

# RANCANG BANGUN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PEMESANAN TIKET PADA WISATA WANA GRIYA

Bramansyah Akbar<sup>1</sup>, Galuh Oka Safitri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspatek No.11, Buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

Email: <sup>1</sup>[akbarbramansyah@gmail.com](mailto:akbarbramansyah@gmail.com), <sup>2</sup>[dosen02818@unpam.ac.id](mailto:dosen02818@unpam.ac.id)

## ABSTRAK

**RANCANG BANGUN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PEMESANAN TIKET PADA WISATA WANA GRIYA** Taman Wisata Wana Griya di Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor, merupakan destinasi wisata keluarga dengan potensi besar, namun promosi digitalnya masih terbatas. Saat ini, pemesanan tiket masih dilakukan secara manual, khususnya untuk kunjungan kelompok sekolah, sehingga kurang efisien dan menyulitkan pengelolaan kunjungan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun website sebagai media promosi dan pemesanan tiket daring guna meningkatkan eksposur Wana Griya serta mempermudah proses reservasi. Pengembangan dilakukan menggunakan metode *Personal Extreme Programming* (PXP) dengan tahapan perencanaan, perancangan, pengkodean, dan pengujian. Website yang dibangun menyediakan informasi fasilitas, harga tiket, jadwal kunjungan, dan fitur pemesanan daring untuk pengunjung umum maupun kelompok sekolah. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu Wana Griya memperluas jangkauan promosi, meningkatkan kepercayaan pengunjung, serta mempermudah manajemen pemesanan tiket.

**Kata kunci:** Wana Griya, Website Promosi, Pemesanan Tiket Daring, Personal Extreme Programming (PXP)

## ABSTRACT

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF A WEBSITE AS A PROMOTIONAL AND TICKET BOOKING MEDIUM FOR WANA GRIYA TOURISM.** Wana Griya Tourism Park, located in Parung District, Bogor Regency, is a family-oriented tourist destination with great potential, yet its digital promotion remains limited. Currently, ticket reservations are still carried out manually, especially for school group visits, making the process inefficient and difficult to manage. This research aims to design and develop a website as a promotional medium and online ticket booking system to increase Wana Griya's exposure and simplify the reservation process. The development is carried out using the *Personal Extreme Programming* (PXP) method, consisting of planning, design, coding, and testing phases. The resulting website provides facility information, ticket prices, visiting schedules, and an online booking feature for both general visitors and school groups. The outcomes are expected to help Wana Griya expand its promotional reach, enhance visitor trust, and simplify ticket management.

**Keywords:** Wana Griya, Promotional Website, Online Ticket Booking, Personal Extreme Programming (PXP)

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Taman Wisata Wana Griya di Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor, merupakan destinasi rekreasi keluarga seluas ±8 hektare yang menawarkan berbagai fasilitas seperti taman, danau buatan, kolam renang, dan area bermain. Sejak dibuka pada 2018, kunjungan rata-rata mencapai 300–400 orang per hari dan meningkat lebih dari 500 saat musim liburan, dengan ulasan positif di Google mencapai lebih dari 5.200. Selain pengunjung umum, kelompok sekolah seperti TK dan SD juga berkontribusi signifikan terhadap jumlah kunjungan.

Meskipun memiliki potensi wisata yang besar, promosi digital Wana Griya masih terbatas. Media sosial resmi seperti Instagram dan Facebook telah digunakan, namun belum optimal dalam meningkatkan jangkauan informasi. Wana Griya juga belum memiliki website resmi yang dapat menampilkan informasi fasilitas sekaligus menyediakan pemesanan tiket daring. Proses reservasi, terutama untuk kunjungan kelompok sekolah, masih dilakukan manual sehingga kurang efisien dan menyulitkan pengelolaan.

Pengembangan website dengan metode Personal Extreme Programming (PXP) diharapkan dapat menghadirkan media promosi yang efektif sekaligus mempermudah proses reservasi. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan eksposur Wana Griya, membangun kepercayaan calon pengunjung, serta mengoptimalkan potensi kunjungan baik dari pengunjung individu maupun kelompok sekolah.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis mengidentifikasi masalah yang ada di Taman Wisata Wana Griya:

- Kurangnya Eksposur dan Promosi Digital
- Wana Griya belum menyediakan fasilitas pemesanan tiket secara daring.
- Ketidaktersediaan halaman informasi yang dapat digunakan sebagai panduan bagi para pengunjung.

## 1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah penulis uraikan sebelumnya, rumusan masalah yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang dan membangun *website* yang efektif sebagai sarana promosi Taman Wisata Wana Griya untuk meningkatkan eksposur tempat wisata tersebut kepada masyarakat luas?
- Bagaimana mengembangkan fitur pemesanan tiket secara daring pada *website* yang memudahkan pengunjung, baik pengunjung individu maupun kelompok, dalam melakukan pembelian tiket masuk?
- Bagaimana *website* yang dikembangkan dapat membantu pengunjung dan calon pengunjung untuk mengetahui informasi terkait fasilitas, jadwal kunjungan, dan harga tiket secara daring?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut:

- Merancang dan membangun *website* promosi yang efektif bagi Taman Wisata Wana Griya guna meningkatkan eksposur tempat wisata tersebut kepada masyarakat luas.
- Mengembangkan sistem pemesanan tiket secara daring pada *website* yang memudahkan pengunjung, terutama kelompok sekolah seperti TK dan SD, dalam melakukan reservasi untuk kunjungan kegiatan karya wisata.
- Mengembangkan sistem *website* yang dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung dan calon pengunjung untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan Wana Griya, termasuk informasi fasilitas, harga tiket, dll.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang didapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Manfaat bagi peneliti
  - Peneliti akan mendapatkan pengalaman dalam menerapkan metode *Personal Extreme Programming* (PXP)

pada pengembangan *website*, serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai perancangan sistem digital untuk sektor pariwisata. Penelitian ini juga dapat meningkatkan keterampilan dalam pengembangan *website* dan pemecahan masalah praktis.

c. Manfaat bagi Wana Griya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu Wana Griya dalam meningkatkan eksposur melalui media digital serta memberikan kemudahan bagi pengunjung, terutama kelompok sekolah, dalam melakukan pemesanan tiket secara daring. Ini juga akan memperbaiki proses pengelolaan kunjungan yang lebih terstruktur dan efisien.

d. Manfaat bagi Universitas Pamulang

Penelitian ini diharapkan dapat menyempurnakan berbagai penelitian yang telah dilakukan oleh mahasiswa lain serta memberikan sudut pandang, evaluasi, dan perbandingan yang berguna bagi mahasiswa dan pembaca di masa depan. Semoga penelitian ini juga dapat menjadi sumber referensi yang berharga untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang ini.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Perancangan

Menurut Hendrik Sitorus & Sakban (2021) Perancangan merupakan langkah pertama dalam perencanaan suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru. Hal ini selaras dengan menurut (Saeful Malik & Zein, 2022) Perancangan merupakan penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Manfaat tahap perancangan sistem ini memberikan gambaran rancangan bangun yang lengkap sebagai pedoman bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan perancangan adalah tahap fundamental dalam pengembangan sistem, yang berfungsi sebagai langkah awal untuk menciptakan dan mendesain sistem baru.

### 2.2 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Hendrik (2021) Sistem informasi adalah serangkaian prosedur-prosedur formal yang di dalamnya data dikumpulkan dan diproses menjadi informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi.

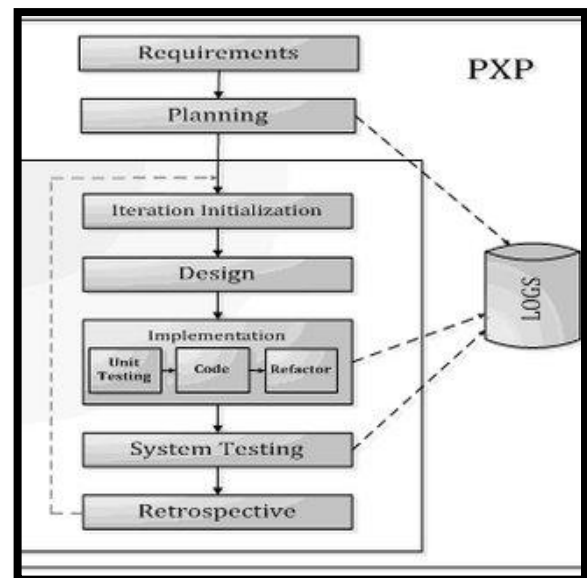
### 2.3 Pengertian Pemasaran Digital

Menurut Miguna Astuti dkk (2023) Pemasaran digital adalah hasil dari teknologi informasi yang

diterapkan pada pemasaran tradisional. Pemasaran digital erat kaitannya dengan teknologi digital yang di dalamnya berhubungan dengan komunikasi yang digunakan untuk tujuan pemasaran serta berkaitan pula dengan media sosial karena dengan sekali klik semua orang sudah dapat membeli maupun memasarkan barang.

### 2.4 Pengertian *Personal Extreme Programming*

*Personal Extreme Programming* (XP) adalah suatu proses pembuatan *software* yang dirancang dan diimplementasikan oleh pengembang secara individu. XP mempertahankan prinsip-prinsip dengan mengurangi beban kerja dokumentasi dan pemeliharaan. Proses pengembangan XP bersifat iteratif, dan praktik implementasi memungkinkan pengembang untuk merespons perubahan dengan lebih fleksibel (Sita & Zein 2021).



Gambar 1. Metode Pengembangan Sistem XP

## 3. METODE

### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan penelitian ini adalah:

- Observasi: Melakukan pengamatan langsung pada proses pembelian tiket di Taman Wisata Wana Griya. Hasil dari observasi adalah untuk melakukan analisis kebutuhan dari sistem informasi yang akan dikembangkan.

- b. Wawancara: melakukan sesi wawancara kepada pihak yang terlibat dalam proses bisnis Wana Griya, dalam kasus ini, yaitu calon pengunjung serta pekerja di taman wisata wana griya.
- c. Studi Pustaka: Mempelajari jurnal-jurnal dan buku-buku referensi yang berkaitan dengan perancangan serta pengembangan website dalam membantu proses berjalannya pembelian tiket wisata, serta media promosi pada sebuah taman wisata.

### 3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan pada perancangan sistem informasi yang akan dibuat adalah metode Personal Extreme Programming (PXP), yaitu metode yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak terhadap perubahan serta kebutuhan pelanggan. Beberapa tahapan di dalamnya yaitu:

- a. Perencanaan (*Planning*). Pada fase Perencanaan di PXP ini merupakan tahapan untuk menentukan skala prioritas dan memutuskan fitur dan fungsionalitas apa yang menjadi nilai maksimum dari proses bisnis suatu pengembangan sistem informasi.
- b. Desain/Perancangan (*Design*). Desain merupakan fase dimana tahapan ini mulai mendesain basis data dan desain antarmuka pengguna/UI (User Interface).
- c. Pengkodean (*Coding*). Pada fase ini adalah melakukan tahapan pengkodean (Coding) dengan kolaborasi bahasa JavaScript, HTML, CSS, Tailwind, dan PHP serta basis datanya menggunakan MySQL.
- d. Pengujian (*Testing*). Pengujian merupakan fase dimana ketika fase pengkodean selesai dilaksanakan apakah masih ada kekurangan atau sudah berjalan dengan baik. Tahapan pengujian pada penelitian ini menggunakan Black Box Testing.

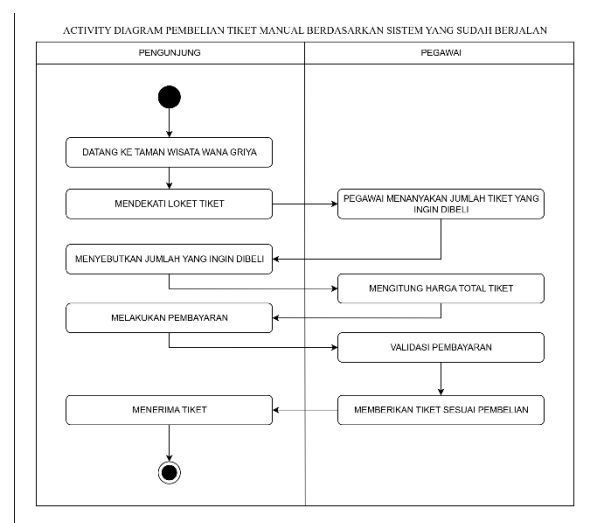
### 3.3 Analisa perancangan

#### a. Analisa sistem saat ini

Sistem berjalan merupakan suatu mekanisme yang menggambarkan alur pergerakan data atau dokumen dalam suatu sistem, termasuk proses keluar masuknya informasi yang terjadi selama sistem beroperasi. Analisis terhadap sistem berjalan bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai

operasional sistem yang saat ini diterapkan di Taman Wisata Wana Griya.

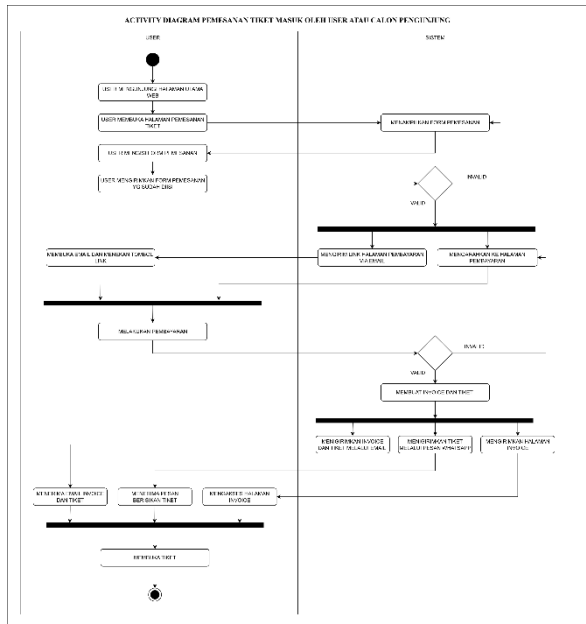
Sistem yang digunakan masih bersifat konvensional, di mana proses pemesanan layanan wisata dilakukan secara langsung di lokasi atau melalui komunikasi melalui aplikasi WhatsApp. Analisis ini dilakukan sebagai dasar dalam perancangan sistem baru yang diharapkan mampu mempermudah calon pengunjung dalam melakukan pemesanan serta mengakses informasi mengenai paket wisata secara lebih efektif dan efisien. Berikut adalah *Activity diagram* yang menggambarkan sistem berjalan saat ini:



**Gambar 2.** Analisa Sistem Berjalan

#### b. Analisa sistem usulan

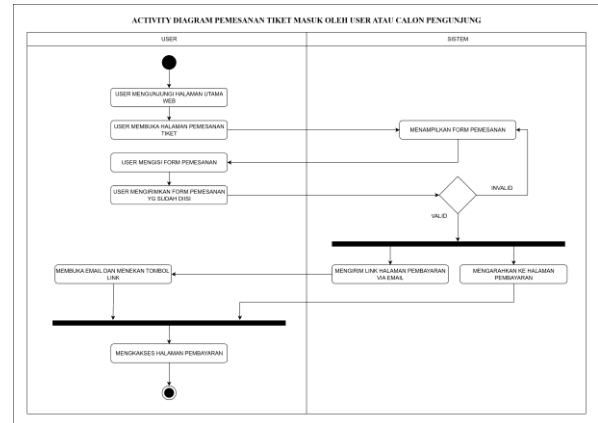
Dari alur sistem yang sedang berjalan telah teridentifikasi beberapa permasalahan dan kelemahan yang membutuhkan perhatian dan perbaikan, untuk mengatasi hal ini, pengembangan sistem baru yang terintegrasi dengan teknologi informasi dapat menjadi solusi yang efektif. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kemudahan proses yang sedang berjalan serta memberikan solusi konkret terhadap kelemahan yang telah teridentifikasi. Dengan demikian sistem baru ini diharapkan dapat mengoptimalkan kinerja secara keseluruhan. Berikut adalah *activity diagram* yang menggambarkan sistem yang penulis usulkan:



Gambar 3. Analisa Sistem Usulan

Pada activity diagram berikut akan menjelaskan alur kegiatan dalam program yang akan dikembangkan dari alur kegiatan program, Keputusan yang akan terjadi, hingga bagaimana sistem akan berakhir. Berikut activity diagram dari sistem yang dikembangkan:

#### 1) Activity Diagram User Memesan Tiket

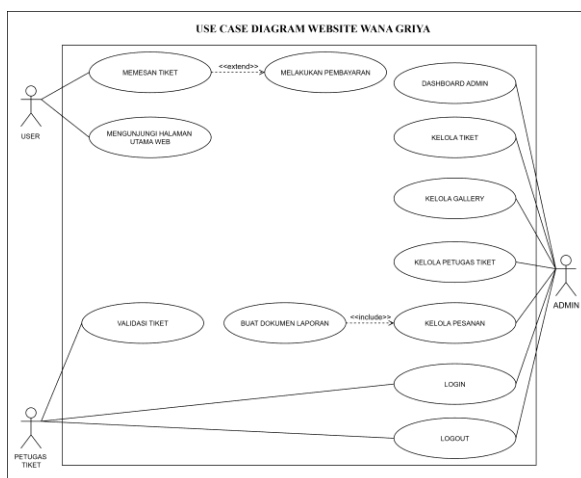


Gambar 5. Activity Diagram User Memesan Tiket

### 3.4 Perancangan UML

#### a. Use case diagram

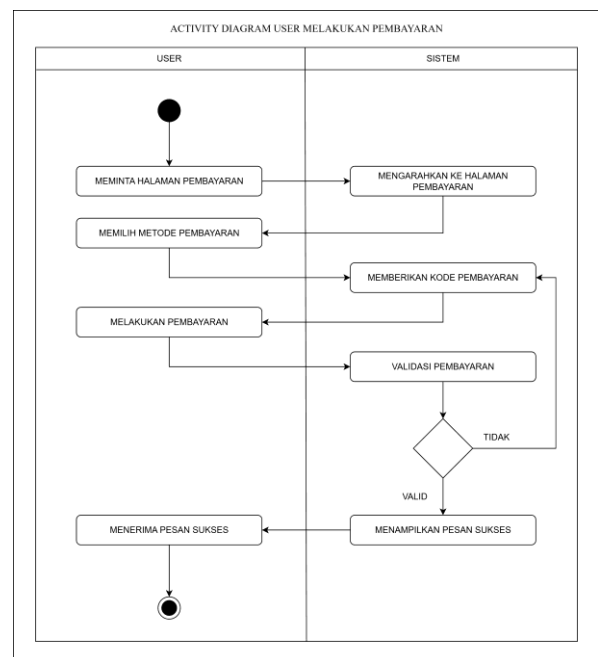
Pada use case diagram menjelaskan alur admin, petugas tiket dan user saat berinteraksi dengan sistem. Dimana user dapat mengunjungi halaman utama web untuk mendapatkan informasi tentang wana griya, lalu user dapat melakukan pemesanan tiket dan pembayaran, pada use case diagram ini juga digambarkan bagaimana petugas tiket dapat melakukan validasi penggunaan tiket oleh pengunjung. serta bagaimana admin dapat melakukan pengelolaan pesanan, petugas tiket, hingga tampilan halaman utama web itu sendiri.



Gambar 4. Use Case Diagram

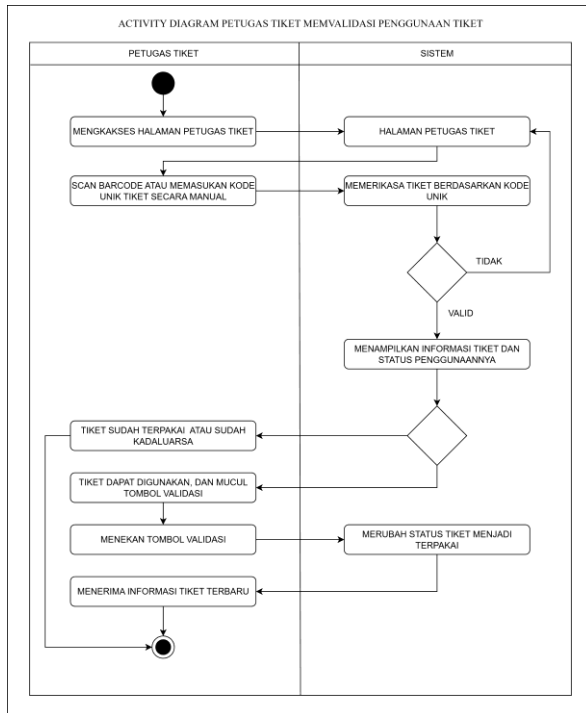
#### b. Activity diagram

#### 2) Activity Diagram User Melakukan Pembayaran



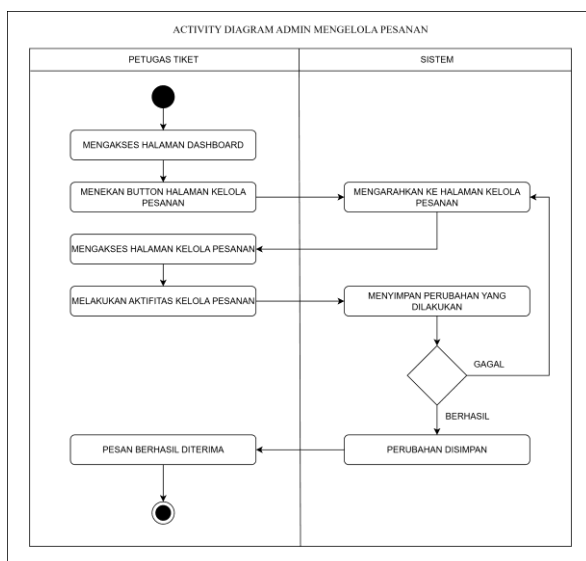
Gambar 6. Activity Diagram User Melakukan Pembayaran

#### 3) Activity Diagram Petugas Tiket Validasi Penggunaan Tiket



**Gambar 7.** Activity Diagram Petugas Tiket Validasi

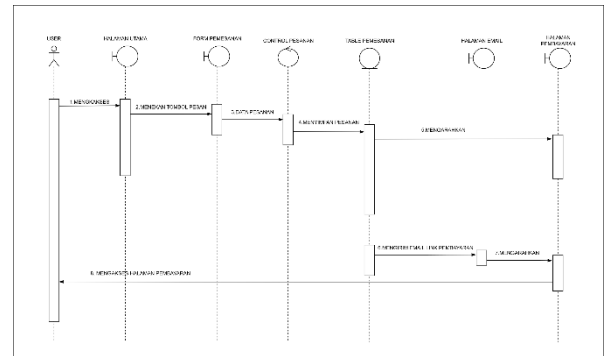
#### 4) Activity Diagram Admin Kelola Pesanan



**Gambar 8.** Activity Diagram Admin Kelola Pesanan

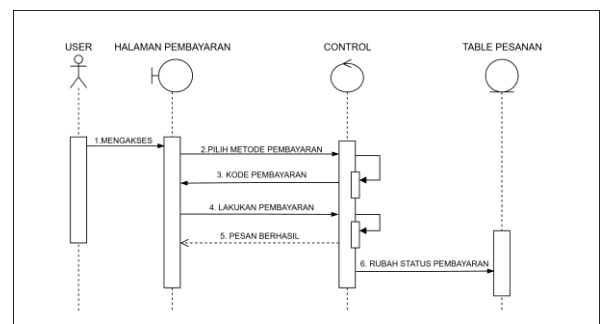
#### c. Sequence diagram

##### 1) Sequence Diagram User Memesan Tiket



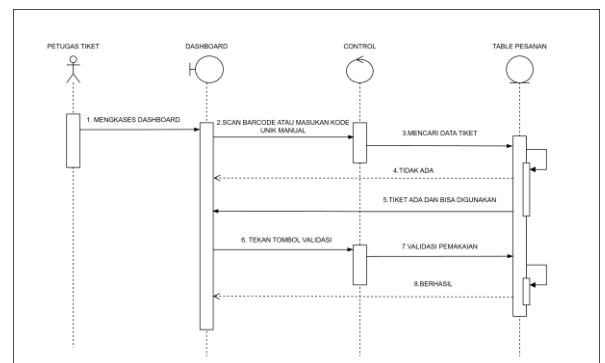
**Gambar 9.** Sequence Diagram User Memesan Tiket

##### 2) Sequence Diagram User Melakukan Pembayaran



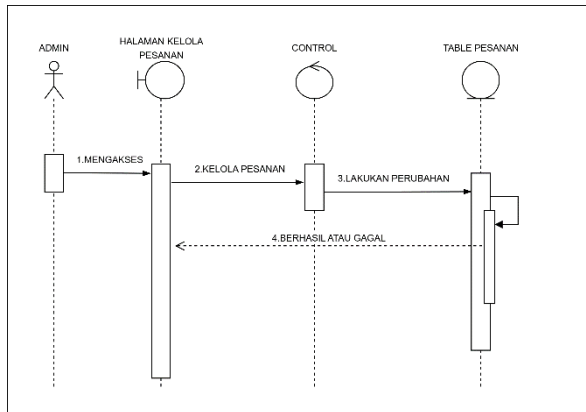
**Gambar 10.** Sequence Diagram User Melakukan Pembayaran

##### 3) Sequence Diagram Petugas Tiket Validasi Penggunaan Tiket



**Gambar 11.** Sequence Diagram Petugas Tiket Validasi Penggunaan Tiket

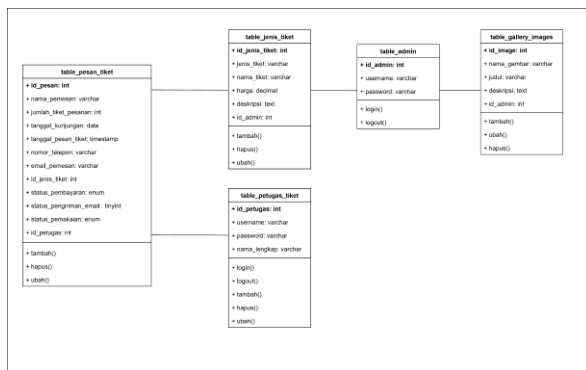
##### 4) Sequence Diagram Admin Kelola Pesanan



**Gambar 12.** Sequence Diagram Admin Kelola Pesanan

#### d. Class diagram

Class diagram bertujuan untuk menggambarkan struktur dari sistem melalui kelas-kelas yang saling terhubung untuk membangun sistem.

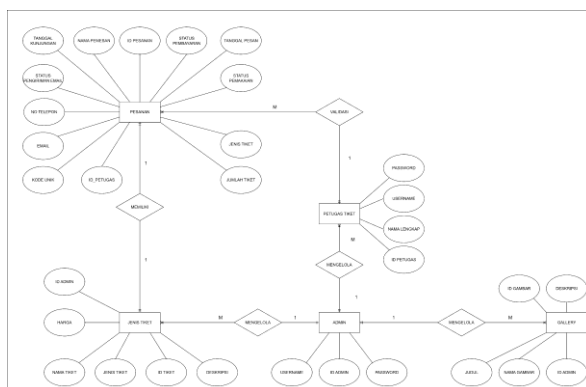


**Gambar 13.** Class Diagram

### 3.5 Perancangan Basis Data

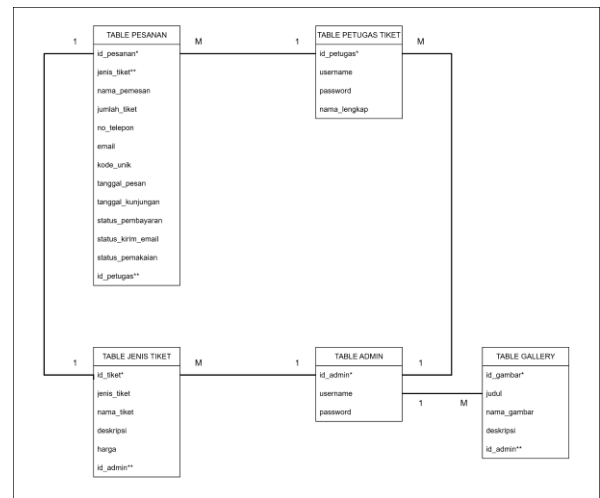
Perancangan basis data merupakan tahapan pembentukan atau pengembangan logika basis data untuk dapat membuat sistem yang telah dirancang dapat bekerja dengan baik dan optimal. Perancangan model data dilakukan untuk menentukan hubungan antar data.

#### a. Entity Relationship Diagram (ERD)



**Gambar 14.** Entity Relationship Diagram (ERD)

### b. Logical Record Structure



**Gambar 15.** Logical Record Structure (LRS)

### 3.6 Perancangan Antar Muka (UI)

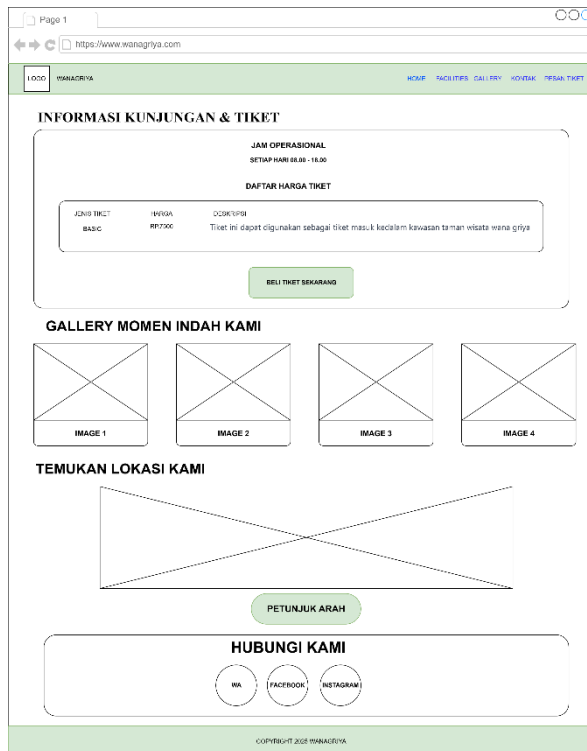
Perancangan user interface merupakan alat komunikasi antara pengguna atau end-user dengan sistem. Dengan user interface ini diharapkan pengguna dapat lebih mudah dalam menggunakan sistem. Perancangan user interface ini merupakan implementasi pada tahap design pada tahapan dalam metode Personal Extreme Programming (XP).

#### a. Halaman Utama Bagian-1



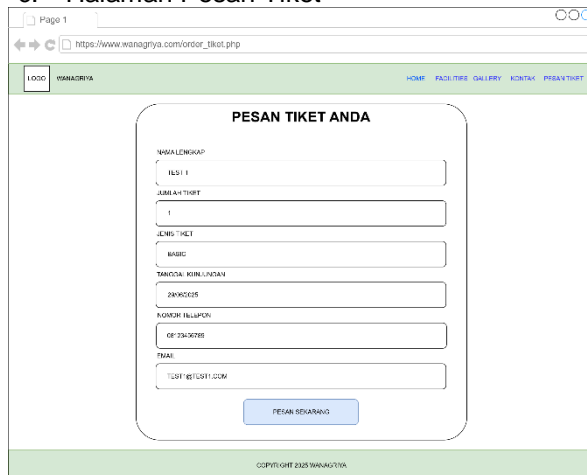
**Gambar 16.** UI Halaman Utama Bagian-1

#### b. Halaman Utama Bagian-2



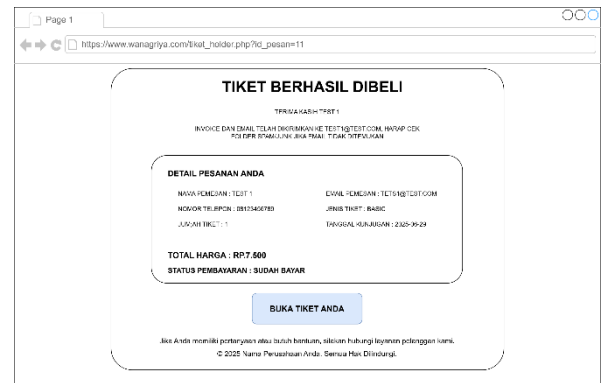
Gambar 17. UI Halaman Utama Bagian-2

### c. Halaman Pesan Tiket



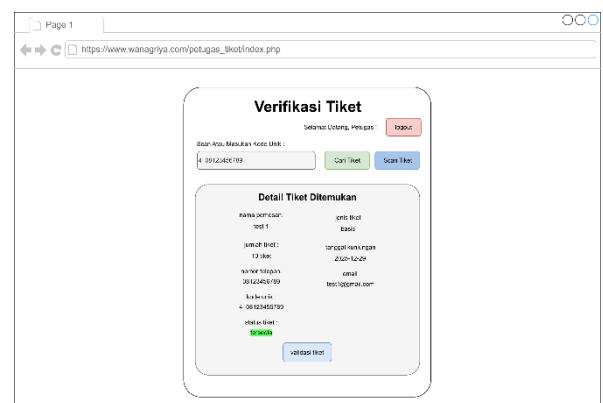
Gambar 18. UI Halaman Pemesanan Tiket

### d. Halaman Invoice atau pesanan berhasil



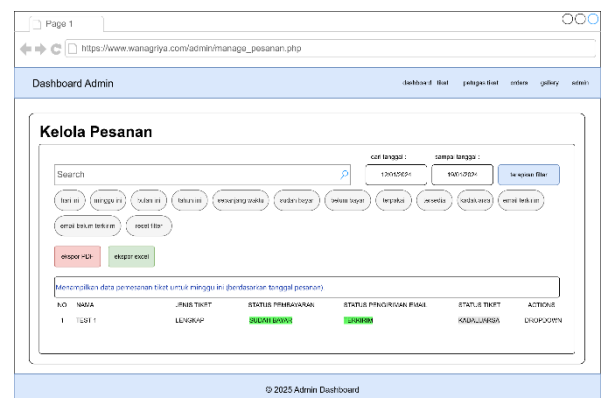
Gambar 19. UI Halaman Invoice

### e. Halaman Dashboard Petugas Tiket



Gambar 20. UI Dashbord Petugas Tiket

### f. Halaman admin Kelola Pesanan



Gambar 21. UI Halaman Admin Kelola Pesanan

## 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

### 4.1 Implementasi

Implementasi sistem adalah tahap penerapan sekaligus pengujian sistem yang mengacu pada



rancangan dan hasil yang telah disusun sebelumnya. Tahap ini juga merupakan bagian dari proses implementasi metode Personal Extreme Programming (PXP). Tujuannya adalah untuk memastikan kesiapan sistem dalam kondisi nyata sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan. Sebelum program atau sistem digunakan pada situasi sebenarnya, sistem harus dipastikan bebas dari kesalahan, meskipun kemungkinan adanya beberapa kesalahan tetap dapat terjadi.

#### 4.2 Implementasi Aplikasi

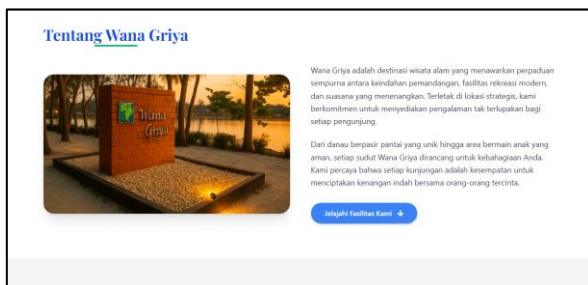
Implementasi aplikasi merupakan tampilan dari rancangan pengembangan website yang telah disusun sebelumnya, Berikut hasil user interface dari perancangan user interface yang telah dibuat:

##### a. Halaman Utama bagian-1



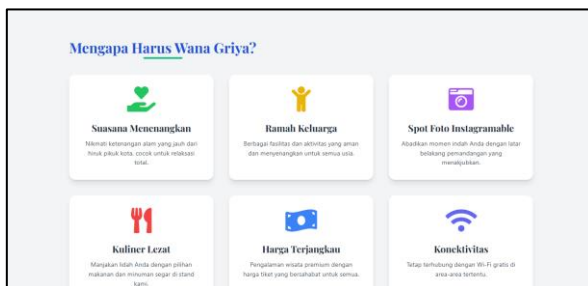
Gambar 22. Halaman Utama Bagian-1

##### b. Halaman Utama Bagian-2



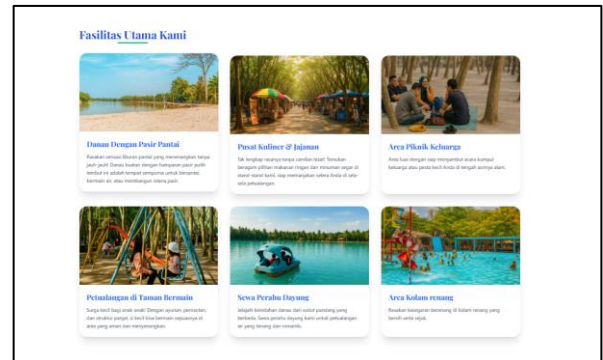
Gambar 23. Halaman Utama Bagian-2

##### c. Halaman Utama Bagian-3



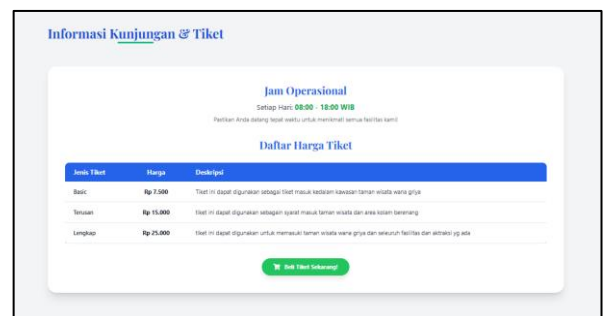
Gambar 24. Halaman Utama bagian-3

##### d. Halaman Utama Bagian-4



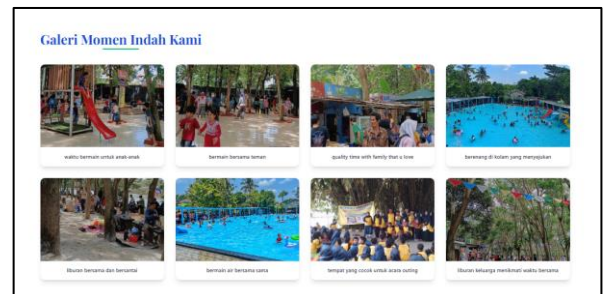
Gambar 25. Halaman Utama bagian-4

##### e. Halaman Utama Bagian-5



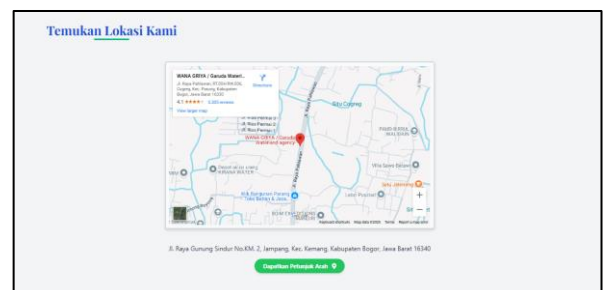
Gambar 26. Halaman Utama bagian-5

##### f. Halaman Utama Bagian-6



Gambar 27. Halaman Utama bagian-6

##### g. Halaman Utama Bagian-7



Gambar 28. Halaman Utama bagian-7

##### h. Halaman Utama Bagian-8



Gambar 29. Halaman Utama bagian-8

#### i. Halaman Pesan Tiket

Gambar 30. Halaman Pesan Tiket

#### j. Halaman Invoice atau Pesanan Berhasil

Gambar 31. Halaman Invoice

#### k. Halaman Dashboard Petugas Tiket

Gambar 32. Halaman Dashboard Petugas Tiket

#### l. Halaman Admin kelola Pesanan

No	Nama	Jenis Tiket	Jumlah Tiket	Status Pembayaran	Status Pengiriman Email	Status Tiket	Actions
1	1	Basic	1	Sudah bayar	Unkirim	Unkirim	
2	SD TUNAS BANGSA	Lengkap	50	Sudah bayar	Terkirim	Terkirim	
3	Sumanyah Akbar	Basic	1	Sudah bayar	Unkirim	Unkirim	

Gambar 33. Halaman Admin Kelola Pesanan.

## 5. KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka didapatkan Kesimpulan sebagai berikut:

- Website sebagai media promosi berhasil dirancang dan dibangun sebagai media promosi yang efektif untuk Taman Wisata Wana Griya. Website ini menampilkan informasi umum tentang tempat wisata, galeri, serta konten-konten yang dapat meningkatkan daya tarik dan eksposur kepada masyarakat luas secara digital.
- Fitur pemesanan tiket secara daring telah berhasil dikembangkan sehingga memudahkan proses pembelian tiket masuk, baik untuk pengunjung individu maupun kelompok. Fitur ini dirancang agar mudah digunakan, efisien, dan memberikan konfirmasi yang jelas bagi pengunjung setelah melakukan pemesanan.
- Website juga menyediakan informasi lengkap terkait fasilitas, jadwal kunjungan, dan harga tiket secara daring. Hal ini membantu pengunjung dan calon pengunjung dalam merencanakan kunjungan mereka dengan lebih baik karena semua informasi penting dapat diakses dengan mudah dan kapan saja.

### 5.2 Saran

Dalam proses penulisan skripsi, penulis mendafatkan beberapa hal yang penulis bisa sarankan dalam pengembangan sistem yang terlah dibuat, antara lain:

- a. Karena sistem digunakan sebagai media pengaturan dan pencatatan pembelian tiket yang secara langsung juga menghitung performa pembelian tiket sekaligus performa taman wisata wana griya, maka diharapkan admin melakukan backup database secara berkala untuk menghindari kehilangan data performa yang penting sebagai bentuk laporan kepada pengelola taman wisata wanagriya.
- b. Diharapkan website dapat dikembangkan lebih baik lagi, agar lebih interaktif dengan user agar dapat lebih banyak menarik calon pengunjung untuk melakukan kunjungan ke taman wisata wana griya.
- c. Menambahkan section atau bagian berisikan review atau ulasan pengunjung yang pernah mengunjungi taman wisata wana griya. Yang bisa didapatkan menggunakan API dari google maps, hal ini berguna sebagai testimoni atau rujukan bagi calon pengunjung yang masih ragu dalam menentukan apakah akan mengunjungi taman wisata wana griya atau tidak.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika*, 5(2), 12-24.
- [2]. Malik, D. S., & Zein, A. (2022). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Personal Extreme Programing Di Toko Surya Gemilang. *Jurnal Ilmu Komputer*, 5(2), 51-51
- [3]. Sita, E., & Zein, A. (2021). Penerapan Metode Personal Extreme Programming Dalam Perancangan Aplikasi Pemilihan Ketua HMSI Dengan Weighted Product. *Jurnal Ilmu Komputer*, 4(2), 27-32.
- [4]. Melinda, V., & Zein, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Tour Dan Travel Berbasis Web Menggunakan Metode Personal Extreme Programming (PXP) Pada Today Trip. *Jurnal Ilmu Komputer*, 6(1).
- [5]. Azzahra, Z. F., & Anggoro, A. D. (2022). Analisis teknik entity-relationship diagram dalam perancangan database sebuah literature review. *Intech*, 3(1), 8-11.
- [6]. Putra, M. G. L., & Firdaus, M. I. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID UNTUK MONITORING AKADEMIK MAHASISWA DI INSTITUT TEKNOLOGI KALIMANTAN DENGAN METODE PERSONAL EXTREME PROGRAMING. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 13(2), 160-166.
- [7]. Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web (Studi Kasus: Kedai Dimsum Soraya). *J. Teknol. dan Sist. Inf*, 2(4), 43-48.
- [8]. Jannah, R., Putri, B. G. Y., Samsudin, S., Rahman, Y. A., & Nuriadi, N. (2021). Promosi dan pemasaran dalam pengembangan taman wisata edukasi jabal rahmah desa jango kecamatan janapria. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(1).
- [9]. Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Wulandari, M. (2022). Perancangan sistem informasi perpustakaan menggunakan diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, 1(1), 19-25.
- [10]. Noviana, R. (2022). Pembuatan aplikasi penjualan berbasis web monja store menggunakan php dan mysql. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 112-124.
- [11]. Panja, E., Sedyono, E., & Hendry, H. (2023). Perancangan Dan Implementasi Website Sebagai Media Promosi Pada Atap Bukit Coffee. *Jurnal Mnemonic*, 6(1), 35-40.
- [12]. Sibagariang, S., Rokhayati, Y., Dziki, A., Handayani, S., Santiputri, M., Riyadi, A., ... & Nizan, M. S. (2021). Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Wisata Pulau Mu-but. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Negeri Batam*, 3(2), 133-145.
- [13]. Astuti, M., Dewi, F. I. R., & Mardiatmi, A. B. D. (2023). *E-Marketing Konsep Dan Transformasi Digital*. Deepublish.