

---

**Sistem Informasi Pariwisata Alam di Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web**

**Cinrewina Purba<sup>1</sup>, Marnis Nasution<sup>2</sup>, Rahma Muti Ah<sup>3</sup>**

Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu<sup>1,2,3</sup>

Email: [winacinrepoerba@gmail.com](mailto:winacinrepoerba@gmail.com)<sup>1</sup>, [marnisnst@gmail.com](mailto:marnisnst@gmail.com)<sup>2</sup>, [rmhutea5@gmail.com](mailto:rmhutea5@gmail.com)<sup>3</sup>

Corresponding Author: [winacinrepoerba@gmail.com](mailto:winacinrepoerba@gmail.com)

**Abstract**

*Indonesia is a country rich in natural resources. nature tourism has a unique and interesting natural wealth as the main attraction for people who like to visit nature. Saving the environment and biodiversity becomes very important, and nature tourism can be a means to increase public awareness and involvement in Nature Conservation. Each of these tours has its own beauty and characteristics. Tourism is one of the sectors that has the opportunity to become the largest foreign exchange contributor in Indonesia, tourism growth in indonesia was recorded at 7.2 percent per year, higher than the average world tourism growth of only 4.7 percent. Labuhanbatu Regency is one of the regions of North Sumatra that has a good tourism sector.but in the dissemination of information about tourism is still a manual, among others, the provision of brochures, posters, pamphlets to tourists who visit. The Office of Youth, Sports, Culture and tourism does have a website about natural tourism in Labuhanbatu but its webiste can not be opened, and the automatic development of natural tourism can not be updated to the website. At the time of the tour, the tourists also must be really tired on the way and want to stay at the tourist attractions. To ensure the presence or absence of lodging in these tourist attractions,it is very necessary for the website to more easily find out information about natural attractions in Labuhanbatu Regency.*

**Keywords:** Information Systems, Natural Tourism, Web-Based.

**I. Pendahuluan**

Indonesia ialah negara yang kaya akan sumber daya alam. pariwisata alam memiliki kekayaan alam yang unik dan menarik sebagai daya tarik utama bagi orang-orang yang suka berkunjung ke alam. Penyelamatan lingkungan dan keanekaragaman hayati menjadi sangat penting, dan pariwisata alam bisa menjadi sarana untuk meningkatkan kesadaran dan keterlibatan masyarakat

dalam pelestarian alam. Masing-masing dari wisata tersebut memiliki keindahan dan ciri khas tersendiri. Pariwisata merupakan salah satu sektor yang berpeluang menjadi penyumbang devisa terbanyak di Indonesia, pertumbuhan pariwisata di indonesia tercatat mencapai 7,2 persen pertahun, lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata pertumbuhan pariwisata dunia yang hanya sebesar 4,7 persen saja.

Kabupaten Labuhanbatu merupakan salah satu daerah Sumatera Utara yang memiliki sektor pariwisata yang baik. Akan tetapi dalam penyebaran informasi

seputar pariwisata masih bersifat manual, antara lain pemberian brosur, poster, pamflet kepada wisatawan yang berkunjung. Kantor Dinas Kepemudaan, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata memang memiliki website tentang Pariwisata alam yang ada di Labuhanbatu tetapi website nya sudah tidak bisa dibuka, dan otomatis perkembangan wisata alam tidak dapat di Update ke website tersebut. Pada saat berwisata, para wisatawan juga pasti ada yang benar-benar lelah dalam perjalanan dan ingin menginap di tempat wisata tersebut. Untuk memastikan di tempat wisata tersebut ada atau tidaknya penginapan, maka sangat dibutuhkan website agar lebih mudah mengetahui informasi tentang wisata alam yang ada di Kabupaten Labuhanbatu.

## II. Landasan Teori Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan dari beberapa bagian-bagian yang saling berkaitan dengan tujuan membentuk satu kesatuan untuk menggabungkan data, mengoperasikan dan menyimpan serta membagikan sebuah informasi.

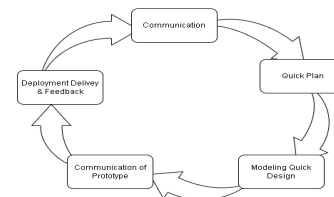
### Pengertian Web

Web atau website merupakan kumpulan halaman situs dan dokumen yang tersebar di berbagai server komputer yang terhubung melalui internet, membentuk suatu kesatuan jaringan global yang memungkinkan pengguna dari seluruh dunia

mengakses, menjelajahi, dan berinteraksi dengan beragam informasi, konten, serta layanan yang disediakan secara elektronik. Dengan kemampuannya untuk menyimpan dan menyajikan berbagai jenis data, mulai dari teks hingga multimedia, web memberikan sarana bagi tujuan beragam, seperti penyediaan informasi, penjualan produk atau layanan, interaksi sosial, dan menyediakan platform untuk berbagai aktivitas online, yang semuanya menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat global pada era digital ini.

### Prototype

Metode *prototype* merupakan pengembangan perangkat lunak berarti membuat contoh awal dari sistem sebelum membuat versi lengkapnya. Contoh tersebut digunakan untuk menunjukkan bagaimana sistem akan bekerja, mendapatkan umpan balik, dan membantu tim pengembangan mengidentifikasi masalah sejak awal. Di luar konteks teknis, "prototype" juga bisa berarti membuat model awal yang mewakili suatu ide dalam desain atau konsep. Dengan membuat prototype sebelum memulai pengembangan penuh, tim dapat menghindari masalah dan memastikan bahwa perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan sebelum menggunakan banyak sumber daya pada pengembangan lengkap.



Gambar 1. Prototype

### ***Class Diagram***

Diagram kelas digunakan untuk menggambarkan struktur kelas dalam suatu sistem dengan memperlihatkan keterkaitan dan detail setiap kelas. Dalam proses desain, diagram kelas membantu menyusun rencana tentang bagaimana semua kelas akan bekerja bersama untuk membentuk sistem yang diinginkan. Dengan cara ini, diagram kelas berperan penting dalam menciptakan pandangan logis tentang desain suatu sistem dan membantu pengembang memahami bagaimana kelas-kelas tersebut saling berhubungan.

### ***Activity Diagram***

Diagram aktivitas adalah gambaran visual dalam bentuk grafik yang digunakan untuk menunjukkan langkah-langkah atau tindakan yang dilakukan oleh suatu sistem. Diagram ini membantu kita memahami bagaimana suatu proses berlangsung, mulai dari awal hingga akhir, termasuk keputusan yang mungkin diambil di sepanjang jalan. Dengan menggunakan simbol-simbol seperti aktivitas, aliran, keputusan, dan lainnya, diagram aktivitas juga dapat menunjukkan aktivitas yang terjadi secara bersamaan. Ini membantu pengembang dan pemangku kepentingan untuk dengan mudah memahami bagaimana suatu sistem bekerja.

### **PHP**

PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman web dengan fitur server-side scripting. Dengan PHP, Anda dapat menciptakan halaman web yang dinamis, artinya kontennya dapat berubah sesuai dengan kondisi atau

input tertentu. PHP biasanya digunakan bersama sistem manajemen basis data seperti MySQL, tetapi juga mendukung berbagai sistem manajemen database lainnya seperti Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-base, PostgreSQL, dan sebagainya. Hal ini memungkinkan PHP untuk berinteraksi dengan berbagai jenis database dalam pengembangan situs web

### **Laravel**

Laravel adalah sebuah kerangka kerja (framework) PHP yang sangat terkenal dan banyak digunakan di seluruh dunia untuk membangun berbagai jenis aplikasi web, baik yang berskala kecil maupun besar. Salah satu keunggulan utamanya adalah penggunaan struktur MVC, yang membantu dalam mengorganisir kode dengan memisahkan tugas-tugas seperti pengelolaan data, tampilan pengguna, dan logika pengendali. Dengan pendekatan ini, pengembang dapat dengan mudah memahami dan mempercepat proses pembuatan prototipe aplikasi web.

### **Bootstrap**

Bootstrap bukanlah sebuah website, melainkan sebuah alat bantu yang disebut framework untuk membangun tampilan website dengan mudah. Framework ini menyediakan kelas-kelas dan komponen-komponen yang sudah siap pakai dalam desain website. Jadi, bagi pengembang web, Bootstrap membantu mempercepat proses pembuatan website yang responsif dan mudah diakses melalui berbagai perangkat.

## MySQL

MySQL adalah jenis perangkat lunak yang membantu kita mengelola data dengan cara yang terstruktur. Sifat cepatnya membuatnya cocok untuk aplikasi web, dan kemampuannya untuk diakses oleh banyak orang sekaligus memudahkan kolaborasi. MySQL menggunakan bahasa query bernama SQL, yang membuatnya mudah dipahami dan digunakan untuk membuat, membaca, memperbarui, dan menghapus data dalam database. Selain itu, sebagai perangkat lunak sumber terbuka, MySQL dapat diakses dan dimodifikasi sesuai kebutuhan. Ini dapat dijalankan di berbagai sistem operasi dan cocok untuk proyek-proyek kecil hingga besar dengan jumlah data yang signifikan. MySQL juga mendukung berbagai jenis penyimpanan dan fitur-fitur seperti replikasi untuk meningkatkan ketersediaan dan keandalan sistem.

## Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah sebuah program yang dikembangkan oleh Microsoft untuk membantu orang-orang yang menulis kode komputer. Program ini dapat digunakan di komputer dengan sistem operasi Windows, Linux, dan macOS. Visual Studio Code memiliki banyak fitur berguna seperti kemampuan untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan dalam kode, integrasi dengan sistem kontrol versi Git, penyorot warna pada kode untuk memudahkan membaca, serta kemampuan untuk menulis kode dengan lebih cepat menggunakan fitur penyelesaian otomatis.

## Pengertian Pariwisata

Pariwisata, seperti yang dijelaskan oleh Hidayah, dapat didefinisikan sebagai serangkaian perjalanan wisata yang dilakukan secara berulang-ulang atau berkeliling-keliling, baik dengan perencanaan yang matang maupun tanpa perencanaan tertentu. Dalam konteks ini, kegiatan wisata dianggap sebagai bagian integral dari kegiatan pariwisata, karena menciptakan pengalaman holistik yang melibatkan interaksi dengan budaya baru, lingkungan, serta elemen-elemen rekreasi dan pembelajaran. Definisi ini mencerminkan kompleksitas dan keragaman pengalaman yang dapat ditemui dalam dunia pariwisata, di mana setiap perjalanan memberikan kontribusi pada pengembangan ekonomi dan pertumbuhan sektor pariwisata.

## III. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode waterfall dimana metode tersebut memiliki alur dari perencanaan, analisis, desain sistem, pembuatan sistem hingga pengembangan, sehingga sangat cocok untuk sistem SKPI yang akan penulis buat, dimana semua proses yang dilakukan oleh penulis sama dengan metode tersebut, dari perencanaan hingga hasilnya nanti.

..

## IV. Hasil dan Pembahasan Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka kerja penelitian adalah sebuah struktur konseptual yang digunakan untuk merancang, melaksanakan, dan menganalisis sebuah penelitian. Dalam konteks penelitian, kerangka kerja memberikan langkah-

langkah apa saja yang akan diambil untuk menyelesaikan masalah yang akan dibahas dengan tujuan mencapai hasil yang relevan dan bermakna.



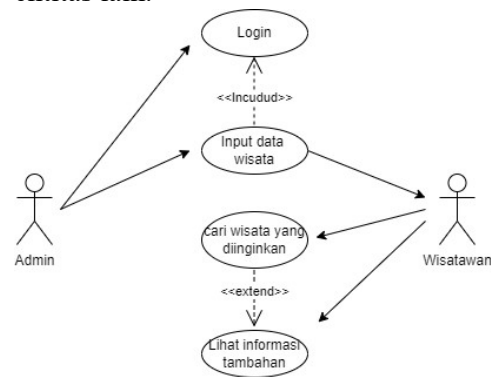
**Gambar 2. Kerangka Kerja Penelitian**

Pada gambar diatas menjelaskan tahap kerangka kerja penelitian yang pertama yaitu metode pengumpulan data untuk mengetahui informasi atau fakta dari suatu penelitian. Dalam penelitian ini proses pengumpulan data memakai data primer dan sekunder. Tahap keduamasuk ke analisis kebutuhan sistem. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apa saja kebutuhan sistem yang diperlukan. Tahap ketiga desain sistem, proses ini dilakukan untuk mengetahui gambaran perangkat lunak seperti apa yang ingin dibuat. Tahap ke empat yaitu proses pengkodean program tahap ini mengubah logika dan algoritma menjadi

bahasa pemrograman yang dapat dimengerti oleh komputer. Ketika proses pengkodean selesai maka masuk ke tahap selanjutnya yaitu uji coba program dimana proses ini dilakukan untuk memastikan perangkat lunak yang dikembangkan sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Tujuannya untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan, serta memastikan bahwa program dapat beroperasi secara efektif. Selanjutnya yaitu pemeliharaan sistem mencakup serangkaian tindakan yang dilakukan untuk memastikan kelangsungan kinerja optimal suatu sistem. Pemeliharaan sistem juga berperan dalam memperpanjang umur pakai dan meminimalkan risiko kegagalan sistem.

### Use Case

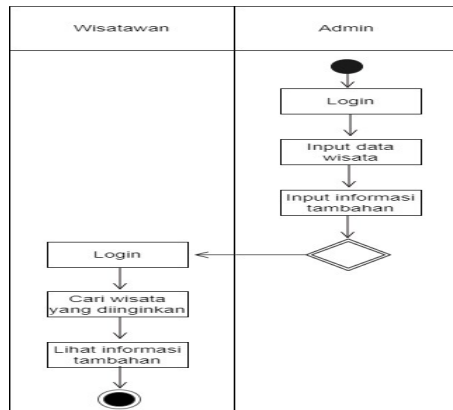
Use case diagram menggunakan simbol-simbol seperti oval untuk merepresentasikan aktor-aktor, dan elips untuk merepresentasikan use case. Garis-garis penghubung antara aktor dan use case menunjukkan interaksi antara mereka. Use case diagram membantu para pengembang sistem untuk memahami secara visual bagaimana sistem akan digunakan dan berinteraksi dengan pengguna atau entitas lain.



**Gambar 3. Use Case Diagram**

**Activity Diagram**

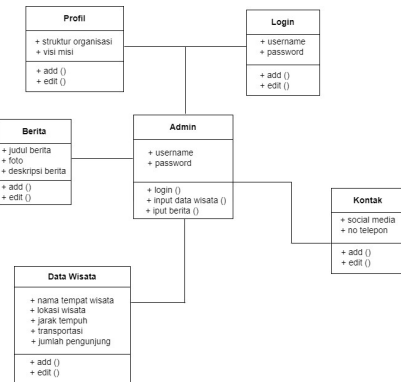
Activity diagram adalah salah satu jenis diagram yang digunakan dalam pemodelan proses sistem. Diagram ini digunakan untuk menggambarkan aliran kerja atau urutan aktivitas dalam suatu proses, Activity diagram juga menggambarkan serangkaian aktivitas sebagai simpul (node) yang dihubungkan oleh panah untuk menunjukkan urutan eksekusi aktivitas.



**Gambar 4. Activity Diagram**

**Class Diagram**

Class diagram digunakan untuk menggambarkan struktur statis dari suatu sistem atau bagian dari sistem, dengan fokus pada kelas-kelas (class) yang ada dalam sistem tersebut, beserta hubungan antar kelas dan atribut-atribut serta metode-metode yang dimiliki oleh kelas-kelas tersebut. Berikut adalah gambaran class diagram dari sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Labuhanbatu:

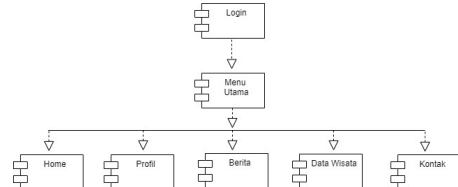


**Gambar 5. Class Diagram**

**Rancangan Interface**

Gambar rancang interface Sistem Informasi Pariwisata Alam di Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web memiliki 2 Interface, yaitu:

**Interface Admin**

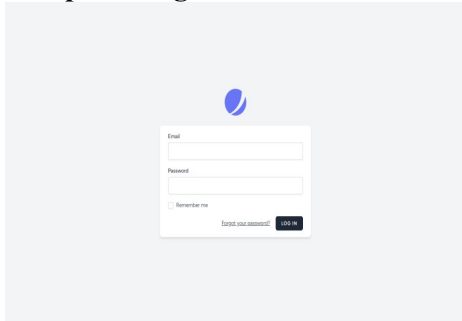


**Gambar 6. Component Diagram Admin**

**Implementasi Sistem**

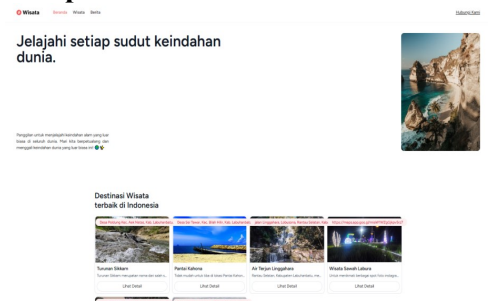
Tahap implementasi merupakan bagian penting dari siklus pengembangan perangkat lunak, komponen-komponen sistem yang telah dirancang dan disusun dengan teliti akan diwujudkan menjadi sistem yang dapat beroperasi secara efektif. Proses ini melibatkan implementasi berbagai komponen sistem seperti desain antarmuka, pengujian, perangkat keras, dan perangkat lunak akan diimplementasikan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.

**Tampilan Login**



**Gambar 7. Tampilan Login**

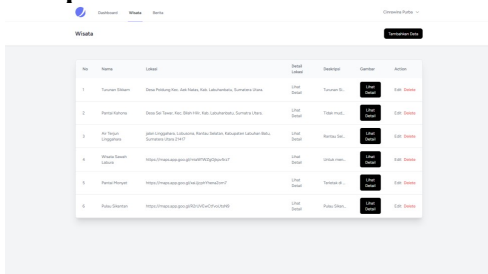
**Tampilan Dashboard**



**Gambar 8. Tampilan Dashboard**

Pada Gambar 8 terdapat tampilan dashboard. Halaman ini memuat berbagai pilihan destinasi wisata alam yang ada di kabupaten labuhanbatu.

**Tampilan Wisata**

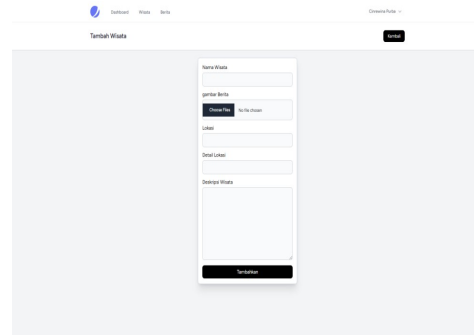


**Gambar 9. Tampilan Wisata**

Pada gambar 9 merupakan tampilan dari fitur wisata. Tampilan ini menyajikan data wisata yang telah di inputkan oleh admin. Di sini, admin

memiliki hak untuk melakukan edit data maupun hapus data.

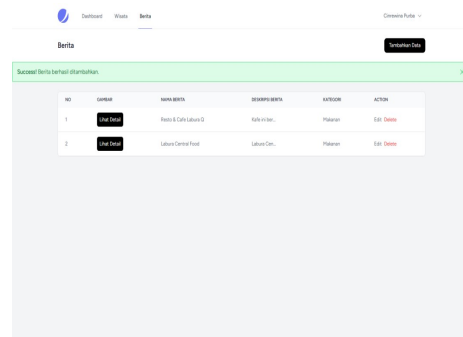
**Tampilan Tambah Wisata**



**Gambar 10. Tampilan Tambah Wisata**

Pada gambar 10 merupakan tampilan dari tambah data wisata. Admin dapat menambahkan data wisata terbaru dengan menginputkan terlebih dahulu nama wisata, gambar wisata, lokasi, detail lokasi, dan deskripsi mengenai wisata.

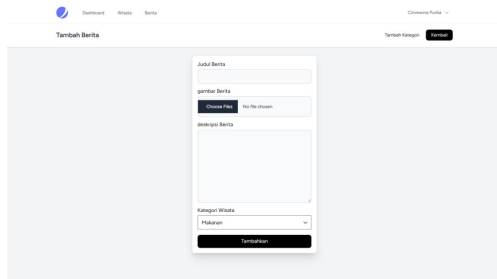
**Tampilan Berita**



**Gambar 11. Tampilan Berita**

Pada gambar 11 merupakan tampilan berita. Halaman ini memuat data dari berita yang sudah di masukkan oleh admin. Di sini, admin memiliki hak untuk melakukan edit data maupun hapus data.

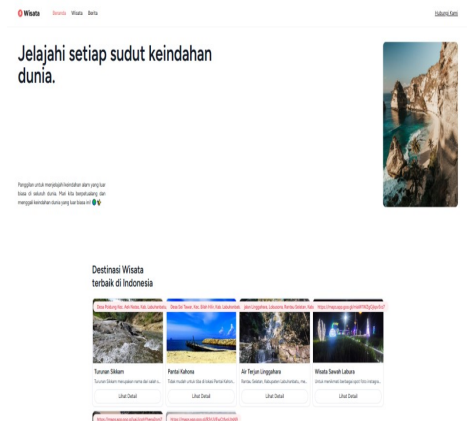
**Tampilan Tambah Berita**



**Gambar 12. Tampilan Tambah Berita**

Pada gambar 12 merupakan tampilan tambah berita. Admin bisa menambahkan berita terbaru dengan menginputkan terlebih dahulu, judul berita, gambar berita, deskripsi dari berita, serta katergori berita.

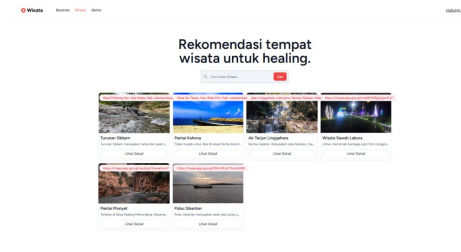
**Tampilan Beranda User**



**Gambar 13. Tampilan Beranda User**

Pada gambar 13 merupakan tampilan beranda user. Halaman ini memuat destinasi wisata alam di labuhanbatu. Selain itu, halaman ini juga memuat berita terkini yang lagi trend di sekitar Sumatera Utara. Tidak hanya wisata alam, namun memuat berita mengenai kuliner, cafe terbaru, dll.

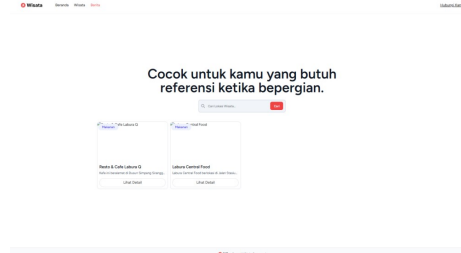
**Tampilan Wisata User**



**Gambar 14. Tampilan Wisata User**

Pada gambar 14 merupakan tampilan wisata. Halaman ini memuat list wisata terbaik yang ada dilabuhanbatu. Disini para pengunjung dapat melihat nama wisata, detail lokasi wisata, dan deskripsi wisata.

**Tampilan Berita**



**Gambar 15. Tampilan Berita User**

Pada gambar 15 merupakan tampilan dari berita user. Tampilan ini memuat berita terbaru yang sedang hits di sekitaran Sumatera Utara. Halaman ini memuat banyak berita misalnya mengenai kuliner, tempat nongkrong terbaru, dll. Disini user dapat melihat nama lokasi, detail lokasi, bahkan menu makanan yang tersedia pada cafe. Selain itu user juga dapat mencari nama tempat melalui fitur “Search”.

**V. Kesimpulan Dan Saran**  
**Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:



1. Sistem Informasi Pariwisata Alam di Kabupaten Labuhanbatu berhasil dibangun, dibuktikan dengan pengujian sistem yang dilakukan.
2. Sistem yang dibangun mampu mempromosikan wisata alam yang ada di Labuhanbatu. Para wisatawan baik lokal maupun pendatang, bisa mengakses website ini untuk melihat list wisata alam dan berita terbaru mengenai kuliner dan tempat nongkrong hits yang ada di sekitar Sumatera Utara. Pada website memuat lengkap data mulai dari nama wisata, detail lokasi, serta keterangan mengenai tempat wisata tersebut.

### Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian, maka penulis membuat beberapa saran sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur penilaian, agar calon pengunjung mendapat rekomendasi wisata terbaik dari hasil rating.
2. Mempertimbangkan implementasi pembaruan pada sistem yang dirancang agar tetap relevan dan efektif dalam jangka waktu yang panjang.

### VI. Daftar Pustaka

- A. Permatasari and S. Suhendi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film berbasis Aplikasi Web," *J. Inform. Terpadu*, vol. 6, no. 1, pp. 29–37, 2020, doi: 10.54914/jit.v6i1.255.
- Agustini and W. J. Kurniawan, "Sistem E-Learning Do'a dan Iqro'

- dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas," *J. Mhs. Apl. Teknol. Komput. dan Inf.*, vol. 1, no. 3, pp. 154–159, 2019, [Online]. Available: <http://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/JMApTeKsi/index.php/JOM/article/view/526>
- D. Jones, "World wide web," *Embroidery*, vol. 63, no. MAY-JUNE, pp. 24–27, 2012, doi: 10.1145/1098867.1098872.
- I. Fetriany and I. A. Sobari, "Perancangan Aplikasi Simulasi Ujian Nasional Berstandar Komputer Berbasis Web Di Sds Mentari Jakarta Barat," *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 51–58, 2020, doi: 10.34010/komputa.v9i2.5256.
- I. Rusdi, A. Sri Mulyani, and I. Herlina Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian Pada Cv.Cimanggis Jaya Depok," *J. AKBAR JUARA*, vol. 5, no. 2, pp. 180–197, 2020.
- J. Ilmiah and M. Vol, "1, 2, 1, 2," vol. 19, no. 2, pp. 197–208, 2022.
- J. Nana, "Sistem Informasi Berbasis Website Untuk Promosi Pariwisata Di Kabupaten Malaka," *HOAQ (High Educ. Organ. Arch. Qual. J. Teknol. Inf.*, vol. 13, no. 1, pp. 27–32, 2023, doi: 10.52972/hoaq.vol13no1.p27-32.
- K. Kusnandar and M. R. Anshary, "Rancang Bangun Aplikasi Untuk
- M. A. M. Ramadano, N. Huda, and M. Megawaty, "Rancang Bangun

- UI/UX Pre-Order Dekorasi Pernikahan Pada Wedding Organizer DSN,” J. Bina Komput., vol. 4, no. 1, pp. 9–16, 2022, doi: 10.33557/jbkom.v4i1.1775.
- Menghitung Indikator Kepuasan Pengunjung Berbasis Java Di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Berau,” Sebatik, vol. 26, no. 2, pp. 798–806, 2022, doi: 10.46984/sebatik.v26i2.1442.
- N. P. Ratmawati, D. Susilo, and D. Retnoningsih, “Sistem Pelayanan Di Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Sahid Surakarta Berbasis Web,” J. Gaung Inform., vol. 7, no. 1, pp. 1–12, 2014, [Online]. Available: <https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/GI/article/view/216>
- O. M. Febriani, A. S. Putra, and R. P. Prayogie, “Rancang Bangun Sistem Monitoring Sirkulasi Obat Pada Pedagang Besar Farmasi ( PBF ) Di Kota Bandar Lampung Berbasis Web,” J. Darmajaya, vol. 1, pp. 122–132, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/2472>
- R. Bangun Aplikasi Persediaan Kaca Menggunakan Laravel Pada Cv Surya Glass Alde Fitri Yuldemar, A. Djoko Rachmanto, M. Haitan Rachman, and A. Fitri Yuldemar, “Rancang Bangun Aplikasi Persediaan Kaca Menggunakan Laravel Pada Cv. Surya Glass,” vol. VIII, no. 2, pp. 63–79, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/Fasilkom>
- R. P. Ardhiyani and H. Mulyono, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo,” J. Manaj. Sist. Inf., vol. 3, no. 1, pp. 2528–0082, 2018.
- S. S. Hanny and Ari Sulistiyawati, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Calon Penerima Bantuan Sosial Dan Desa Berbasis Web (Studi Kasus : Desa Cilimus),” J. Teknol. Dan Sist. Inf., vol. 4, no. 3, pp. 328–339, 2023.
- T bayu Kurniawan and Syarifuddin, “Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffé di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL,” J. Tikar, vol. 1, no. 2, pp. 192–206, 2020, [Online]. Available: [https://ejurnal.universitaskarimu.ac.id/index.php/teknik\\_informatika/article/download/153/12](https://ejurnal.universitaskarimu.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/12)
- T. Nurhuda and P. B. A. A. Putra, “Rancang Bangun Media Informasi Wisata Alam Di Kabupaten Murung Raya Berbasis Website,” J. Inf. Technol. Comput. Sci., vol. 2, no. 2, pp. 114–123, 2022, doi: 10.47111/jointecom.v2i2.8847.