kepulauan yang berlokasi di bagian barat Pulau Sumatera, Indonesia, serta termasuk dalam yurisdiksi administratif Provinsi Sumatera Utara. Pulau ini menduduki posisi sebagai pulau terluas di antara kumpulan pulau-pulau di pesisir barat Sumatera, dengan penduduk yang didominasi oleh etnis Nias (Ono Niha). Wilayah Pulau Nias dibagi menjadi 4 kabupaten dan 1 kota. Kabupaten Nias Selatan merupakan salah satu kabupaten yang terdapat di Pulau Nias dengan Teluk Dalam sebagai pusat pemerintahannya. Nias Selatan dikenal sebagai salah satu destinasi wisata unggulan. Beberapa kawasan wisata di Nias Selatan yang memiliki reputasi internasional antara lain Bawomataluo, Lagundri, dan Sorake. Setiap kawasan memiliki daya tarik tersendiri, seperti tradisi Lompat Batu di Bawomataluo yang dilengkapi dengan rumah dan pakaian tradisional, Pantai Sorake dengan gelombang besar yang ideal untuk olahraga selancar, serta Pantai Lagundri dengan hamparan pasir putih yang memesona. Industri pariwisata merupakan bidang yang mengalami perkembangan pesat di seluruh dunia, termasuk di Kabupaten Nias Selatan yang menawarkan kekayaan budaya dan keindahan pantai yang khas dan menawan, sehingga memiliki potensi besar untuk dikelola dan dikembangkan melalui identifikasi lokasi-lokasi wisata strategis.

Kemajuan teknologi informasi telah mengubah perilaku wisatawan yang kini lebih bergantung pada sumber informasi digital dalam merencanakan perjalanan wisata, khususnya ke Kabupaten Nias Selatan yang kaya akan potensi pariwisata. Akan tetapi, masih terdapat banyak wisatawan yang belum mengetahui keberadaan destinasi-destinasi wisata tersebut. Mengingat terbatasnya akses informasi yang tersedia, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis website. Platform digital ini diharapkan dapat mempermudah akses informasi destinasi wisata di Kabupaten Nias Selatan bagi wisatawan, baik dari kalangan masyarakat setempat maupun pengunjung dari luar daerah. Implementasi sistem informasi pariwisata ini akan memberikan kemudahan bagi wisatawan dalam merencanakan dan melaksanakan perjalanan wisata mereka (Donel dahesri, 2020).

Kebutuhan akan sistem informasi di era digital menjadi hal yang tidak dapat diabaikan. Studi ini mengimplementasikan teknologi web untuk memvisualisasikan gambar dan informasi geografis destinasi wisata yang terintegrasi dengan layanan peta digital seperti Google Maps. Teknologi GIS secara keseluruhan mampu menyajikan informasi yang representatif terhadap kondisi riil dan memiliki kapabilitas prediksi, dikarenakan GIS dapat menampilkan representasi spasial dari berbagai lokasi di permukaan bumi lengkap dengan atribut informasi kondisi aktual, termasuk karakteristik geografis objek wisata (Prasetyo, 2023).

Sebelum melakukan penelitian ini, penulis sudah mempelajari beberapa penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Infarsyah dan timnya pada tahun 2022 dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Lokasi Pariwisata Kabupaten Serdang Begadai Berbasis Android menggunakan metode User Centered Design (UCD)". Hasil penelitian mereka adalah sebuah aplikasi yang hanya menunjukkan lokasi tempat wisata saja tanpa memberikan informasi wisata yang lengkap, dan hanya bisa digunakan di perangkat Android.

Perbedaan penelitian ini dengan studi sebelumnya terletak pada fitur yang dikembangkan dan studi kasus yang digunakan. Penelitian ini fokus mengatasi masalah kurangnya informasi pariwisata dan detail lokasi wisata dengan memanfaatkan teknologi Leaflet JS untuk mengintegrasikan peta digital ke dalam sistem web kategori wisata, yang dilengkapi pemetaan terverifikasi berdasarkan Google Maps.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan harapan sistem yang dibuat mampu mempermudah masyarakat lokal maupun luar untuk mengetahui informasi wisata dan detail lokasi wisata.

2. KAJIAN TEORITIS

Pariwisata

Pariwisata merupakan aktivitas perjalanan yang dilakukan secara sukarela oleh individu atau kelompok untuk mengunjungi suatu tempat dengan tujuan rekreasi, pengembangan diri, maupun mempelajari keunikan daerah tersebut (Yoeti, 2016). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, pariwisata mencakup berbagai kegiatan wisata yang didukung oleh fasilitas dan layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, serta pemerintah. Perkembangan teknologi informasi telah memengaruhi sektor pariwisata, khususnya dalam penyediaan informasi destinasi melalui media digital seperti situs web, aplikasi, dan peta interaktif. Pemanfaatan teknologi ini tidak hanya mempermudah wisatawan dalam memperoleh informasi, tetapi juga dapat meningkatkan daya tarik serta jumlah kunjungan ke destinasi (Putra & Wulandari, 2020).

User-Centered Design (UCD)

User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan perancangan sistem yang berfokus pada kebutuhan, tujuan, dan karakteristik pengguna akhir (Norman & Draper, 1986). Metode ini melibatkan pengguna secara langsung dalam proses pengembangan, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi sistem, sehingga menghasilkan produk yang sesuai

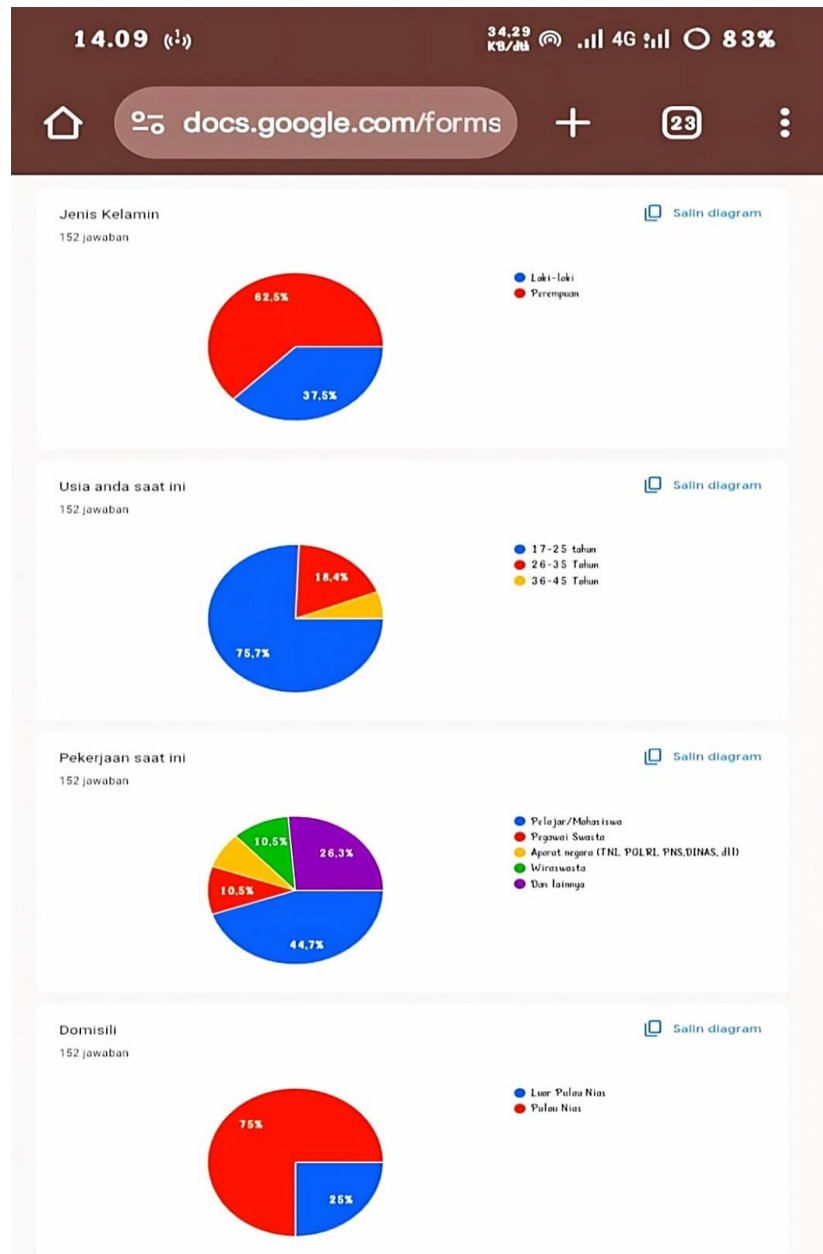
dengan harapan dan mudah digunakan (Preece et al., 2015). Menurut ISO 9241-210:2019, UCD mencakup prinsip seperti pemahaman konteks penggunaan, pelibatan pengguna secara berkelanjutan, evaluasi berbasis umpan balik, dan perbaikan iteratif. Dalam konteks pariwisata, penerapan UCD pada sistem informasi, seperti peta interaktif atau aplikasi destinasi wisata, dapat meningkatkan kenyamanan pengguna, mempercepat pencarian informasi, serta mendorong kepuasan wisatawan.

3. METODE PENELITIAN

Dalam membangun sistem ini metode yang dipakai adalah metode penelitian User Centered Design (UCD), yaitu meliputi Kuisisioner dan Studi Literatur (seperti jurnal dan buku yang berkaitan dengan penelitian).

Kuisisioner

Kuisisioner disebarkan kepada calon pengguna sistem (masyarakat atau wisatawan) untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna (*neefiding*) pada tahap awal proses UCD. Selain itu, kuisisioner juga digunakan pada tahap evaluasi usability untuk mengukur sejauh mana sistem memenuhi kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Beberapa pertanyaan yang di sebarakan menggunakan kuisisioner antara lain :



Gambar 1. Hasil kuesioner

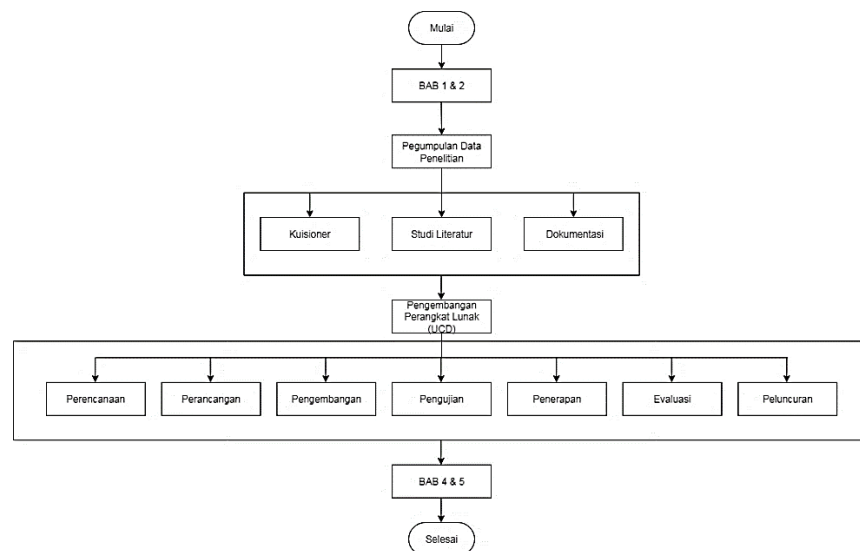
Metode Pengembangan Sistem



Gambar 2. Metode Agile

Dalam sistem ini penulis mengembangkan sistem dengan metode AGILE. Metode Agile ini melakukan pengembangan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju tahap perencanaan, perancangan, pengembangan, pengujian, penerapan, evaluasi dan peluncuran.

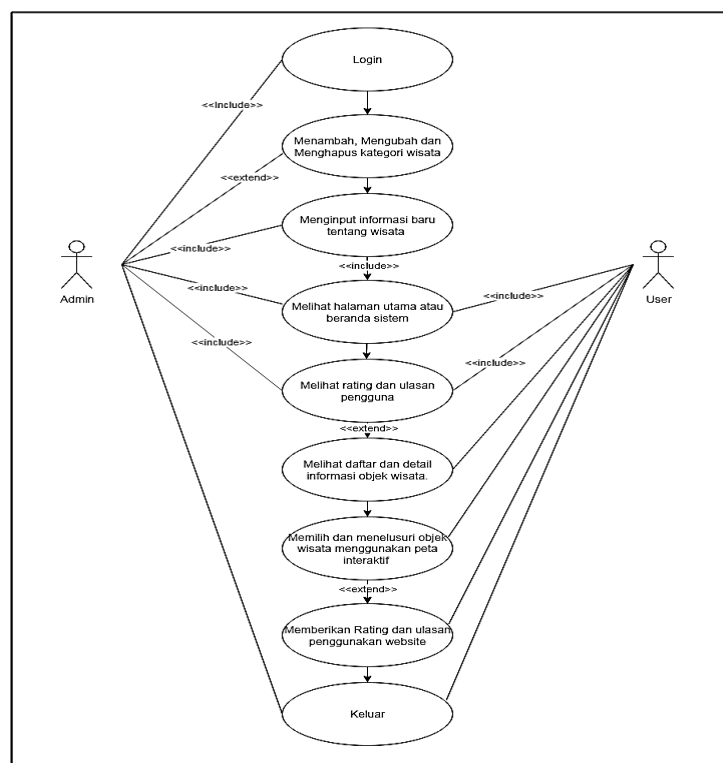
Prosedur Penelitian



Gambar 3. Alur Penelitian

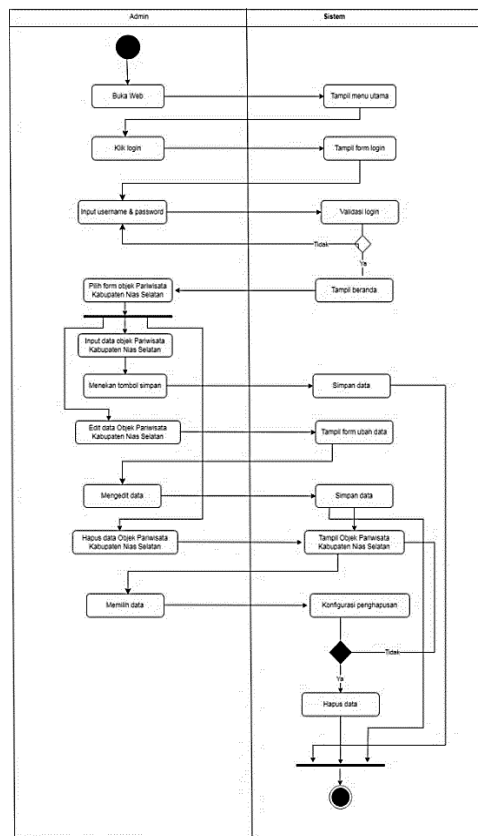
Perancangan Sistem

a. Rancangan Use Case Diagram

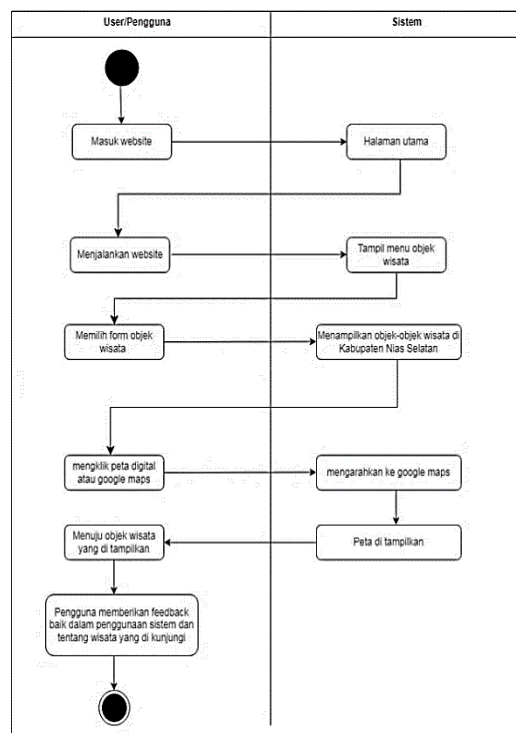


Gambar 4. Use case diagram sistem

b. Activity Diagram

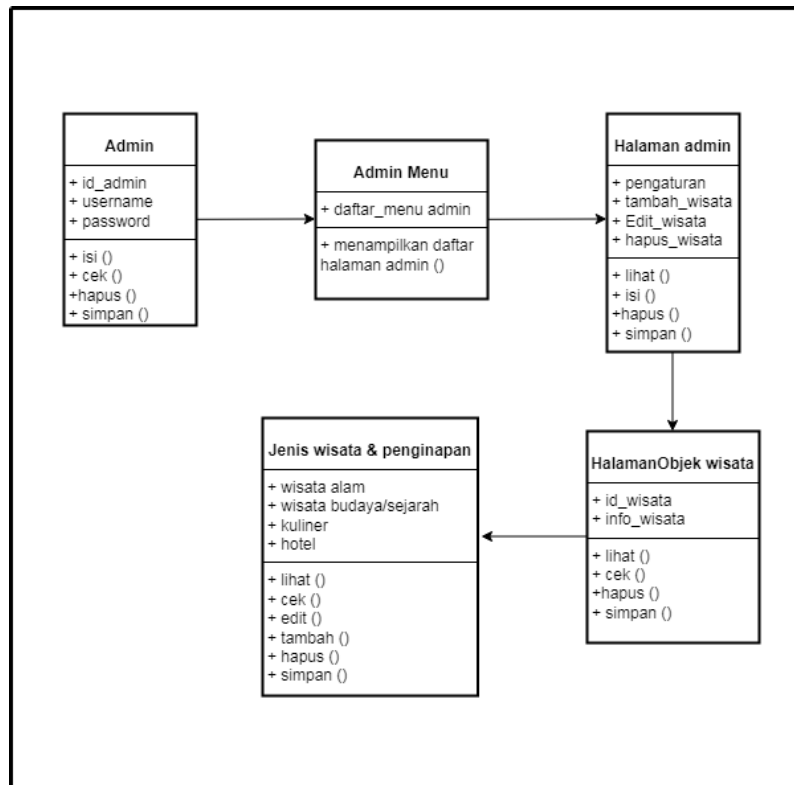


Gambar 5. Activity diagram admin

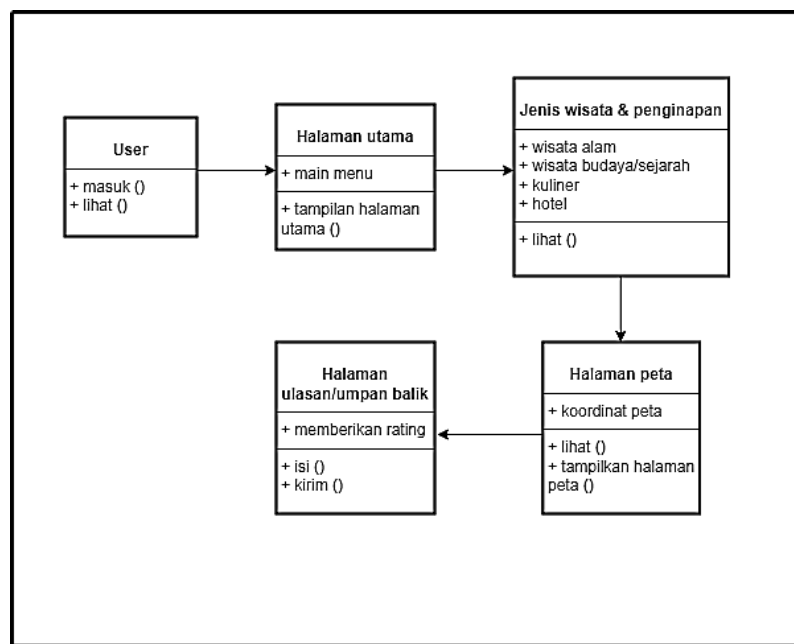


Gambar 6. Activity diagram user/pengguna

c. Class Diagram

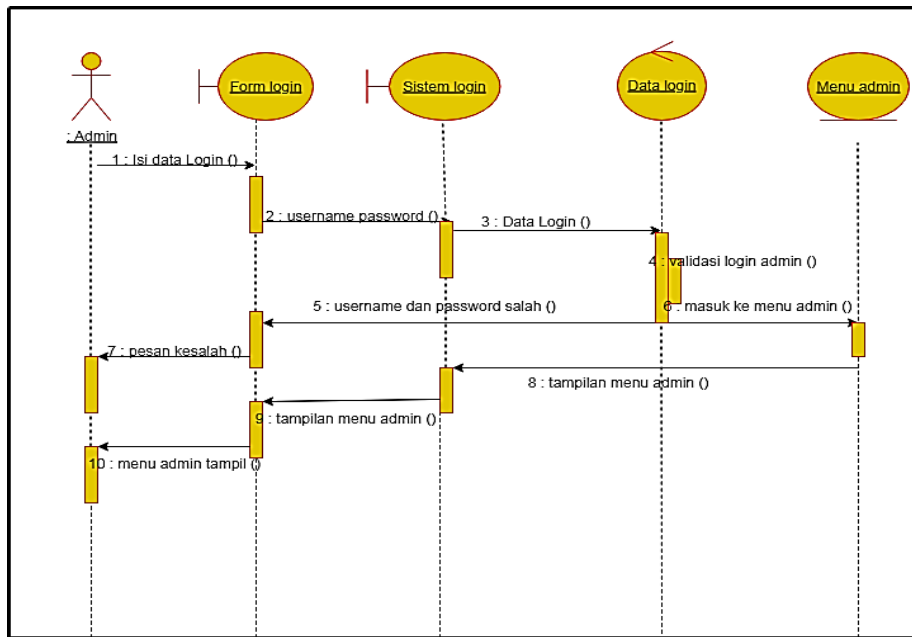


Gambar 7. Class diagram admin

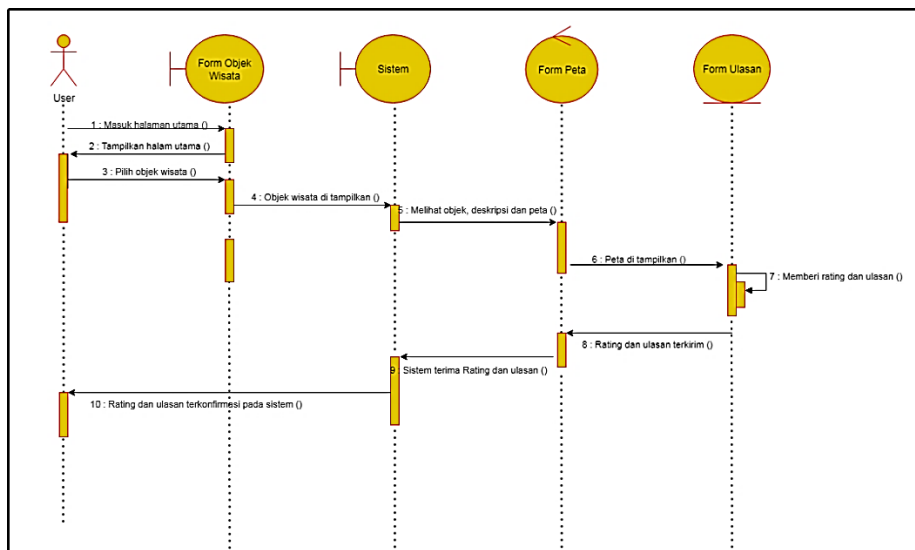


Gambar 8. Class diagram user/pengguna

d. Sequence Diagram



Gambar 9. Sequence diagram Login admin



Gambar 10. Sequence diagram user/pengguna

4. Tampilan Perancangan Website

Ya'ahowu
WELCOME TO NIAS ISLAND
TOURIMS PARADISE

Username

Password

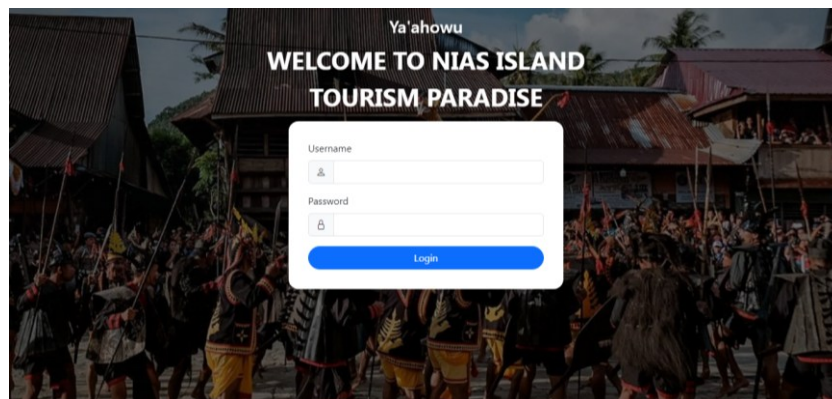
Login

Gambar 11. Desain halaman login admin



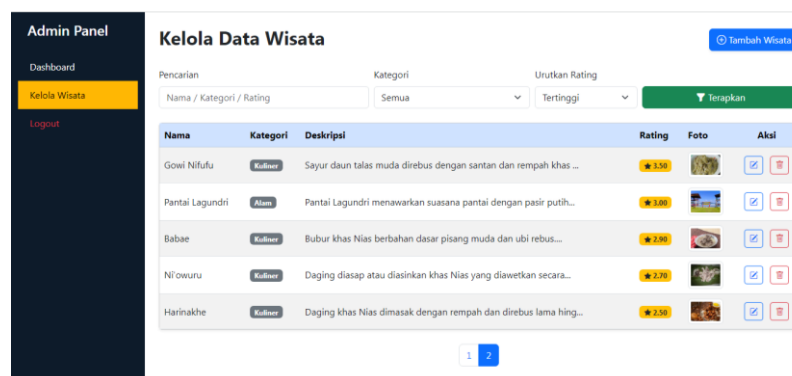
Gambar 12. Desain halaman utama user/pengguna

4. HASIL DAN PEMBAHASAN



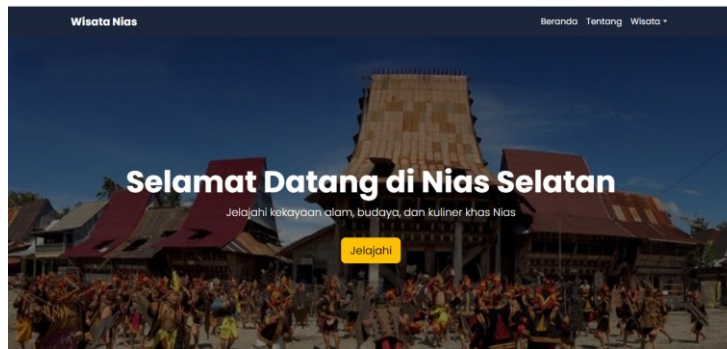
Gambar 13. Halaman login admin

Keterangan gambar : Halaman ini menampilkan tampilan login untuk admin pada sistem informasi pariwisata Nias berbasis web. Di dalamnya terdapat kolom input untuk memasukkan username dan password, serta tombol login. Fungsi utama halaman ini adalah untuk melakukan proses autentikasi sebelum admin dapat mengakses sistem.



Gambar 14. Halaman data wisata (ubah,edit,hapus) oleh admin

Keterangan gambar : Halaman ini merupakan antarmuka admin yang digunakan untuk mengelola informasi tempat wisata. Tersedia fitur pencarian, penyaringan berdasarkan kategori, serta pengurutan berdasarkan rating. Informasi ditampilkan dalam bentuk tabel yang mencakup nama wisata, kategori, deskripsi, rating, dan opsi aksi seperti edit dan hapus. Admin juga dapat menambahkan data wisata baru melalui tombol “Tambah Wisata”. Sistem ini dirancang untuk mempermudah pengelolaan data wisata secara fleksibel dan efisien.



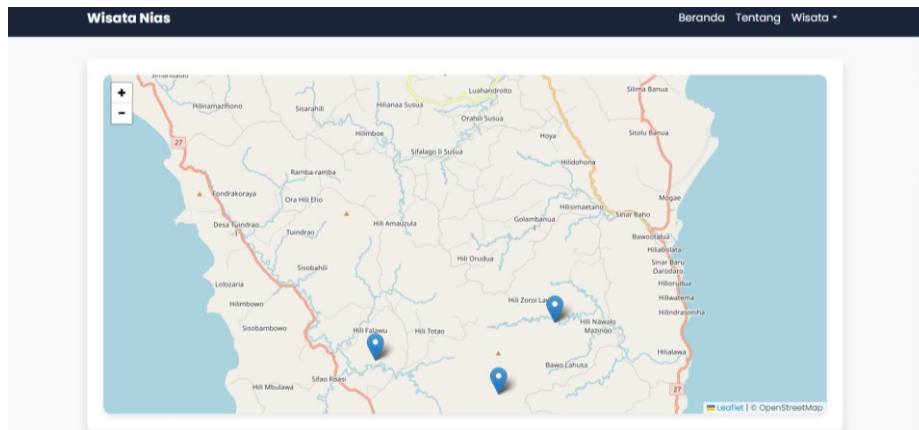
Gambar 15. Halaman utama user/pengguna

Keterangan gambar : Halaman ini merupakan beranda utama bagi pengguna dalam sistem informasi pariwisata Nias Selatan. Berfungsi sebagai titik awal, halaman ini memudahkan pengunjung untuk mulai mengenal dan mengeksplorasi berbagai lokasi wisata yang tersedia.



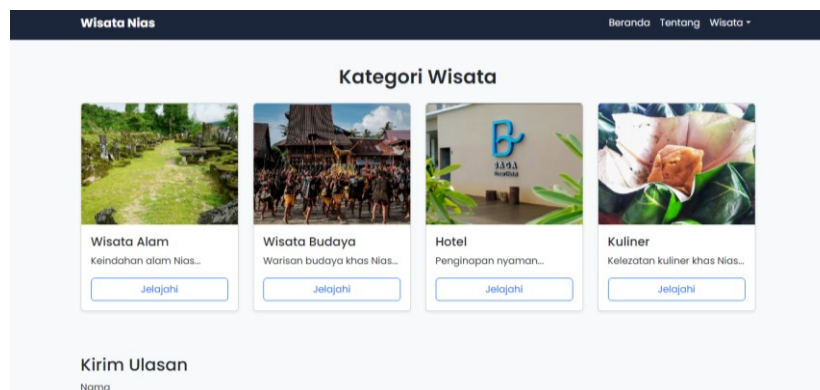
Gambar 16. Halaman tentang Pulau Nias

Keterangan gambar : Halaman ini berfungsi sebagai media informasi bagi pengguna dalam sistem wisata Nias, yang berisi penjelasan mengenai Pulau Nias. Di dalamnya disajikan deskripsi tentang suku asli Nias, kebudayaan Megalitik, tradisi Lompat Batu, serta berbagai potensi pariwisata dan aspek ekonomi daerah tersebut.



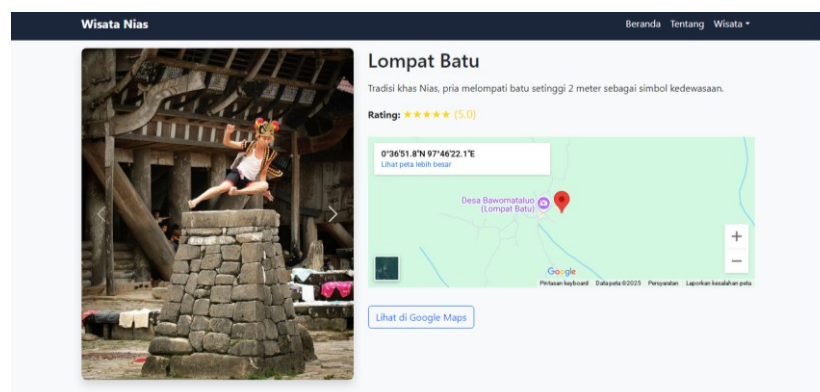
Gambar 17. Halaman peta interaktif berbasis leaflet.js

Keterangan gambar : Halaman ini merupakan tampilan bagi pengguna yang menyajikan peta lokasi wisata alam di Nias Selatan menggunakan peta interaktif berbasis Leaflet dan OpenStreetMap. Pengguna dapat melihat titik-titik lokasi wisata yang telah ditandai dengan marker, sehingga memudahkan dalam mengenali dan menemukan posisi geografis destinasi secara visual.



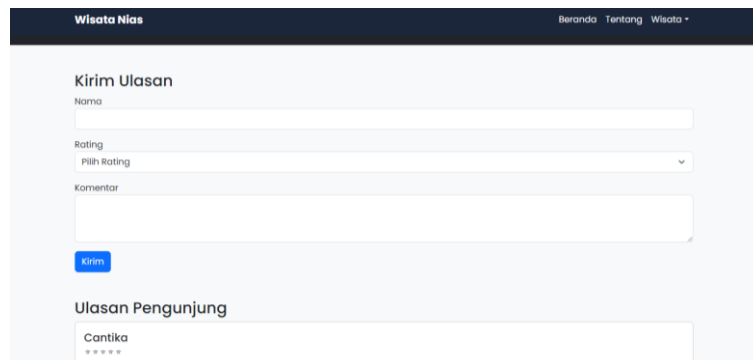
Gambar 18. Halaman kategori wisata

Keterangan gambar : Halaman ini menyajikan daftar destinasi wisata di Nias Selatan, dilengkapi dengan peta interaktif di bagian atas yang menampilkan lokasi umum dari masing-masing tempat wisata.



Gambar 19. Halaman rating dan maps pada wisata

Keterangan gambar : Tampilan halaman detail untuk wisata atraksi “Lompat Batu”. Tampilannya mencakup foto besar atraksi, deskripsi singkat, rating, koordinat geografis dan peta google maps interaktif.



Gambar 20. Halaman ulasan dan rating oleh user

Keterangan gambar : Halaman ini menyediakan fitur ulasan pengguna yang memungkinkan mereka memberikan penilaian terhadap destinasi wisata. Pengguna dapat mengisi nama, memilih rating, dan menuliskan komentar berdasarkan pengalaman mereka saat mengunjungi tempat tersebut.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan ditulis secara singkat yaitu mampu menjawab tujuan atau permasalahan penelitian dengan menunjukkan hasil penelitian atau pengujian hipotesis penelitian, tanpa mengulang pembahasan. Kesimpulan ditulis secara kritis, logis, dan jujur berdasarkan fakta hasil penelitian yang ada, serta penuh kehati-hatian apabila terdapat upaya generalisasi. Bagian kesimpulan dan saran ini ditulis dalam bentuk paragraf, tidak menggunakan penomoran atau *bullet*. Pada bagian ini juga dimungkinkan apabila penulis ingin memberikan saran atau rekomendasi tindakan berdasarkan kesimpulan hasil penelitian. Demikian pula, penulis juga sangat disarankan untuk memberikan ulasan terkait keterbatasan penelitian, serta rekomendasi untuk penelitian yang akan datang.

Disarankan agar sistem dikembangkan dengan peningkatan fitur ulasan yang lebih interaktif, pencarian wisata terdekat berbasis lokasi real-time, moderasi komentar oleh admin, penambahan kalender acara wisata, serta dashboard statistik pengunjung untuk memantau destinasi terpopuler.

DAFTAR REFERENSI

Afriyandi, R., Mulyana, D., & Supriatman, R.D. (2025). Perancangan Sistem Informasi Geografis (SIG) Pemetaan Destinasi Wisata Menggunakan Metode Agile Pada

- Kecamatan Sadayana Berbasis Web Dengan Metode Agile. *Jurnal Mahasiswa Sistem Informasi Galuh*, 1(2), 86-96. <https://doi.org/10.25157/jmsig.v1i2.4149>
- Anggardika, L. A. W., Albar, M. A., & Afwani, R. (2024). Perancangan UI/UX pada Aplikasi Wisata Lombok Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, dan Aplikasinya (JTika)*, 6(2), 500-509. <https://doi.org/10.29303/jtika.v6i2.414>
- Aurora, K. (2024). Analisis Pengembangan Pariwisata Berbasis GIS untuk Informasi Wisata di Daerah Mukomuka. *Jurnal of Informatitics And*, (4), 304-2026.
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *Jurnal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 90-102. <https://doi.org/10.26740/jeisbi.v3i4.49296>
- Firdaus, H., & Hidayatullah, D. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Geopark Ciletuh Menerapkan Metode User Centered Design. *J. Media Inform. Budidarma*, 6(1), 81-89. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3413>
- Fransiska, H., & Azhari, A. (2024). Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Lampung Tengah Berbasis Web GIS. *Journal of Computer Science and Informatics (JOCS)*, 2(1), 7-11. <https://doi.org/10.69747/jocsi.v2i1.60>
- Giawa, A. M. (2023). Lompat Batu Nias Sebagai Ikon Pemersatu Masyarakat Nias Desa Bawomataluo Menurut Perspektif Relasionalitas Armada Riyanto. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 5(1), 1-6. <https://doi.org/10.24198/jkrk.v5i1.43518>
- Hanindito, G.A., & Laspandi, J.D. (2023). Pengembangan Aplikasi Pariwisata Kotawaringin Barat Berbasis GIS Menuju Smart Tourism City. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 564-571. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4897>
- Hermanwansyah, W., & Kusmara, E. (2022). Perancangan Desain User Interface & User Experience pada Website Epic Tour dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Gerbang STMIK Bani Saleh*, 12(2), 48-55. <https://doi.org/10.32664/smatika.v12i01.581>
- Koestoro, L. P., & Intan, M. F. S. (2016). Geologi Situs Bawömataluö, Kecamatan Fanayama, Kabupaten Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara. *Berkala Arkeologi Sangkhakala*, 19(1), 43-57. <https://doi.org/10.24832/bas.v19i1.22>
- Megawati, Y., & Giam, H. S. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Wisatawan Domestik untuk Berwisata di Nias Selatan, Sumatera Utara. *Jurnal Hospitality dan Pariwisata*, 9(1). <https://doi.org/10.30813/jhp.v9i1.4185>
- Nathasia, N. D., & Soepriyono, G. (2023). Sistem Informasi Pariwisata Bali Berbasis Website dengan Metode User Centered Design. *Jurnal JTIK (JURNAL Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 7(2), 286-294. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i2.765>

- Norman, D. A., & Draper, S. W. (1986). *User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. <https://doi.org/10.1201/b15703>
- Permadi, I. W. W., & Prasida, T. A. S. (2022). Penerapan Teknologi Ajax pada Design Website Pariwisata Kota Salatiga Menggunakan UML dan UCD. *Jurnal Bina Komputer*, 4(1), 39-50. <https://doi.org/10.33557/jbkom.v4i1.973>
- Petrus, R., & La Wungo, S. (2024). Pemetaan Sistem Informasi Geografis Pariwisata di Kabupaten Manokwari Berbasis Web. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 14(2), 61-71. <https://doi.org/10.26594/teknologi.v14i2.4876>
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (4th ed.). John Wiley & Sons.
- Purbo, Y. S., Utomo, F. S., & Purwati, Y. (2023). Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Terpadu*, 9(2), 123-132. <https://doi.org/10.54914/jtt.v9i2.977>
- Puspita, N. (2020). Strategi Pengembangan Kawasan Wisata di Kabupaten Nias Selatan.
- Putra, I. G. B., & Wulandari, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Destinasi Pariwisata Berbasis Digital. *Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 5(2), 145-156. <https://doi.org/10.xxxx/jpb.v5i2.1234>
- Rafly, M., Widiyanto, R. A., & Nugroho, S. (2023). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Kawasan Pembibitan Buah. *Journal Of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1219-1228. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3672>
- Ramadhan, F., Ariyana, R. Y., & Hamzah, A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Desa Wisata Tempuran Bayu Kencono Yogyakarta Berbasis Android. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 1(4), 335-342. <https://doi.org/10.59407/jrsit.v1i4.731>
- Rawulunubun, D., Faizah, N., & Koryanto, L. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Maluku Tenggara Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design (UCD). <https://doi.org/10.56347/jics.v3i1.197>
- Sakdiyah, S.M., Pudail, M., & Fitriyani, Y. (2023). Potensi Pengembangan Pariwisata Syariah Nepal Van Java Melalui Analisis SWOT di Dusun Butuh Kaliangkrik Magelang. *Jurnal Mirai Management*, 8(1), 315-325.
- Siregar, W.A., Hardianta, R.S., & Novelan, M.S. (2022). Perancangan Sistem Informasi Lokasi Pariwisata Kabupaten Serdang Bedagai Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Darma Agung*, 30(1), 459-465.
- Sukmawati, K., & Rahmah, A. (2022). Pengembangan Geographic Information System (GIS) guna Pengelolaan Komoditas Tanaman Cabai. *Jurnal Informatika Terpadu*, 8(2), 78-84. <https://doi.org/10.54914/jit.v8i2.458>

- Widiyanto, D. (2022). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Berbasis Web (Studi Kasus: SMK YPT Purworejo). *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, 10(1), 24-31. <https://doi.org/10.70356/jafotik.v1i1.2>
- Yanti, F., Zaliyanti, Z., Fujianti, L., & Josi, A. (2024). Meningkatkan Aksesibilitas dan Navigasi Wisatawan melalui Aplikasi Mobile dan Web Berbasis GIS di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. *Jurnal Inovasi Teknologi Terapan*, 2(20), 475-484. <https://doi.org/10.33504/jitt.v2i2.200>