

Religious Tourism Information System In North Sulawesi

Sistem Informasi Pariwisata Religi Di Sulawesi Utara

Filipphy Johsua Ferdinand Jackquel Ticoalu¹⁾, Yaulie Deo Y. Rindengan²⁾, Hans F. Wowor³⁾
Jurusan Teknik Elektro Universitas Sam Ratulangi Manado, jln. Kampus Bahu, 95115, Indonesia
e-mail : filipphyticoalu@gmail.com ¹⁾, rindengan@unsrat.ac.id ²⁾, hanswowor@unsrat.ac.id ³⁾

Received: [date]; revised: [date]; accepted: [date]

Abstract — The rapid growth of web-based information dissemination has greatly impacted various sectors, with tourism industry being no exception. North Sulawesi, boasts numerous religious tourism destinations that have remained relatively unnoticed due to a lack of dedicated media and resources. Therefore, the objective of this research is to create a website providing comprehensive information about religious tourism in North Sulawesi, aimed at increasing the number of both domestic and international tourist. The research adopts the waterfall methodology. The final result of this research is a user-friendly website application offering information on religious tourism in North Sulawesi. This platform allows users to gain detailed insights into the various tourist spots and easily located their geographical positions. By doing so, this website not only promotes the rich cultural and religious heritage of the region but also contributes to the overall growth of tourism in North Sulawesi.

Keywords: *Web, Information, North Sulawesi, Religious Tourism.*

Abstrak – Media informasi berbasis website saat ini berkembang dengan begitu pesat. Banyak platform yang dapat digunakan untuk membuat website untuk dijadikan media informasi. Sektor yang berkembang dengan adanya website untuk memberikan informasi yang cepat dan akurat adalah sektor pariwisata. Di Sulawesi Utara banyak sekali pariwisata khususnya pariwisata religi yang memiliki tempat yang mendukung untuk dijadikan destinasi wisata. Namun pariwisata religi di Sulawesi Utara belum terpublikasikan dengan baik karena masih kurangnya media dan sarana mengenai pariwisata religi ini. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini yaitu, membuat website yang memberikan informasi mengenai pariwisata religi yang ada di Sulawesi Utara agar dapat meningkatkan jumlah wisatawan domestic maupun mancanegara. Metode yang digunakan adalah metode waterfall. Hasil akhir yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi website yang memberikan informasi mengenai pariwisata religi di Sulawesi Utara yang dapat memudahkan pengguna untuk mengetahui betul tempat wisata yang ingin di kunjungi serta lokasi wisata berada.

Kata kunci — *Web, Informasi, Sulawesi Utara, Pariwisata Religi.*

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi pada saat ini berkembang dengan pesat sehingga memunculkan banyak media informasi. Informasi yang akurat dan tidak terbatas dibutuhkan disetiap

aspek kehidupan. Dengan dilengkapi fitur internet sebuah informasi bisa diakses atau dikirimkan dengan cepat. Salah satu platform yang sering digunakan adalah sistem informasi berbasis web. Sistem informasi sekarang sangat dibutuhkan untuk berbagai macam keperluan dengan kemajuan zaman yang semakin berkembang membuat teknologi informasi ini bisa membantu dalam memberikan informasi. Salah satu sektor yang berkembang dengan adanya sistem informasi berbasis web adalah sektor pariwisata. Dengan adanya sistem informasi dapat memberikan informasi yang detail dan efisien. Provinsi Sulawesi Utara memiliki luas 13.892km². Beberapa tahun terakhir Sulawesi Utara di kenal dengan pariwisatanya, banyak wisatawan domestik dan wisatawan mancanegara yang berkunjung untuk pergi berwisata ke pantai, pegunungan, dan tempat-tempat yang memiliki pemandangan yang indah. Provinsi Sulawesi Utara juga memiliki wisata yang menarik untuk dikunjungi. Namun sayangnya pariwisata religi di Sulawesi Utara belum terpublikasikan dengan baik karena masih kurangnya media informasi sehingga tempat wisata religi ini kurang di kedatangan oleh para wisatawan. Pariwisata religi adalah tempat atau objek yang berkaitan dengan keagamaan ataupun memiliki makna khusus sehingga menjadi salah satu tujuan destinasi yang menarik untuk di kunjungi. Untuk itu perlu dibuat suatu sistem informasi pariwisata, sebuah sistem yang dapat menampilkan informasi, fasilitas dan menemukan lokasi. Oleh karena itu untuk memberikan informasi dan memperkenalkan ke wisatawan domestic atau mancanegara maka perlukan sistem informasi berbasis web sebagai sarana media informasi kepada pengunjung untuk mengetahui tempat-tempat wisata religi yang ada di Provinsi Sulawesi Utara. Jadi penulis mengambil judul “Sistem Informasi Pariwisata Religi di Sulawesi Utara”.

A. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kumpulan dari berbagai jenis perangkat keras dan lunak yang dioperasikan oleh tenaga manusia dengan data sebagai bahan yang diolah untuk dijadikan sebuah informasi yang berguna untuk tujuan tertentu dalam sebuah organisasi. Menurut Raymond Mcleod sistem informasi adalah sebuah sistem yang memiliki kemampuan untuk mengumpulkan dan mengelompokkan berbagai informasi dari semua sumber dan memakai berbagai media untuk menampilkan sebuah informasi. Informasi merupakan hasil pemrosesan data menjadi suatu yang bermakna dan

bernilai untuk pengambilan keputusan. Informasi tidak dapat terlepas dari aspek kehidupan manusia. Siapa, kapan dan dimanapun seseorang akan membutuhkan informasi.

B. Pariwisata

Menurut undang-undang RI No.10 Tahun 2009 pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Kemudian menurut Mathieson & Wall dalam Pitana dan Gyatri (2005), Bahwa pariwisata adalah kegiatan perpindahan orang untuk sementara waktu ke destinasi diluar tempat tinggal dan tempat bekerjanya dan melaksanakan kegiatan selama di destinasi dan juga penyiapan-penyiapan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan mereka. Jadi dapat disimpulkan pariwisata adalah perjalanan wisata yang dilakukan secara individual maupun secara berkelompok dari tempat tinggal asalnya ke berbagai tempat lain dengan tujuan melakukan kunjungan wisata yang menghasilkan pengalaman bagi pelakunya.

C. Religi

Religi yang merupakan bahasa *religie* (Bahasa Belanda) dan *religion* (Bahasa Inggris). Dalam arti bahwa *religi* merupakan suatu keyakinan, nilai-nilai dan norma-norma hidup yang harus dipegangi dan dijaga dengan penuh perhatian, agar jangan sampai menyimpang dan lepas. Menurut Sidi Gazalba (1975), menyatakan bahwa religi (agama) adalah kecenderungan rohani manusia, yang berhubungan dengan alam semesta, nilai yang meliputi segalanya, makna yang terakhir, hakikat dari semua itu.

D. Pariwisata Religi

Pariwisata Religi adalah perjalanan yang dilakukan oleh satu orang atau kelompok dengan tujuan mengunjungi tempat atau objek yang memiliki nilai-nilai keagamaan atau sejarah yang bertujuan untuk pengembangan pribadi, rekreasi dan mempelajari nilai-nilai keagamaan (Sari,Yasa, Darmawiguna dan Sunarya 2016). Ada juga yang mendefinisikan perpindahan orang untuk sementara waktu dan jangka waktu yang pendek ke tujuan diluar tempat dimana mereka biasanya hidup, bekerja dan kegiatan mereka selama tinggal di tempat-tempat religious. Motif religi adalah untuk mengisi waktu luang untuk bersenang-senang, bersantai, studi dan kegiatan agama (Chaliq). Wisata religi merupakan kegiatan melakukan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, kepuasan serta pengetahuan. Wisata religi banyak dilakukan oleh perorangan atau rombongan ke tempat-tempat suci, ke makam-makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, ke bukit atau ke gunung yang dianggap keramat.

E. Informasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata Informasi mengandung arti penerangan, pemberitahuan, kabar atau berita tentang sesuatu. Sedangkan Jogiyanto menjelaskan arti kata informasi sebagai data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Selain itu kata informasi diartikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

F. HTML

HTML adalah bahasa komputer yang dirancang untuk memungkinkan pembuatan website. Website ini kemudian dapat dilihat oleh orang lain terhubung ke internet. Hal ini terus mengalami revisi dan evolusi untuk memenuhi tuntutan dan persyaratan khalayak di bawah arahan dari W3C. HTML terdiri dari serangkaian kode pendek diketik ke dalam teks-file oleh penulis situs. Teks tersebut kemudian disimpan sebagai file html, dan dilihat melalui browser, seperti Internet Explorer atau Netscape Navigator. Browser ini membaca file dan menerjemahkan ke dalam teks.

G. PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman pelengkap HTML yang memungkinkan aplikasi web dinamis untuk pengolahan data, pemrosesan data dari user via form, membuat buku tamu, toko online, web sekolah dan lain sebagainya, dengan mudah PHP dapat melakukan koneksi ke database karena PHP memang dilengkapi fitur yang memungkinkan koneksi ke PHP dilakukan dengan mudah, tanpa harus melakukan pemrograman yang memusingkan. sedangkan menurut ardaha PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis server side yang dapat melakukan parsing script php menjadi script web sehingga dari sisi client menghasilkan suatu tampilan yang menarik. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian Personal Home Page (PHP) adalah bahasa pemrograman pelengkap HTML berbasis server side yang memungkinkan aplikasi web dinamis, dapat melakukan koneksi ke database dan menghasilkan suatu tampilan yang menarik.

H. Website

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protocol HTTP (hypertext transfer protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Browser (perambah) adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat di dalam aplikasi browser yang biasa disebut web engine.

I. Laravel

Laravel merupakan *framework* bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor (PHP)* yang ditujukan untuk pengembangan aplikasi berbasis web dengan menerapkan konsep *Model View Controller (MVC)*. *Framework* ini dibuat oleh Taylor Otwell dan pertama kali dirilis pada tanggal 9 Juni 2011. Laravel berlisensi *open source* yang artinya bebas digunakan tanpa harus melakukan pembayaran. Alamat *website* resmi dari *framework* Laravel adalah <https://laravel.com>.

J. Use Case Diagram

Menurut Mulyani (2016) use case diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara sistem dan aktor. Sedangkan menurut Unkelkar (2018) use case diagram menunjukkan gambaran fungsionalitas sistem atau proses bisnis dari perspektif pengguna.

K. Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja (aktivitas) pada use case (proses), logika, proses bisnis dan hubungan antara aktor dengan alur-alur kerja use case (mulyani,2016). Jadi kesimpulannya activity diagram (alur kerja) merupakan suatu diagram yang menerangkan tentang aktivitas atau kegiatan dari suatu sistem atau menu yang terdapat pada sistem tersebut.

L. Blackbox

Menurut Siddiq (2012) tujuan utama menggunakan pengujian *black box* ialah ialah pengecekan *software* antara kecocokan masukan dan keluaran yang didapatkan. Pengujian *black box* berfokus kepada pengujian dengan melihat fungsi-fungsi yang ada dalam sistem tanpa harus mengetahui bagaimana fungsi tersebut dibuat sistemnya. Bila hasil yang di buat telah sesuai dengan harapan berarti aplikasi sesuai dengan apa yang telah ditentukan sebelumnya dan bila belum sesuai maka perlu dilakukan pengecekan lebih lanjut dan perbaikan.

II. METODE PENELITIAN

A. Tahapan Penelitian

Penelitian diawali dengan mengidentifikasi masalah yang ada, kemudian merencanakan kebutuhan sistem dan melakukan pengumpulan data dengan metode studi pustaka maupun metode dokumentasi. Pengembangan sistem dilakukan setelah data diperoleh yang menghasilkan *prototype* aplikasi, kemudian diuji oleh peneliti dengan menggunakan metode *black box*. Tahapan penelitian diakhiri dengan implementasi dan penarikan kesimpulan.

B. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

Pembuatan sistem menggunakan perangkat keras yaitu Laptop Asus dengan OS Windows 10, serta beberapa perangkat lunak diantaranya Sublime Text untuk tempat menulis source code aplikasi, Google Chrome sebagai mesin pencari, Bootstrap sebagai *library* antarmuka, phpMyAdmin untuk bahasa pemrograman php,MySQL sebagai DBMS, XAMPP yang digunakan sebagai server untuk mengakses *localhost* dan MySQL.

C. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi metode Waterfall. Alasan peneliti menggunakan metode waterfall dikarenakan metode ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan dalam membangun suatu sistem. Proses dari metode waterfall adalah pengerjaan yang dilakukan dari suatu sistem secara berurutan, sistem yang dihasilkan akan berkualitas sangat baik, dikarenakan pelaksanaannya secara bertahap sehingga tidak berfokus pada tahapan tertentu. Struktur tahapan dalam metode ini dapat dilihat pada Gambar 1.

1) Analisis Kebutuhan

Analisa kebutuhan merupakan tahap pengembangan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan

perangkat lunak tersebut. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2) Desain Sistem

Spesifikasi kebutuhan tahap selanjutnya adalah mendesain sistem. Tujuan dari tahap ini memberikan gambaran awal tentang tampilan yang akan dibuat. Tahap ini akan memenuhi semua kebutuhan pengguna sesuai dengan hasil yang akan di analisa seperti perancangan tampilan pariwisata religi di Sulawesi Utara sehingga membantu mendefinisikan kebutuhan arsitektur secara keseluruhan.

3) Coding (Penulisan Kode Program)

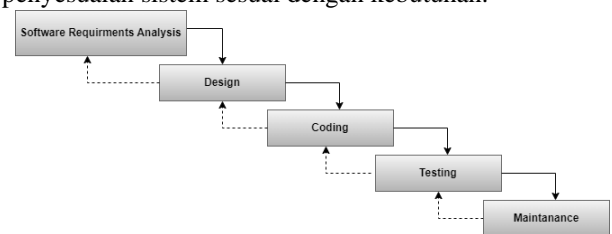
Pada tahap ini sistem terintegrasi dengan sintaksis sehingga sistem informasi dapat digunakan sesuai kebutuhan. Tahap ini merupakan tahap secara nyata mempergunakan kode pemrograman yang dimengerti oleh komputer untuk menerjemahkan desain sistem yang dibuat. Bahasa pemrograman yang dipakai seperti PHP, HTML, Javascript dan bahasa pemrograman lainnya.

4) Integration and System Testing

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5) Operation and Maintenance

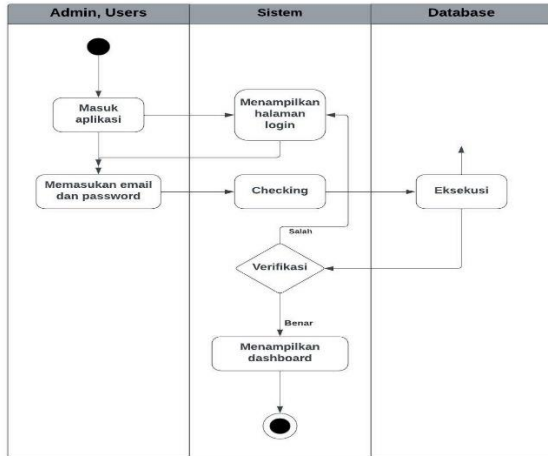
Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan ini memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.



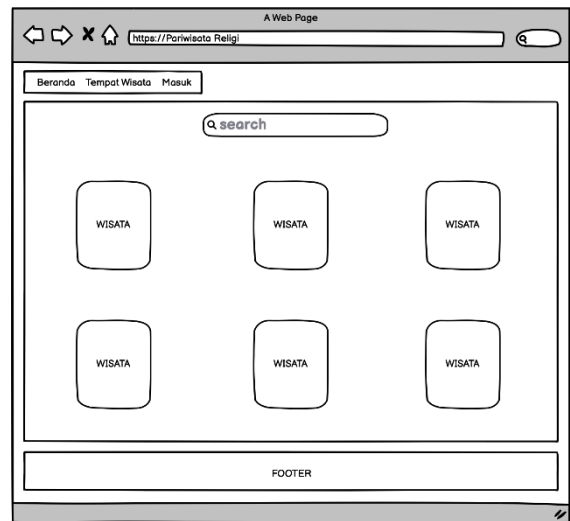
Gambar 1. Metode. Waterfall



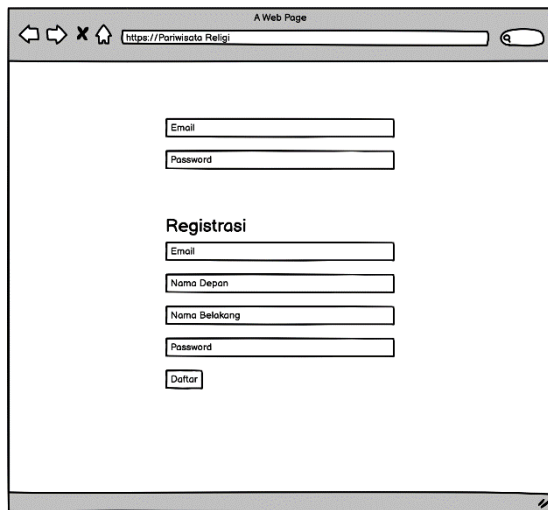
Gambar 2. Use Case Diagram Aplikasi



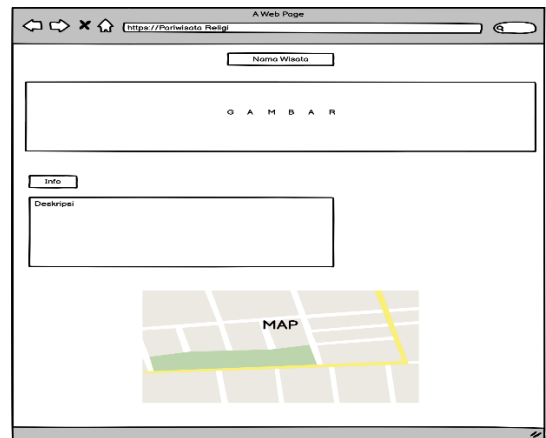
Gambar 3. Activity Diagram Login



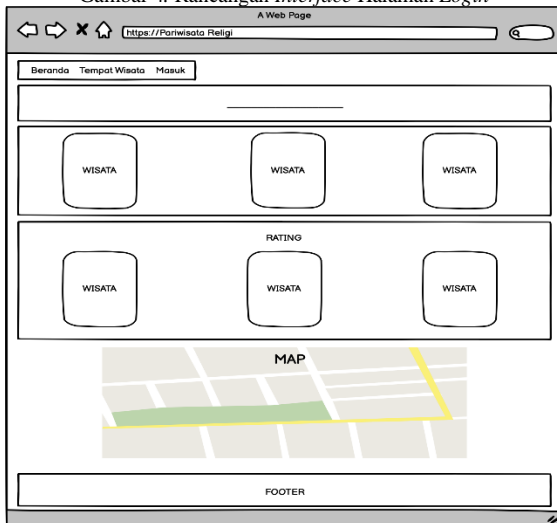
Gambar 6. Rancangan Interface Halaman Tambah Daftar Wisata



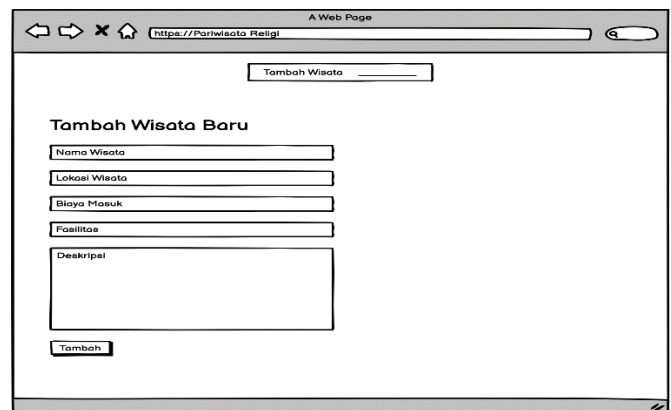
Gambar 4. Rancangan Interface Halaman Login



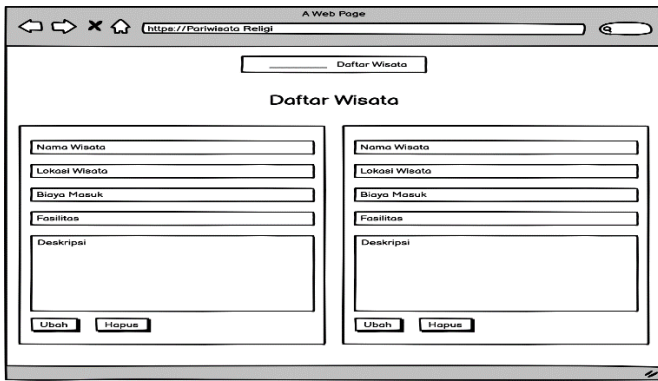
Gambar 7. Rancangan Interface Halaman Data Wisata



Gambar 5. Rancangan Interface Halaman Beranda



Gambar 8. Rancangan Interface Halaman Tambah Wisata



Gambar 9. Rancangan Interface Halaman Edit Data
 Gambar 10. Rancangan Interface Halaman Headline Postingan

rekomendasi_wisata, wisata, users. Tabel. Dapat dilihat pada Gambar 14.

2) Interface Sistem

Interface atau tampilan antarmuka akan memudahkan pengguna untuk menjalankan aplikasi. Peneliti membuat antarmuka aplikasi berdasarkan rancangan tampilan yang sudah dibuat sebelumnya berdasarkan fungsinya masing-masing.

Pada gambar 15 dapat dilihat tampilan dari halaman login yang terdapat dua kolom untuk mengisi email dan password serta tombol login untuk mengeksekusi kedua kolom apakah data user atau admin valid dan memiliki form untuk pengguna yang akan mendaftar. Jika validasi data telah benar maka admin atau user akan memasuki halamannya masing-masing

Pada gambar 16 terlihat tampilan halaman beranda dan akan menunjukkan tempat wisata yang sedang trending atau sangat di minati dan rating terhadap suatu wisata begitu juga lokasi dari wisata-wisata yang ada.

Pada gambar 17 terlihat tampilan halaman daftar wisata untuk pengguna yang akan memilih tujuannya ke wisata yang di inginkan.

Pada gambar 18 terlihat tampilan halaman data wisata untuk pengguna yang ingin mengetahui lebih jelas wisata yang ingin dia kunjungi dan lokasi wisata tersebut.

Pada gambar 19 merupakan tampilan tambah wisata untuk admin dapat menambahkan pariwisata religi yang ada di Sulawesi utara.

Pada gambar 20 merupakan tampilan dari halaman edit daftar wisata untuk admin dapat mengubah data dari sebuah wisata yang telah di tambahkan dan juga dapat menghapus data yang telah di tambahkan.

Pada gambar 21 merupakan tampilan dari halaman rekomendasi untuk admin ketika user mengirim sebuah rekomendasi wisata kedalam sistem maka admin yang akan mengeksekusi.

Pada gambar 22 merupakan tampilan dari profil user ketika user melakukan login maka akan masuk kedalam halman ini.

Pada gambar 23 merupakan tampilan dari halaman rekomendasi user, halaman ini adalah form untuk user ingin merekomendasikan wisata kedalam sistem.

Pada gambar 24 terlihat isi dari tampilan halaman chat untuk user yang dapat melakukan chatting dengan admin.

Pada gambar 25 terlihat isi dari tampilan halaman chat admin untuk admin yang dapat melakukan chatting dengan user.

Pada gambar 26 terlihat isi dari tampilan halaman daftar pengguna untuk admin yang dapat melihat semua pengguna yang telah melakukan pendaftaran kedalam sistem.

B. Pengujian Sistem

Pengujian Black Box yaitu pengujian yang memperhatikan masukan dan keluaran akhir dari sistem yang dijalankan, pengujian itu dilakukan dengan cara menguji beberapa aspek sistem dengan sedikit memperhatikan logika internal perangkat lunak.

Dalam hal ini peneliti melakukan pengujian black box pada aplikasi sistem informasi pariwisata religi di Sulawesi Utara yang telah dibuat untuk memastikan sitem berjalan dengan

TABEL 1

RANCANGAN STRUKTUR DATABASE

No	Nama Tabel	Keterangan
1)	Admin	Tempat penyimpanan data admin yang akan mengola aplikasi website
2)	Chat	Tempat menyimpan percakapan antara admin dan user
3)	Rate	Tempat penyimpanan rating terhadap tempat yang diberikan user
4)	Rekomendasi Wisata	Tempat penyimpanan data yang direkomendasi oleh user
5)	Wisata	Tempat penyimpanan data-data dari tempat wisata
6)	User	Tempat penyimpanan data-data dari pengguna yang telah melakukan pendaftaran

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Penerapan User Interface

Setelah selesai melakukan semua proses tahapan dengan menggunakan metode waterfall, pada tahapan ini akan dijelaskan hasil dari perancangan beserta interface Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Religi Di Sulawesi Utara.

1) Database Sistem

Pada bagian ini peneliti membahas tentang database yang digunakan pada sistem informasi pariwisata religi di Sulawesi utara. Disini peneliti menggunakan DBMS MySQL yang terdapat dalam aplikasi XAMPP.

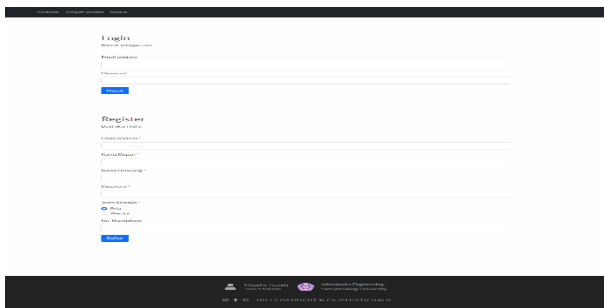
Peneliti telah membuat enam tabel dalam database sesuai rancangan sebelumnya, yaitu admin, chat, rate,

harapan.

Sistem yang diuji yaitu pesan error pemasukan data dalam form dan pesan informasi dari berbagai tombol. Dari hasil pengujian sistem semua proses pengujian aplikasi telah berjalan sesuai harapan dan bekerja sesuai fungsinya.

Table	Action	Rows	Type	Collation	Size	Overhead
admin	Browse Structure Search Insert Empty Drop	2	InnoDB	latin1_swedish_ci	16.0 KIB	-
chat	Browse Structure Search Insert Empty Drop	6	InnoDB	latin1_swedish_ci	32.0 KIB	-
rate	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	48.0 KIB	-
rekomendasi_wisata	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	32.0 KIB	-
users	Browse Structure Search Insert Empty Drop	2	InnoDB	latin1_swedish_ci	32.0 KIB	-
wisata	Browse Structure Search Insert Empty Drop	5	InnoDB	latin1_swedish_ci	32.0 KIB	-
6 tables	Sum	15	InnoDB	utf8mb4_general_ci	192.0 KIB	0 B

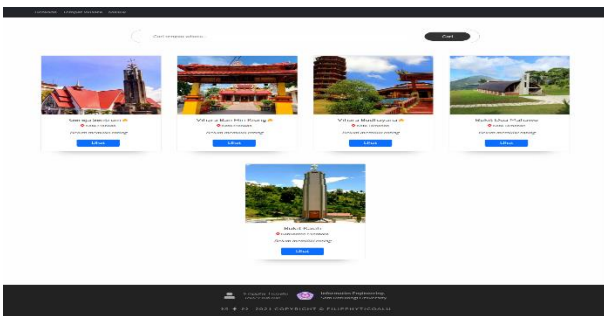
Gambar 14. Struktur Database



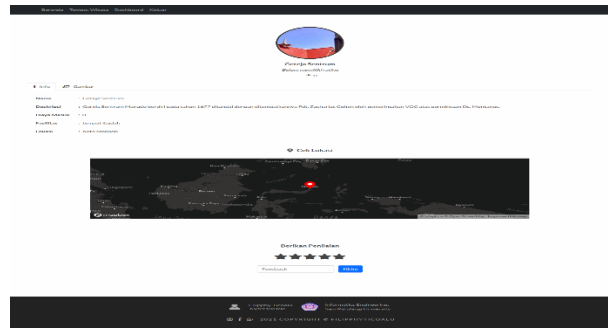
Gambar 15. Tampilan Halaman Login



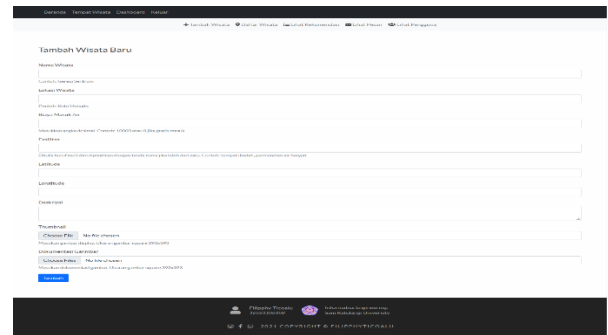
Gambar 16. Tampilan Halaman Beranda



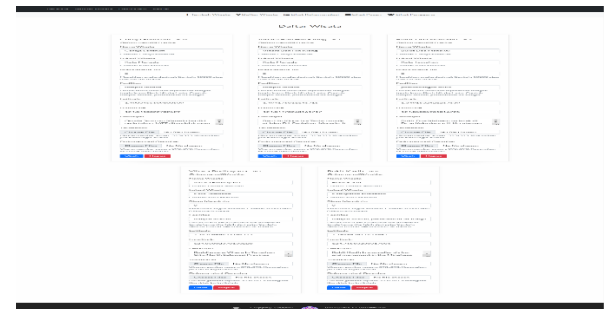
Gambar 17. Tampilan Halaman Daftar Tempat Wisata



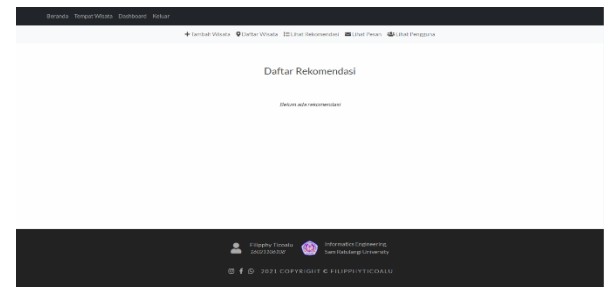
Gambar 18. Tampilan Data Wisata



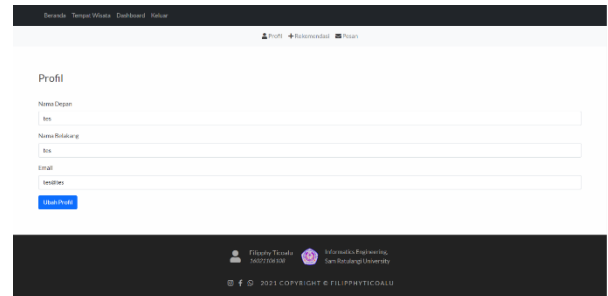
Gambar 19. Tampilan Halaman Tambah Wisata



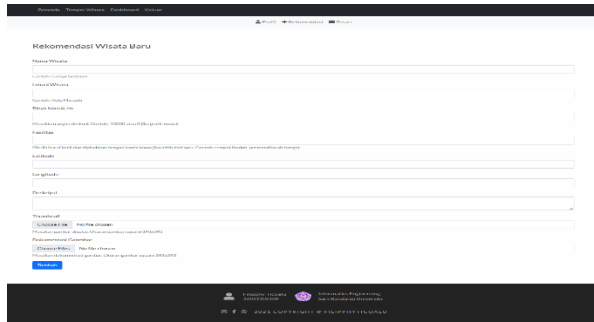
Gambar 20. Tampilan Halaman Edit Daftar Wisata



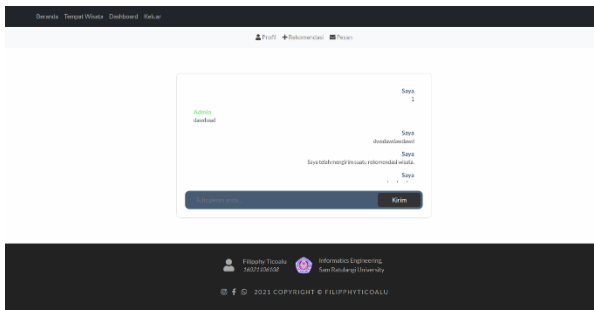
Gambar 21. Tampilan Halaman Daftar Rekomendasi Admin



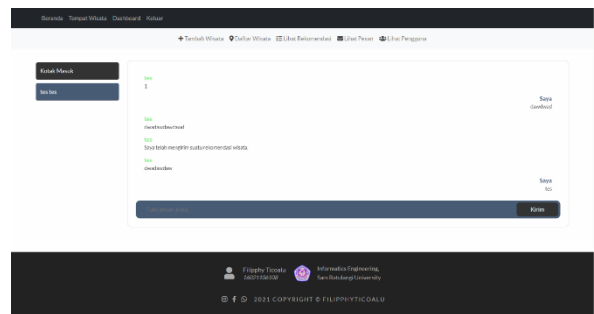
Gambar 22. Tampilan Halaman Profil User



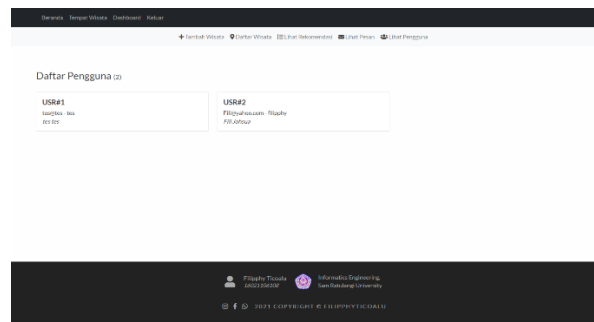
Gambar 23. Tampilan Halaman Rekomendasi Wisata Oleh User



Gambar 24. Tampilan Halaman Chat User



Gambar 25. Tampilan Halaman Chat Admin



Gambar 26. Tampilan Halaman Daftar Pengguna

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengujian aplikasi ini. Penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut

- 1). Sistem informasi Pariwisata Religi di Sulawesi Utara berbasis web telah selesai dikerjakan berdasarkan tahapan-tahapan yang dilakukan.
- 2). Berdasarkan dari hasil pengujian sistem aplikasi yang dibangun, aplikasi telah berjalan dengan sesuai harapan dan

bekerja sesuai fungsinya, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem dapat digunakan

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembuatan aplikasi Rancang Bangun Sistem Informasi Germita yang telah dilakukan maka penulis dapat mengajukan saran sebagai berikut

- 1). Sistem informasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan beberapa fitur – fitur untuk pengguna Sistem informasi Pariwisata Religi.
- 2). Sistem informasi Pariwisata Religi ini bisa dikembangkan lagi dari segi platform lainnya, seperti aplikasi smartphone dan aplikasi desktop.

V. KUTIPAN

- [1] Rintha Prasetyo Nur Sukma Hendra Ningsih, Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Wonogiri Berbasis Web. Ilmu Komputer, Universitas Sebelas Maret
- [2] Aris N Sari, 2007. Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Surakarta Dengan Menggunakan Macromedia Flash. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- [3] Zainul, Sulastri, 2014. Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Studi Kasus Di Karimunjawa Jepara. Dinamika Informatika, Vol. 6, No, 1
- [4] Indra Jati Kusuma, 2013. Sistem Informasi Geografis Pariwisata Pulau Lombok berbasis Android. Yogyakarta. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- [5] Abed Khurin Tasnimul Anaam, 2018. Sistem Informasi Registrasi Peserta Pelatihan Berbasis Website Di UPT Balai Latihan Kerja (UPT BLK) Kabupaten Gunungkidul. Universitas Negeri Jogjakarta
- [6] Sella Nora Perdana, 2019. Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Bengkel Mandiri Teknik. Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [7] Muhammad Haykal, 2020. Perancangan dan Pembuatan Sistem informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata Dan kebudayaan Kabupaten Pidie. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Darussalam-Banda Aceh Tahun 1441 H.
- [8] Nur Vinandari, Khairul A, H Muhammad, N. 2019. Sistem Informasi Geografis Wisata Religi Berbasis Web. Jurnal Sains. Politeknik Negeri Tanah Laut.

TENTANG PENULIS



Penulis bernama lengkap Filipphy Johsua Ferdinand Jackquel Ticoalu, anak tunggal. Lahir di Manado ,Sulawesi Utara pada tanggal 22 februari 1999. Dengan alamat tempat tinggal sekarang di Kawangkoan Kecamatan Kalawat, Minahasa Utara. Penulis mulai menempuh pendidikan di Sekolah Dasar di SD MIS dan UNKLAB (2004-2010). Kemudian melanjutkan

pendidikan tingkat pertama di SMP UNKLAB (2010-2013). Selanjutnya penulis menempuh pendidikan ke sekolah tingkat atas di SMA UNKLAB (2013-2016).

Setelah itu, di tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan S1 di Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi. Selama berada di bangku kuliah, penulis bergabung dalam organisasi kemahasiswaan yaitu Himpunan Mahasiswa Elektro (HME) dan Olaraga Basket Teknik Unsrat dan menjadi salah satu bagian dari FASE 16 dan akhirnya berhasil menyelesaikan studi di Program Studi Informatika Unsrat.

Selama pembuatan skripsi saya mendapat bimbingan dari para dosen pembimbing Ir. Yaulie D. Y. Rindengan, ST, MM, MSc, dan Ir. Hans F. Wowor, M.Kom. Sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Teknik Elektro Program Studi Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi dengan menyandang gelar Sarjana Komputer (S.Kom).