

# Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web di Labuan Bajo NTT

Laurensia Suryani Balut\*, Lambang Probo Sumirat<sup>2</sup>, Alda Raharja<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dr.Soetomo, Surabaya, Indonesia  
<sup>1</sup>echabalut@gmail.com\*; <sup>2</sup>lambang@unitomo.ac.id; <sup>3</sup>alda.raharja@unitomo.ac.id

## ABSTRAK

Wisata kuliner saat ini menjadi sebuah jenis wisata yang sangat banyak dampaknya bagi perkembangan suatu daerah, salah satu nilai pentingnya adalah menumbuh kembangkan potensi tempat makanan di daerah. Di kota Labuan Bajo sendiri masih sedikit sekali bahkan jarang website yang di khususkan untuk menginformasikan maupun wadah untuk mempromosikan tempat kuliner yang berada di suatu daerah tersebut, maka dari itu dibutuhkan suatu sistem informasi berbasis online yang terkait dengan hal tersebut. Sistem informasi wisata kuliner di di Labuan Bajo NTT berbasis web merupakan suatu sistem informasi yang memberikan informasi dan kemudahan mengenai kuliner bagi masyarakat atau pun wisatawan yang datang ke Labuan Bajo. Dalam sistem informasi ini mencakup berbagai informasi mengenai kuliner mulai dari rincian yang terdiri dari harga, jenis masakan, jenis makanan, jam operasional, died khusus, serta lokasi dan kontak yang ditawarkan. Sistem ini menggunakan metode waterfall dan perancangan system menggunakan model rancangan Use Case Diagram. Sistem ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk penyimpanan menggunakan database MySql. Sistem ini menggunakan pengujian black box dan pengujian kuisioner kepada masyarakat. Berdasarkan pengujian tersebut, menghasilkan sistem informasi wisata kuliner di Labuan Bajo sangat membantu masyarakat dalam mencari kuliner di Labuan Bajo.

**Kata kunci** : sistem informasi, wisata kuliner, waterfall, website

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## Histori Naskah

Naskah di-Kirim : 01-12-2023

Naskah di-Revisi: 17-03-2024

Naskah di-Terima : 14-04-2024

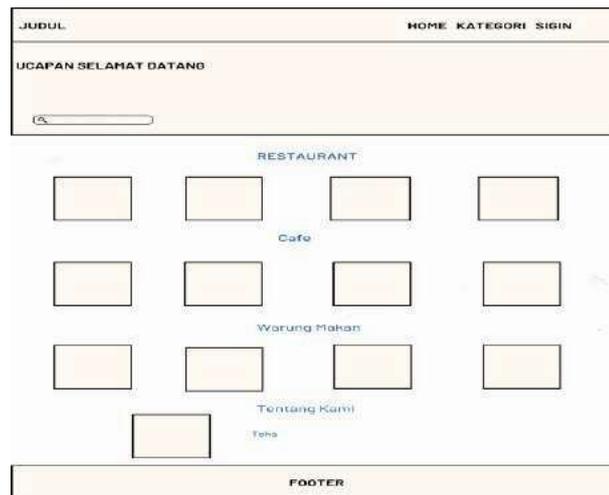
## I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dewasa ini memicu pertumbuhan jumlah para pengguna internet. Dalam dunia bisnis, peranan teknologi menjadi hal yang sangat utama, dan bisa dikatakan sudah menjadi kebutuhan primer bagi usahawan pada masa ini. Demikian halnya tentang kuliner yang telah memanfaatkan jaringan internet untuk menyajikan berbagai informasi baik dari informasi tempat, rasa, penyajian dan harga dalam bidang teknologi informasi[3]. Di Indonesia, wisata kuliner telah dikembangkan menjadi program nasional oleh Kementerian Pariwisata. Tentunya untuk menarik wisatawan diperlukan strategi komunikasi seperti penciptaan segmen pasar baru. Wisata kuliner merupakan program baru dan memiliki banyak potensi untuk dikembangkan di Indonesia. Oleh karena itu, segmen baru tentu harus disiapkan dan disesuaikan sepanjang fase pengembangan dengan mempertimbangkan standar global dan juga memulai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk merangsang dan mempromosikan pengembangan wisata kuliner di Indonesia[1].

Wisata kuliner menjadi daya tarik kuat dan mampu meningkatkan kesejahteraan penduduk setempat. Pengeluaran untuk makanan mencapai sepertiga dari total pengeluaran perjalanan pariwisata itu sendiri, dimana makanan lokal menjadi komponen utama dalam sebuah aktivitas wisata dan industri pariwisata. Wisatawan mempunyai perspektif yang berbeda mengenai makanan lokal, diantaranya minat yang kuat terhadap keahlian memasak, menganggap makanan sebagai produk sampingan dari sebuah pengalaman budaya, dan menyukai makanan yang friendly ketika bepergian. Selama ini informasi mengenai wisata kuliner di Labuan Bajo sangat terbatas bahkan bisa dibilang tidak ada sehingga para wisatawan atau masyarakat yang ingin berkunjung kesulitan mendapatkan informasi. Sedangkan aspek informasi mempunyai peranan yang sangat kuat dalam keberhasilan pengembangan sebuah destinasi kuliner, melalui kolaborasi antara makanan lokal dengan budaya dan lingkungan dengan stakeholder, seperti restoran, hotel, dan agen perjalanan. Kekurangan ini membuat membuat wisata kuliner di Labuan Bajo hanya dikenal oleh masyarakat yang tinggal di Labuan Bajo sedangkan masyarakat yang datang dari pelosok desa Labuan Bajo dan wisatawan masih kesulitan. Memang menikmati makanan lokal memberikan peluang bagi wisatawan untuk mempelajari geografi dan budaya masyarakat setempat. Makanan terkenal dan berkualitas dapat dikembangkan menjadi produk wisata untuk meningkatkan minat kunjungan pada sebuah destinasi wisata[4].

## II. METODE

Metode dalam sistem ini menggunakan metode waterfall. Dalam metode waterfall terdiri dari beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan (requirement), perancangan (design), implementasi (coding), dan pengujian (testing). Tahapan awal yaitu analisa kebutuhan, pada tahap ini analisa kebutuhan adalah menganalisa dan mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk memudahkan dalam melakukan sebuah pengembangan sistem. Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka yaitu mencari sumber-sumber informasi dari berbagai buku, jurnal maupun literatur yang berkaitan dan menunjang untuk pengembangan sistem. Tahap selanjutnya adalah perancangan (design) sistem. Perancangan ini meliputi rancangan desain tampilan menu utama, rancangan database dan rancangan proses sistem menggunakan model perancangan UML (Unified Modelling Language). Rancangan tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 1.

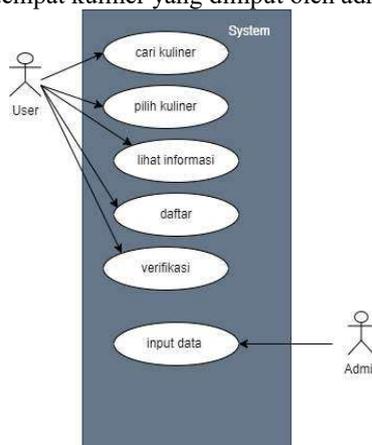


Gambar 1. Rancangan Tampilan Menu Utama

Rancangan proses sistem menggunakan model perancangan UML (Unified Modelling Language) dengan menggunakan diagram yang meliputi use case diagram, dan activity diagram.

### 1. Use case Diagram

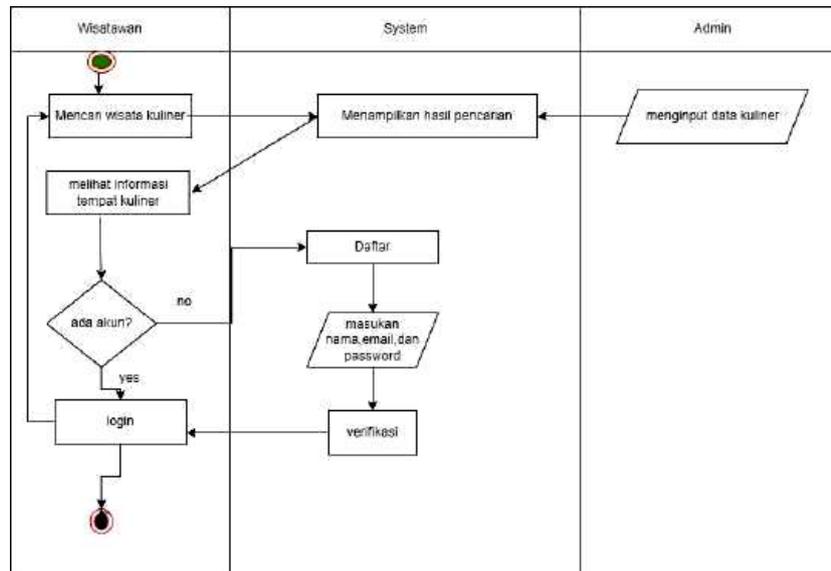
Pada usecase diagram yang dapat dilihat pada Gambar 2 menjelaskan proses user sebagai pengguna mengakses website untuk mencari rekomendasi tempat kuliner pada website. User bisa melihat semua informasi mengenai tempat kuliner yang di pilih. Website menyediakan semua informasi tentang tempat kuliner yang diinput oleh admin.



Gambar 2. Use Case Diagram

### 2. Activity Diagram

Diagram ini menjelaskan tentang aktivitas User atau wisatawan, system, dan admin. Saat user masuk ke website, sistem akan menampilkan home page, pada halaman home page user bisa mencari tempat kuliner berdasarkan nama tempat kuliner, kategori, ataupun harga kuliner. Setelah mendapatkan tempat kuliner yang diharapkan, user bisa melihat semua informasi yang disiapkan oleh system. User juga bisa daftar menjadi member agar bisa menerima notifikasi jika ada perubahan atau informasi baru dari website.



Gambar 3. Activity Diagram

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Implementasi

Berikut beberapa menu yang terdapat pada website kuliner, yaitu menu kategori Cafe, menu kategori Restaurant, menu kategori Warung Makan, menu Kisaran Harga, menu Log in.

##### 1. Tampilan Halaman Utama

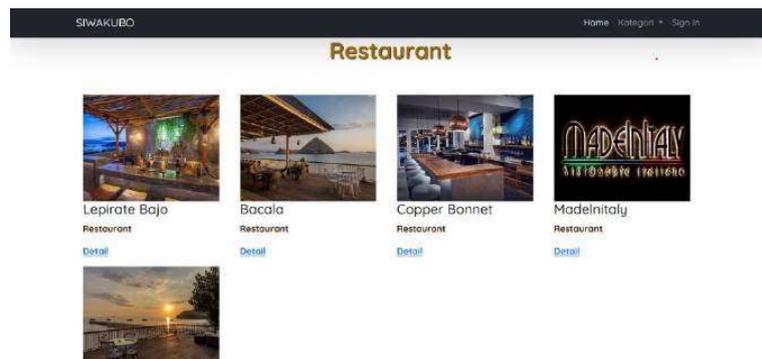
Halaman awal yang akan dilihat pengguna seperti pada gambar 4. Lalu pengguna bisa langsung mencari nama tempat kuliner atau kategori kuliner misalnya café, restaurant,warung makan. Pengguna juga bisa langsung menekan kategori di kiri atas seperti pada gambar untuk melihat secara lengkap kategori yang disiapkan. Setelah menekan menu kategori pengguna akan diberi pilihan untuk memilih café,restaurant,warung makan,atau mencari tempat kuliner berdasarkan harga. Uji coba fungsionalitas yang ada pada halaman ini dapat diakses dengan baik.



Gambar 4. Halaman Tampilan Utama

##### 2. Tampilan Halaman Kategori Restaurant

Halaman restaurant untuk menuju ke halaman restaurant seperti pada gambar 5. Lalu system akan menampilkan beberapa restaurant yang akan dijadikan pilihan oleh pengguna. Pengguna bisa melihat nama restaurant,kategori,dan detail yang dimana dalam halaman detail akan dijelaskan secara lengkap mengenai tempat kuliner yang dipilih pengguna. Uji coba fungsionalitas yang ada pada halaman ini dapat diakses



Gambar 5. Tampilan Halaman Kategori Restaurant

### 3. Tampilan Halaman Kategori Café

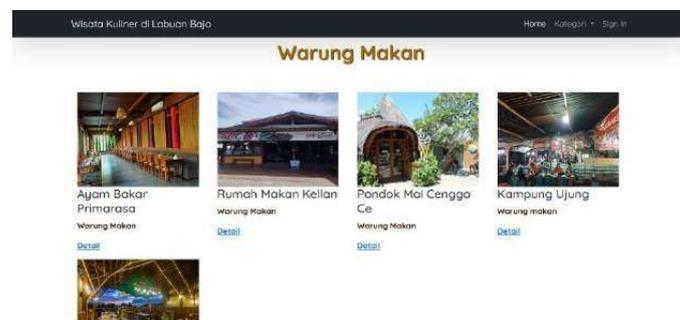
Halaman café untuk pengguna seperti pada gambar 6. Lalu system akan menampilkan beberapa cafe yang akan dijadikan pilihan oleh pengguna. Pengguna bisa melihat nama cafe,kategori,dan detail yang dimana dalam halaman detail akan dijelaskan secara lengkap mengenai tempat kuliner yang dipilih pengguna. Uji coba fungsionalitas yang ada pada halaman ini dapat diakses.



Gambar 6. Tampilan Halaman Kategori Café

### 4. Tampilan Halaman Kategori Warung Makan

Halaman warung makan untuk pengguna pada gambar 7. Lalu system akan menampilkan beberapa warung makan yang akan dijadikan pilihan oleh pengguna. Pengguna bisa melihat nama tempat kuliner,kategori,dan detail yang dimana dalam halaman detail akan dijelaskan secara lengkap mengenai tempat kuliner yang dipilih pengguna. Uji coba fungsionalitas yang ada pada halaman ini dapat diakses

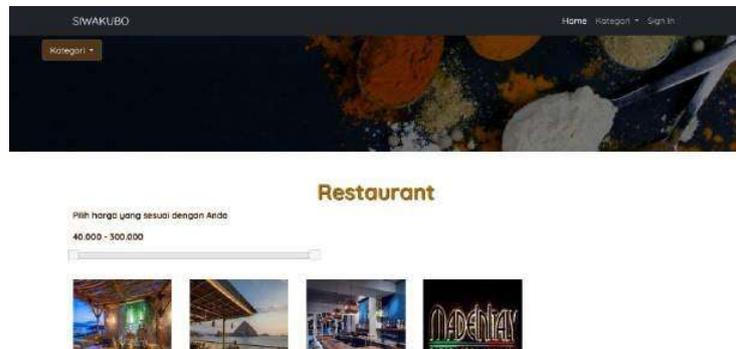


Gambar 7 Tampilan Halaman Kategori Cafe

### 5. Tampilan Halaman Kisaran Harga

Halaman kisaran harga untuk pengguna pada gambar 8. Lalu system akan menampilkan beberapa kisaran harga perkategori yang pilih,misalnya pengguna ingin mengetahui café mana yang paling mahal atau rata-rata biaya makanan dan minuman untuk café,pengguna bisa menekan button kategori lalu memilih kategori café setelah itu cek harga pada price slider. Pengguna akan

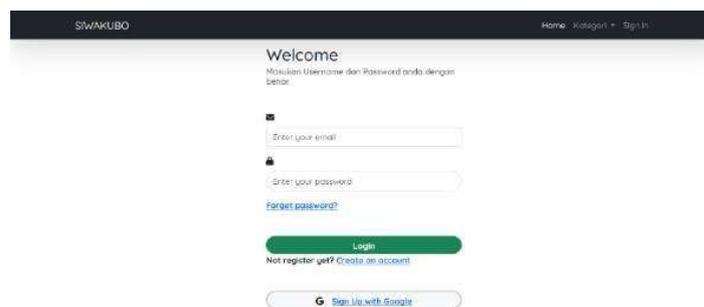
mendapatkan informasi mengenai harga dari yang paling murah atau rendah sampai yang mahal atau tertinggi. Uji coba fungsionalitas yang ada pada halaman ini dapat diakses



Gambar 8. Tampilan Halaman Kisaran Harga

### 6. Tampilan Halaman Log In

Halaman Login untuk pengguna. Pengguna diminta untuk login jika sudah memiliki akun tapi jika belum pengguna bisa menekan *Create an account* untuk membuat akun baru dan menekan *Forget password?* jika lupa password yang telah dibuat untuk akun. Uji coba fungsionalitas yang ada pada halaman ini dapat diakses



Gambar 9. Tampilan Halaman Log In

### 3.2 Uji Penerimaan

Tahap pengujian dilakukan dengan metode *black box* dan kuisioner. Dalam penelitian “Sistem Informasi Wisata Kuliner di Labuan Bajo NTT Berbasis Web” ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan sistem. Kuisioner yang di ujikan kepada 30 responden yang yang terdiri dari masyarakat umum. Hasil Kuisioner akan diakan uji validitas dan reabilitas menggunakan metode TAM.

### 7. Pengujian Black Box

Tabel 1. Pengujian Halaman Utama

No	Pengujian	Status
1	Tampilalan menu utama	Baik
2	Tampilan menu kategori restaurant	Baik
3	Tampilan menu kategori cafe	Baik
4	Tampilan menu kategori warung makan	Baik
5	Tampilan menu kategori kisaran harga	Baik
6	Tampilan menu login	Baik

Tabel 2 Pengujian Halaman Login

No	Pengujian	Status
1	Tampilalan halaman login	Baik
2	Tampilan aksi login	Baik

8. Uji Kuisisioner

Hasil kuisisioner dari 30 responde diolah dengan metode TAM untuk mendapatkan uji validitas dan reabilitasnya.

1. Variabel PEOU (X1)

Untuk uji validasi variable PEOU (X1) diperoleh:

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	Total_X1
X1.1	Pearson Correlation	1	.090	.134	.028	.741**	.623**
	Sig. (2-tailed)		.636	.481	.883	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30
X1.2	Pearson Correlation	.090	1	.629**	-.528**	.371*	.748**
	Sig. (2-tailed)	.636		<.001	.003	.044	<.001
	N	30	30	30	30	30	30
X1.3	Pearson Correlation	.134	.629**	1	.525**	.203	.704**
	Sig. (2-tailed)	.481	<.001		.003	.282	<.001
	N	30	30	30	30	30	30
X1.4	Pearson Correlation	.028	.528**	.525**	1	.085	.598**
	Sig. (2-tailed)	.883	.003	.003		.654	<.001
	N	30	30	30	30	30	30
X1.5	Pearson Correlation	.741**	.371*	.203	.085	1	.737**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.044	.282	.654		<.001
	N	30	30	30	30	30	30
Total_X1	Pearson Correlation	.623**	.748**	.704**	.598**	.737**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	30	30	30	30	30	30

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 10. Hasil Uji Validasi Variabel PEOU(X1)

Pada gambar dapat dilihat bahwa semua item pernyataan diberi tanda (flag) yang berarti bahwa semua item dapat dinyatakan valid.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.711	5

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	18.57	2.737	.362	.710
X1.2	18.53	2.533	.569	.622
X1.3	18.43	2.668	.515	.646
X1.4	18.37	2.930	.384	.695
X1.5	18.50	2.466	.530	.637

Gambar 11. Hasil Uji Reabilitas Variabel PEOU(X1)

Sedangkan pengujian reliabilitas seluruh item yang digunakan dalam mengukur variable manfaat menghasilkan koefisien reliabilitas (cronbach's alpha) sebesar 0,711. Nilai koefisien reliabilitas ini lebih besar dari nilai patokan yakni sebesar 0,7 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel manfaat tersebut dinyatakan memiliki

reliabilitas yang tinggi. Dengan kata lain instrumen yang digunakan tersebut telah menunjukkan konsistensi pengukuran pada semua respondennya.

2. Variabel PU(X2)

Pada gambar 3.11 di bawah ini menunjukkan bahwa semua item pernyataan diberi tanda (flag) yang berarti bahwa semua item dapat dinyatakan valid.

		Correlations									
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2.8	X2.9	Total_X2
X2.1	Pearson Correlation	1	.536**	.319	.557**	.168	.366**	.420	.248	.067	.570**
	Sig. (2-tailed)		.002	.086	.001	.375	.046	.021	.186	.724	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.2	Pearson Correlation	.536**	1	.672**	.443**	.482**	.493**	.433**	.399**	.614**	.759**
	Sig. (2-tailed)	.002		<.001	.014	.007	.010	.017	.097	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.3	Pearson Correlation	.319	.672**	1	.595**	.707**	.733**	.310	.596**	.707**	.864**
	Sig. (2-tailed)	.088	<.001		<.001	<.001	<.001	.095	<.001	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.4	Pearson Correlation	.557**	.443**	.595**	1	.555**	.488**	.365**	.498**	.222	.700**
	Sig. (2-tailed)	.001	.014	<.001		.001	.006	.047	.006	.239	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.5	Pearson Correlation	.168	.482**	.707**	.555**	1	.541**	.506**	.541**	.654**	.760**
	Sig. (2-tailed)	.375	.007	<.001	.001		.002	.004	.002	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.6	Pearson Correlation	.366**	.493**	.733**	.488**	.541**	1	.953**	.524**	.541**	.801**
	Sig. (2-tailed)	.046	.010	<.001	.006	.002		<.001	.003	.002	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.7	Pearson Correlation	.420	.433**	.310	.365**	.506**	.653**	1	.595**	.380**	.693**
	Sig. (2-tailed)	.021	.017	.095	.047	.004	<.001		.004	.038	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.8	Pearson Correlation	.248	.399**	.596**	.488**	.541**	.524**	.505**	1	.541**	.712**
	Sig. (2-tailed)	.186	.007	<.001	.006	.002	.003	.004		.002	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.9	Pearson Correlation	.067	.614**	.707**	.222	.654**	.541**	.380**	.541**	1	.723**
	Sig. (2-tailed)	.724	<.001	<.001	.239	<.001	.002	.038	.002		<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total_X2	Pearson Correlation	.570**	.759**	.854**	.700**	.780**	.601**	.693**	.712**	.723**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).  
 \* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 12. Hasil Uji Validitas Variabel PU(X2)

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.886	9

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X2.1	37.53	9.016	.421	.897
X2.2	37.43	8.806	.687	.870
X2.3	37.40	8.248	.799	.859
X2.4	37.27	9.375	.634	.876
X2.5	37.43	8.461	.701	.868
X2.6	37.40	8.731	.741	.866
X2.7	37.50	8.948	.602	.877
X2.8	37.40	9.007	.631	.874
X2.9	37.43	8.668	.628	.875

Gambar 13. Hasil Uji Reabilitas Variabel PU(X2)

Sedangkan pengujian reliabilitas seluruh item yang digunakan dalam mengukur variable manfaat menghasilkan koefisien reliabilitas (cronbach's alpha) sebesar 0,886. Nilai koefisien reliabilitas ini lebih besar dari nilai patokan yakni sebesar 0,7 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel manfaat tersebut dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi. Dengan kata lain instrumen yang digunakan tersebut telah menunjukkan konsistensi pengukuran pada semua respondennya.

9. Variabel ATU(Y)

		Correlations						
		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Total_Y
Y.1	Pearson Correlation	1	.671**	.814**	.432*	.542**	.636**	.811**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	.017	.002	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y.2	Pearson Correlation	.671**	1	.671**	.700**	.762**	.511**	.876**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001	<.001	.004	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y.3	Pearson Correlation	.814**	.671**	1	.590**	.542**	.636**	.844**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		<.001	.002	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y.4	Pearson Correlation	.432*	.700**	.590**	1	.591**	.426*	.763**
	Sig. (2-tailed)	.017	<.001	<.001		<.001	.019	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y.5	Pearson Correlation	.542**	.762**	.542**	.591**	1	.618**	.846**
	Sig. (2-tailed)	.002	<.001	.002	<.001		<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y.6	Pearson Correlation	.636**	.511**	.636**	.426*	.618**	1	.781**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.004	<.001	.019	<.001		<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Total_Y	Pearson Correlation	.811**	.876**	.844**	.763**	.846**	.781**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).  
 \* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 14. Hasil Uji Validitas Variabel ATU(Y)

Pada gambar 14 di atas menunjukkan bahwa semua item pernyataan diberi tanda (flag) yang berarti bahwa semua item dapat dinyatakan valid.

Sedangkan pengujian reliabilitas seluruh item yang digunakan dalam mengukur variable manfaat menghasilkan koefisien reliabilitas (cronbach's alpha) sebesar 0,897. Nilai koefisien reliabilitas ini lebih besar dari nilai patokan yakni sebesar 0,7 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel manfaat tersebut dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi. Dengan kata lain instrumen yang digunakan tersebut telah menunjukkan konsistensi pengukuran pada semua respondennya.

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.897	6

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y.1	23.33	4.437	.736	.879
Y.2	23.40	4.179	.818	.866
Y.3	23.33	4.368	.780	.873
Y.4	23.57	4.323	.652	.890
Y.5	23.50	3.776	.742	.881
Y.6	23.37	4.240	.673	.887

Gambar 15. Hasil Uji Reabilitas Variabel ATU(Y)

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dan analisa yang telah di bahas pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa : pada pengujian yang dilakukan dari olah data responden, terhadap pengujian validitas bahwa untuk variable perceived ease of use (X1), perceived usefulness (X2), attitude towards using technolog (Y) dinyatakan valid, karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Selain itu, berdasarkan hasil uji penerimaan yang telah dilakukan menyatakan bahwa system informasi wisata kuliner di Labuan Bajo NTT berbasis web mampu membantu pengguna untuk mendapatkan wisata kuliner dengan mudah dan sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan hal tersebut, sistem informasi wisata kuliner di Labuan Bajo sangat dibutuhkan agar dapat membantu masyarakat ataupun wisatawan dalam mendapatkan informasi wisata kuliner di Labuan Bajo secara lengkap..

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. L. Nisa, "Pengembangan Wisata Halal di Jawa Timur dengan Konsep Smart Tourism," *Ar Rehla : Journal of Islamic Tourism, Halal Food, Islamic Travelling, and Creative Economy*, 2022.
- [2] F. Kurniawan, "Potensi Wisata Kuliner Dalam Pengembangan Pariwisata di Yogyakarta," library uns, Surakarta, 2010.
- [3] A. F. R. P. W. Chaerunissa Ariwardhani, "Sistem Informasi Wisata Kuliner di Kota Semarang Berbasis Web," *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3 Januari 2014.
- [4] A. Wijayanti, "Wisata Kuliner Sebagai Strategi Penguatan Pariwisata di Kota Yogyakarta, Indonesia," *Repositpry BSI*, 1 Maret 2020.
- [5] I. G. O. M. Antonius Sugiarto, "Kendala Pengembangan Pariwisata di Destinasi Labuan Bajo NTT," *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 2020.
- [6] N. P. D. P. Ni Desak Made Santi Dewyarthi, "Manajemen Pondok Wisata dan Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan di Labuan Bajo," in *Prosiding the 4rD Seminar ADPI Mengabdikan untuk Negri*, Bali, 2022.
- [7] A. Dian Megah Sari, "Media Informasi Website pada Wisata Kuliner Panganan Khas Mandar," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3 September 2020.
- [8] A. Suryana, "UNIFIED MODELING LANGUAGE," *ACADAEMIA*.
- [9] R. J. Hosting, "Pengertian Use Case Diagram, Simbo, Contoh, dan Cara Buatnya," 14 September 2022. [Online]. Available: <https://www.jagoanhosting.com/blog/use-case-diagram/>
- [10] U. Tanoto, "Activity Diagram: Pengertian, Fungsi, Contoh serta Cara Membuatnya," 29 December 2020. [Online]. Available: <https://www.jojonomic.com/blog/activity-diagram/>
- [11] D. Intern, "Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen," 10 Maret 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>
- [12] R. Setiawan, "Apa itu Sequence Diagram dan Contohnya," 21 Agustus 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-sequence-diagram/>
- [13] A. P. S. Rizqi Rosaly, "Pengertian Flowchart Beserta Fungsinya dan simbol-simbol yang paling umum digunakan," *Program Studi Teknik Informatika Politeknik Purbaya*.
- [14] M. A. Ihsan, "Perangkat Keras Komputer dalam Sistem Informasi Manajemen," *Jurnal PIK Komputer*, 2022.