



## Perancangan Pemesanan Kapal Pariwisata Labuan Bajo Berbasis Website dengan Menggunakan Metode Waterfall

Zaidan Putra Jhoda Pratama<sup>1\*</sup>, Ari Abdilah, M.kom<sup>2</sup>, Muhammad Syahnar Sutra Supriyadi<sup>3</sup>, Marc Aurel Asthagina Vidyaksha Mahendra<sup>4</sup>, Marselina Wulan Nangkur<sup>5</sup>, Eka Feby Taratya<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

Email: [10250084@bsi.ac.id](mailto:10250084@bsi.ac.id)<sup>1\*</sup>, [Ari.aab@bsi.ac.id](mailto:Ari.aab@bsi.ac.id)<sup>2</sup>, [10250035@bsi.ac.id](mailto:10250035@bsi.ac.id)<sup>3</sup>, [10250089@bsi.ac.id](mailto:10250089@bsi.ac.id)<sup>4</sup>, [10250001@bsi.ac.id](mailto:10250001@bsi.ac.id)<sup>5</sup>, [10250094@bsi.ac.id](mailto:10250094@bsi.ac.id)<sup>6</sup>

\*Penulis korespondensi: [10250084@bsi.ac.id](mailto:10250084@bsi.ac.id)

**Abstract.** The development of information technology has had a significant positive impact on the tourism sector, including tour boat booking services in Labuan Bajo. Many operators still rely on manual booking processes, resulting in inefficient services, data recording errors, scheduling conflicts, and delays in providing information to customers. This research aims to design and develop a website-based tour boat booking system that enables tourists to make reservations quickly, conveniently, and securely while helping managers manage booking data, monitor transactions, and generate reports efficiently. The research applies the Waterfall software development method, consisting of requirements analysis, system design, implementation, testing, and evaluation to ensure functionality and reliability. The proposed system provides features such as tour boat information, departure schedules, online reservations, payment confirmation, booking history, customer data management, and administrator access control. The research results are expected to improve service effectiveness, reduce administrative errors, enhance customer satisfaction, simplify the online booking process, and support better decision-making for business operations. Furthermore, the system is expected to increase accessibility, strengthen information accuracy, improve operational efficiency, support sustainable tourism development, and provide greater benefits overall.

**Keywords:** Booking System; Labuan Bajo; Tour Boat; Waterfall; Website.

**Abstrak.** Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap sektor pariwisata, termasuk layanan pemesanan kapal wisata di Labuan Bajo. Banyak operator masih mengandalkan proses pemesanan secara manual, yang mengakibatkan layanan menjadi kurang efisien, kesalahan dalam pencatatan data, konflik jadwal, serta keterlambatan dalam penyampaian informasi kepada pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem pemesanan kapal wisata berbasis website yang memungkinkan wisatawan melakukan reservasi dengan cepat, mudah, dan aman, sekaligus membantu pengelola mengelola data pemesanan, memantau transaksi, dan menyusun laporan secara efisien. Penelitian ini menerapkan metode pengembangan perangkat lunak Waterfall yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan evaluasi untuk memastikan fungsionalitas serta keandalan sistem. Sistem yang diusulkan menyediakan fitur informasi kapal wisata, jadwal keberangkatan, reservasi daring, konfirmasi pembayaran, riwayat pemesanan, pengelolaan data pelanggan, serta kontrol akses administrator. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pelayanan, mengurangi kesalahan administrasi, meningkatkan kepuasan pelanggan, mempermudah proses pemesanan secara daring, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik dalam operasional bisnis. Selain itu, sistem ini diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas, memperkuat akurasi informasi, meningkatkan efisiensi operasional, mendukung pengembangan pariwisata yang berkelanjutan, serta memberikan manfaat yang lebih besar secara keseluruhan.

**Kata Kunci:** Kapal Wisata; Labuan Bajo; Sistem Pemesanan; Waterfall; Website.

### 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi saat ini memberikan pengaruh besar terhadap berbagai bidang, termasuk sektor pariwisata. Pemanfaatan teknologi berbasis website menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan mempermudah akses informasi bagi masyarakat. Labuan Bajo sebagai salah satu destinasi wisata unggulan di Indonesia memiliki potensi wisata bahari yang sangat besar, khususnya pada layanan kapal pariwisata

yang digunakan wisatawan untuk mengunjungi berbagai pulau wisata. Namun, proses pemesanan kapal wisata di beberapa penyedia jasa masih dilakukan secara manual melalui pesan singkat atau pencatatan sederhana sehingga kurang efektif dan sering menimbulkan kesalahan dalam pengelolaan data pemesanan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sistem pemesanan berbasis website mampu meningkatkan efektivitas pelayanan, mempercepat proses reservasi, serta mempermudah pengelolaan data pelanggan. Selain itu, penggunaan website juga dapat membantu pelanggan memperoleh informasi secara lebih cepat dan akurat. Meskipun demikian, masih terdapat keterbatasan pada sistem pemesanan kapal wisata yang belum menyediakan layanan reservasi secara terintegrasi dan mudah diakses oleh pengguna.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan sistem pemesanan kapal pariwisata berbasis website yang mampu memberikan kemudahan bagi wisatawan dalam melakukan pemesanan secara online serta membantu pengelola dalam mengatur data kapal, jadwal keberangkatan, dan transaksi pemesanan secara lebih efisien. Penelitian ini menggunakan metode Waterfall karena memiliki tahapan pengembangan sistem yang terstruktur dan sesuai untuk proses perancangan website.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem pemesanan kapal pariwisata Labuan Bajo berbasis website yang dapat meningkatkan kualitas pelayanan, mempermudah proses reservasi, serta membantu pengelolaan data pemesanan secara efektif dan efisien.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Pengaruh Teknologi Informasi di Sektor Pariwisata**

Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh besar dalam berbagai bidang, termasuk sektor pariwisata. Teknologi berbasis website saat ini banyak digunakan sebagai media informasi dan pelayanan digital karena mampu memberikan kemudahan akses bagi pengguna. Sistem berbasis website memungkinkan pengguna memperoleh informasi secara cepat, akurat, dan dapat diakses kapan saja melalui jaringan internet. Dalam bidang pariwisata, penggunaan website dapat membantu proses promosi, penyediaan informasi wisata, hingga layanan pemesanan secara online.

### **Sistem Informasi**

Menurut Malayu S.P. Hasibuan (2020), sistem informasi merupakan kombinasi dari manusia, teknologi, dan prosedur kerja yang digunakan untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna bagi suatu organisasi. Sistem informasi berfungsi untuk mendukung

kegiatan operasional dan membantu proses pengambilan keputusan. Dalam layanan kapal pariwisata, sistem informasi dapat digunakan untuk mengelola data kapal, jadwal keberangkatan, data pelanggan, dan transaksi pemesanan sehingga pelayanan menjadi lebih efektif dan efisien.

### **Website**

Website adalah kumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet untuk menyampaikan informasi dalam bentuk teks, gambar, maupun multimedia lainnya. Menurut Abdul Kadir (2019), website merupakan media informasi digital yang mampu memberikan kemudahan dalam penyebaran informasi kepada masyarakat secara luas. Dalam penelitian ini, website digunakan sebagai media pemesanan kapal pariwisata agar wisatawan dapat melakukan reservasi secara online tanpa harus datang langsung ke lokasi penyedia jasa kapal wisata.

### **Pemesanan Online Berbasis Internet**

Pemesanan online merupakan proses reservasi yang dilakukan melalui sistem digital berbasis internet. Menurut Jogiyanto Hartono (2021), sistem pemesanan online dapat membantu meningkatkan efisiensi pelayanan karena proses transaksi dan pengelolaan data dilakukan secara otomatis. Dengan adanya sistem pemesanan online, pelanggan dapat memperoleh informasi jadwal, harga, dan ketersediaan layanan secara lebih cepat dan akurat.

### **Metode Waterfall**

Metode Waterfall adalah metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara bertahap dan terstruktur. Menurut Roger S. Pressman (2020), metode Waterfall terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Metode ini dipilih karena memiliki alur pengembangan yang jelas sehingga memudahkan proses perancangan sistem sesuai kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan metode Waterfall, pengembangan website pemesanan kapal pariwisata dapat dilakukan secara sistematis dan lebih terarah.

### **Manfaat Pemesanan Online Berbasis Web**

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sistem pemesanan berbasis website mampu meningkatkan kualitas pelayanan dan efektivitas pengelolaan data. Penelitian mengenai sistem reservasi wisata online menyatakan bahwa penggunaan website dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan serta mempercepat penyampaian informasi. Penelitian lain tentang sistem informasi transportasi berbasis web juga menunjukkan bahwa digitalisasi layanan mampu meningkatkan efisiensi transaksi dan mengurangi kesalahan pencatatan data. Berdasarkan penelitian tersebut, perancangan sistem pemesanan kapal

pariwisata berbasis website dinilai dapat menjadi solusi dalam meningkatkan pelayanan wisata di Labuan Bajo serta mempermudah wisatawan dalam melakukan reservasi kapal secara online.

### 3. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan website pemesanan tiket kapal wisata berbasis website diperlukan data serta informasi yang mendukung perancangan website. penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D), yaitu penelitian yang bertujuan menghasilkan sebuah produk berupa system perangkat lunak. pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan mengukur Tingkat keberhasilan fungsional system. adapun metode waterfall adalah metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara terurut dengan tahapan sebagai berikut:

#### a. Requirements Analysis (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan system dengan tujuan untuk mengetahui apa saja yang diinginkan atau dibutuhkan customer dalam perancangan sebuah website melalui wawancara dan observasi. kebutuhan fungsional (fitur-fitur utama yang harus tersedia di dalam website) yang teridentifikasi jelas, dan kebutuhan non-fungsional yaitu aspek pendukung agar system berjalan dengan baik meliputi keamanan data, performa yang cepat, tampilan yang mudah digunakan, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat

#### b. Desain (Perancangan/Desain System)

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh sebelumnya. perancangan meliputi pembuatan use case diagram, aktifitas diagram, serta perancangan basis data menggunakan entity relationship diagram (ERD) dan desain tampilan website

#### c. Implementation (Implementasi /coding)

Pada tahap ini dilakukan pengkodean sistem berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Sistem dibangun menggunakan PHP sebagai Bahasa pemrograman back-end, MySQL sebagai sistem manajemen basis data, PHP, HTML, MySQL sebagai framework frontend untuk menghasilkan tampilan responsif, serta XAMPP sebagai server local selama proses pengembangan.

#### d. Testing (Pengujian)

Pengujian dilakukan kepada seluruh aspek perangkat lunak untuk memastikan tidak adanya error dan output yang dihasilkan sudah sesuai dengan kebutuhan awal, setiap fitur diuji

berdasarkan scenario input dan output yang telah ditentukan sebelumnya untuk memastikan sistem berjalan sesuai kebutuhan.

e. maintenance(pemeliharaan)

pemeliharaan perangkat lunak memungkinkan untuk melakukan perbaikan terkait.

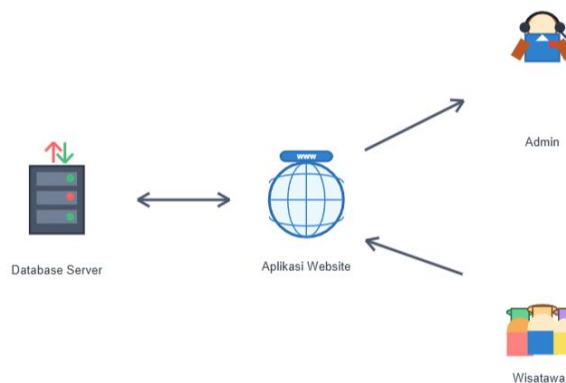
#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Proses Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan di Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur, dalam rentang waktu bulan Mei 2026. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap alur kerja pemesanan manual pada penyedia jasa kapal pariwisata serta melalui wawancara terstruktur dengan pihak pengelola untuk mengidentifikasi hambatan dalam sistem yang berjalan.

##### Analisis Sistem Berjalan

Sistem berjalan saat ini masih mengandalkan pencatatan manual melalui pesan singkat. Berdasarkan analisis, ditemukan adanya ketidakefektifan dalam pengelolaan data pemesanan yang sering kali menimbulkan kesalahan (human error).



**Gambar1.** Rancangan Sistem Usulan.

menyajikan bagan rancangan sistem usulan yang menghubungkan tiga entitas utama: Admin, Sistem Website, dan Wisatawan. Melalui sistem ini, interaksi dilakukan secara terpusat pada *database server*. Perubahan dari sistem manual ke sistem berbasis website ini memungkinkan adanya sinkronisasi data secara otomatis, di mana setiap aktivitas pemesanan yang dilakukan oleh wisatawan akan langsung tercatat dan dapat dipantau secara *real-time* oleh admin."

## Hasil Perancangan Sistem

Pengembangan sistem menggunakan metode Waterfall yang terstruktur. Perancangan sistem diwujudkan melalui Use Case Diagram yang memetakan hak akses antara wisatawan dan admin dalam sistem yang diusulkan.



**Gambar 2.** use case diagram.

*Use Case Diagram* yang mendefinisikan batasan fungsional serta alur interaksi antara aktor pengguna dengan sistem. Terdapat dua aktor utama dalam diagram ini, yaitu User (Wisatawan) dan Admin (Pengelola).

Aktor User (Wisatawan) memiliki akses untuk melakukan serangkaian aktivitas seperti registrasi dan *login*, melihat informasi kapal serta fasilitas yang tersedia, memilih tanggal keberangkatan, melakukan pemesanan tiket, melakukan pembayaran, hingga melihat riwayat pemesanan secara mandiri. Di sisi lain, aktor Admin (Pengelola) berperan dalam mengelola data kapal, mengatur jadwal keberangkatan, melakukan verifikasi pembayaran dari wisatawan, serta menghasilkan laporan pemesanan secara sistematis. Diagram ini menjadi acuan utama dalam pengembangan setiap fitur, memastikan bahwa alur kerja sistem selaras dengan kebutuhan operasional pariwisata yang lebih efisien dan terstruktur.

## Implementasi Antarmuka Sistem

Tampilan Awal



**Gambar 3.** Tampilan Awal.

halaman utama sistem pemesanan kapal wisata Labuan Bajo. Halaman ini dirancang dengan antarmuka yang bersih dan intuitif, yang berfungsi sebagai gerbang informasi bagi wisatawan. Pada bagian ini, pengguna dapat mengakses menu utama seperti daftar kapal, galeri, dan kontak, yang bertujuan untuk memberikan kemudahan akses informasi destinasi wisata secara cepat dan menarik minat pengguna untuk melakukan reservasi."

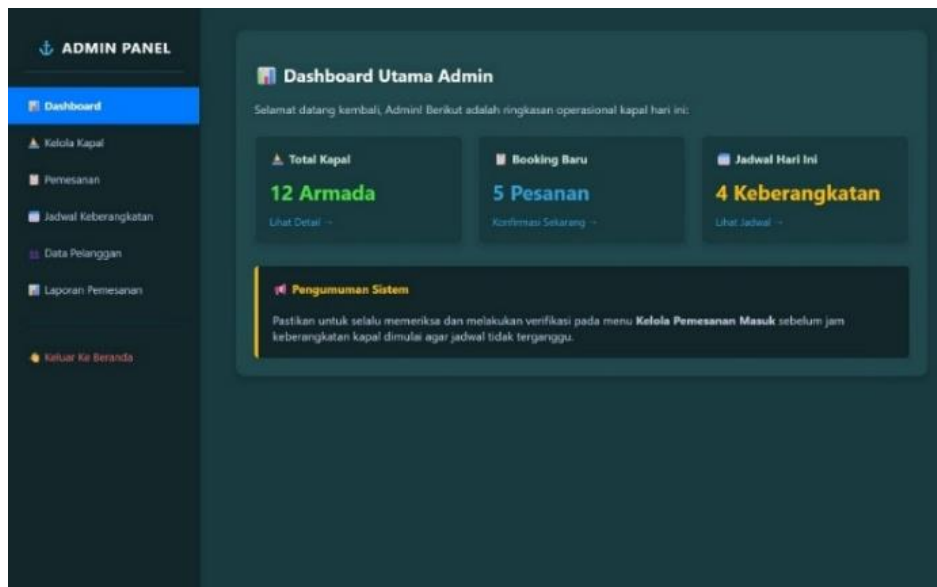
#### Form User

**Gambar 4.** Form Registrasi.

**Gambar 5.** Login.

Halaman ini berperan penting sebagai sistem keamanan untuk memvalidasi identitas wisatawan sebelum melakukan pemesanan. Proses registrasi memastikan setiap data transaksi terikat dengan identitas pengguna yang valid, sehingga meminimalisir risiko data yang tidak akurat dalam sistem manajemen pemesanan."

#### Dasboard Admin



**Gambar 6.** dashboard admin.

Halaman ini merupakan pusat kendali operasional di mana admin dapat memantau jumlah kapal yang tersedia, melihat daftar pemesanan baru yang masuk, serta memverifikasi status pembayaran. Dashboard ini didesain untuk menyajikan ringkasan data yang krusial agar pengelola dapat mengambil keputusan dengan lebih cepat dan efisien dibandingkan sistem manual sebelumnya."

#### Form Pemesanan

**Gambar 7.** Form Pemesanan .                      dan                      **Gambar 8.** Form Pemesanan.

halaman ini merupakan inti dari fungsionalitas sistem di mana wisatawan dapat memasukkan detail perjalanan, seperti tanggal keberangkatan dan durasi penyewaan. Sistem secara otomatis akan memproses input tersebut ke dalam database, sehingga memangkas waktu tunggu yang biasanya terjadi dalam alur pemesanan konvensional (melalui pesan singkat).

#### Hasil Pengujian Sistem

Tahap pengujian dilakukan terhadap seluruh fungsionalitas sistem untuk memastikan bahwa setiap fitur berjalan tanpa kendala (*error*) dan menghasilkan *output* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna[cite: 1, 3]. Pengujian ini difokuskan pada validasi fitur utama guna menjamin keandalan sistem sebelum diimplementasikan secara penuh. Hasil pengujian dari skenario fungsionalitas utama disajikan dalam tabel berikut:

**Table 1.** Hasil Pengujian Sistem

| No | Fitur Sistem        | Skenario Pengujian             | Hasil yang Diharapkan         | Status   |
|----|---------------------|--------------------------------|-------------------------------|----------|
| 1. | registrasi          | Mengisis data diri             | Data tersimpan ke database    | berhasil |
| 2. | Login               | Memasukan<br>username/password | Berhasil masuk ke dashboard   | Berhasil |
| 3. | Pemesanan           | Mengisi form kapal             | Data pemesanan masuk ke admin | Berhasil |
| 4. | Verivikasi<br>admin | Mengubah status bayar          | Status di user ikut berubah   | berhasil |

Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan pada tabel diatas,seluruh fitur utama sistem telah berhasil dijalankan sesuai skenario yang ditentukan .dengan demikian ,sistem dinyatakan telah memenehi kebutuhan fungsional dan siap digunakan untuk memudahkan proses pemesanan kapal wisata secara online .

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini merancang dan mengembangkan sistem pemesanan kapal pariwisata Labuan Bajo berbasis website menggunakan metode Waterfall. Sistem yang dibangun mencakup fitur pemesanan paket kapal wisata, manajemen jadwal oleh operator, konfirmasi pembayaran, serta laporan transaksi yang terdigitalisasi. Dengan demikian, pengembangan sistem ini mampu menggantikan proses pemesanan manual yang selama ini berjalan, sehingga memberikan kemudahan akses informasi, efisiensi waktu pemesanan, dan transparansi transaksi bagi para pengguna layanan kapal pariwisata di Labuan Bajo.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pengujian sistem hanya dilakukan pada lingkungan lokal (*localhost*) dan belum diuji pada kondisi server produksi secara nyata, sehingga aspek performa dan keamanan sistem pada skala penggunaan sesungguhnya belum dapat dipastikan sepenuhnya.

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian sistem pada lingkungan *hosting* yang sesungguhnya dengan melibatkan jumlah pengguna yang lebih besar agar aspek performa, keamanan, dan skalabilitas sistem dapat diukur secara lebih komprehensif. Selain itu, Penelitian ke depan juga dapat mengeksplorasi penerapan metode pengembangan yang lebih agile seperti Scrum atau Extreme Programming (XP) guna mengakomodasi perubahan kebutuhan yang lebih dinamis di lapangan, serta menambahkan fitur berbasis teknologi terkini seperti notifikasi real-time dan pelacakan posisi kapal untuk meningkatkan kualitas layanan pariwisata di Labuan Bajo.

## DAFTAR REFERENSI

- Alpamara, D., & Hendriyani, Y. (2023). Rancang bangun sistem informasi ekowisata AOFarm berbasis web menggunakan metode Waterfall. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20334–20345. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9480>
- Fatina, S., Soesilo, T. E. B., & Tambunan, R. P. (2023). Collaborative integrated sustainable tourism management model using system dynamics: A case of Labuan Bajo, Indonesia. *Sustainability*, 15(15), Article 11937. <https://doi.org/10.3390/su151511937>
- Gora, V. D., Arta, I. K. J., & Imawati, I. A. P. F. (2023). Aplikasi penyedia jasa tour guide "GUIDME" berbasis web di sektor pariwisata Labuan Bajo. *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*, 13(1), 15–21. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7934328>

- Ilmanda, M. F., & Sugiarto, T. (2023). Aplikasi pemesanan tiket pariwisata berbasis website pada Leuwi Pangaduan. *Jurnal Teknologi Informasi*, 9(1), 69–78. <https://doi.org/10.52643/jti.v9i1.3176>
- Jantu, A., Tatuhey, E. L., & Lahallo, J. (2023). Sistem informasi manajemen reservasi hotel berbasis website pada Hotel Danny. *JUTISI: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 12(3), 1307–1318. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v12i3.1463>
- Khoirul, A., & Rohman, A. (2024). Sistem informasi reservasi tour dan travel berbasis website menggunakan metode Waterfall di Dirga Muda Travel Kabupaten Grobogan. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 3(2), 147–154. <https://doi.org/10.35473/jamastika.v3i2.3472>
- Min, J. H., Fajar, M., & Hasniati. (2024). Perancangan UI/UX website Search Buddy menggunakan pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 18(1), 89–98. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2024.18.1.1642>
- Olindo, V., & Syaripudin, A. (2022). Perancangan sistem informasi absensi pegawai berbasis web dengan metode Waterfall. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, 1(1), 17–26.
- Panjaitan, C. H. P. (2022). Penerapan metode K-Nearest Neighbor untuk sistem rekomendasi paket wisata laut Labuan Bajo. *Jurnal Elektronika dan Teknologi Informasi*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.5201/jet.v3i1.240>
- Prasetyo, D. E., Fauzi, A., Ismail, A., Wahyudi, Y., Chasanah, U., Kamelia, K., Pramudia, Z., & Al Zamzami, I. M. (2026). Institutional dynamics and stakeholder roles in sustainable marine tourism development: A case study of Labuan Bajo, Indonesia. *Egyptian Journal of Aquatic Biology & Fisheries*, 30(3), 183–218. <https://doi.org/10.21608/ejabf.2026.469139.7574>
- Pramesti, N. P. M., Datya, A. I., & Amadea, I. B. N. K. (2025). Implementasi sistem informasi pada Pura Siwa dengan framework Next.js menggunakan metode Waterfall. *Jurnal Sistem Informasi*, 7(2), 1129–1140. <https://doi.org/10.31849/jdix3032>
- Putri, H., Rini, F., & Pratama, A. (2022). Sistem informasi perpustakaan berbasis web. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, dan Arsitektur Komputer)*, 2(1), 5–10. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakadata.v2i1.138>
- Rachmawati, I., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi usability pada sistem website absensi menggunakan metode SUS. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 551–561. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2868>
- Sari, P. N., Suprpti, S., & Udin, B. S. (2026). Development of an integrated halal tourism website to strengthen tourism stakeholders in Labuan Bajo. *REKA ELKOMIKA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(1), 40–51. <https://doi.org/10.26760/rekaelkomika.v7i1.40-51>
- Silalahi, M., Saragih, S. P., & Yulia, Y. (2022). Sistem informasi e-layanan pariwisata Kota Batam dengan model Waterfall. *Jurnal Teknik Komputer*, 8(2), 156–161. <https://doi.org/10.31294/jtk.v8i2.12949>
- Sugiarto, A., & Mahagangga, I. G. A. O. (2021). Kendala pengembangan pariwisata di destinasi wisata Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 8(1), 18–25. <https://doi.org/10.24843/JDEPAR.2020.v08.i01.p03>

- Suprapti, T., Hartati, T., Wijaya, Y. A., & Rohmat, C. L. (2022). Pengembangan aplikasi berbasis website untuk peningkatan layanan usaha laundry. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 4(2), 73–82. <https://doi.org/10.52005/jursistekni.v4i2.100>
- Syafiih, M., Istifadah, N., & Arifin, N. H. I. (2022). Sistem informasi jadwal dan pemesanan tiket keberangkatan kapal laut di Pelabuhan Jangkar berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 7(2), 107–116. <https://doi.org/10.35316/jimi.v7i2.107-116>
- Tambak, S. B., Musrifah, A., Yulianto, A., & Wangi, I. P. (2023). Analisa metode PIECES untuk perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web dengan menggunakan model Waterfall. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(4), 1903–1916. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i4.13090>
- Utami, A. F. D., Ridwan, M., Khakim, A., Diva, E., & Grafvera. (2023). Pengembangan sistem informasi reservasi berbasis website menggunakan metode Waterfall. *IJCSR: The Indonesian Journal of Computer Science Research*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.59095/ijcsr.v2i2.61>