

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI HAYU AMENGA CIANJUR
(SIHACI) BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBJEK
WISATA DI CIANJUR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Oleh
Rizky Merdika Agusta
NIM 1900241

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI HAYU AMENG KA CIANJUR
(SIHACI) BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBJEK
WISATA DI CIANJUR**

Oleh

Rizky Merdika Agusta

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

© **Rizky Merdika Agusta**

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

RIZKY MERDIKA AGUSTA

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI HAYU AMENG KA CIANJUR
(SIHACI) BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBJEK
WISATA DI CIANJUR

Disetujui dan diarahkan oleh Pembimbing :

Pembimbing I



Rian Andrian S.T., M.T.

NIP. 902180319881125101

Pembimbing II



Dian Permata Sari S.Kom., M.Kom

NIP. 920171219890308201

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nur Wachid Abdulmajid, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920171219910625101

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Merdika Agusta
NIM : 1900241
Prodi/Departemen : Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi
Fakultas : Kampus Daerah Purwakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul 'Pengembangan Sistem Informasi Hayu Ameng ka Cianjur (SIHACI) Berbasis *Website* Sebagai Media Promosi Objek Wisata di Cianjur' ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiasi atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam budaya keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, 21 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Rizky Merdika Agusta

NIM. 1900241

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Hayu Ameng ka Cianjur (SIHACI) Berbasis *Website* Sebagai Media Promosi Objek Wisata di Cianjur”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Saw beserta kepada para keluarga dan sahabatnya dan semoga juga sampai kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam perjuangan menyelesaikan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kekuatan, petunjuk dan bimbingan-Nya selama penelitian, pengolahan data dan penyusunan karya tulis skripsi ini.
2. Agus Iwan Sutarto dan Mimin Mintarsih selaku orang tua peneliti yang selalu memberikan bantuan dan pertolongannya berupa doa, materi dan ucapan semangat untuk memotivasi peneliti menyelesaikan tugas ini.
3. Rian Andrian S.T., M.T. selaku dosen pembimbing 1 peneliti yang selalu memberikan bimbingannya dan saran juga masukan untuk kebaikan langkah-langkah penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Dian Permata Sari S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing 2 peneliti yang juga tidak henti untuk memberikan bimbingannya kepada peneliti agar proses penelitian dan penulisan skripsi berjalan dengan baik.
5. Nuur Wachid Abdulmajid S.Pd., M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, yang sudah membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Prof. Dr. Yayan Nurbayan, M.Ag. sebagai Direktur Kampus Purwakarta Universitas Pendidikan Indonesia.
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Program Studi

Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus di Purwakarta.

8. Drs. H. Ahmad Danial, M.Si, sebagai Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Cianjur yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Cianjur.
9. Seluruh staf Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Cianjur yang sudah membantu dengan mengizinkan peneliti mengumpulkan data penelitian hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
10. Seluruh narasumber yang telah menyempatkan waktunya untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menyelesaikan skripsi.
11. Davie Muhamad Nida Ulfalah sebagai pasangan tandem yang telah memberikan bantuan kepada peneliti selama penyelenggaraan penelitian ini.
12. Muhammad Haikal dan Muhammad Rafli yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam mengembangkan sistem.
13. Rekan-rekan kosan yaitu Aulia Abu Khair, Muh. Fauzan Al-Haq, Rizki Romadhan yang telah memberikan bantuannya berupa semangat dan ikut serta mendoakan peneliti selama proses penelitian dan penulisan skripsi.
14. Seluruh pihak yang telah berjasa dalam membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu

Purwakarta, 15 Agustus 2023

Penulis,



Rizky Merdika Agusta

NIM 1900241

ABSTRAK

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI HAYU AMENG KA CIANJUR (SIHACI) BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBJEK WISATA DI CIANJUR

Pariwisata di Indonesia memiliki peran penting dengan ragam wisata unik di tiap provinsi dan daerah. Daya tarik budaya, ciri khas, dan keindahan alam menjadikan pariwisata Indonesia berdaya saing. Industri ini juga memberikan dampak ekonomi dan sosial yang signifikan. Di era digital, teknologi memainkan peran kunci dalam mempromosikan pariwisata. *Website* menjadi alat efektif dalam promosi pariwisata. Kabupaten Cianjur, Jawa Barat, memiliki beragam objek wisata, tetapi masih perlu mengoptimalkan kegiatan promosi. Disbudpar Cianjur telah memulai program "Hayu Ameng Ka Cianjur" dengan media sosial dan *website*. Namun, pengembangan *website* dibutuhkan karena *website* belum berfungsi dengan optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Sistem Informasi Hayu Ameng ka Cianjur (SIHACI) berbasis *website* sebagai sarana penyampaian informasi menggunakan teknologi *MERN Stack*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Developement* (R&D) dikombinasikan dengan model pengembangan *prototyping* agar bisa mengembangkan sistem. Peneliti telah berhasil mengembangkan Sistem Informasi Hayu Ameng ka Cianjur berbasis *website* menggunakan teknologi *MERN Stack*. Melalui tahapan pada model pengembangan *prototyping* dihasilkan sebuah sistem yang memiliki 28 fitur. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh hasil bahwa fungsional sistem sudah berjalan dengan semestinya dan lulus 64 *test case* dengan tingkat keberhasilan sebesar 100%. Selanjutnya berdasarkan hasil validasi terhadap Sistem Informasi Hayu Ameng ka Cianjur dengan menyebarkan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) kepada 30 responden diperoleh skor rata-rata sebesar 88,6 yang memiliki makna tingkat *usability* sistem berada di *letter grade B*, memiliki *adjective rating excellent*, dan *acceptable*.

Kata kunci: *MERN Stack*, Pariwisata, *Prototype*, Sistem Informasi, *Website*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF HAYU AMENG KA CIANJUR INFORMATION SYSTEM BASED ON WEBSITE AS A MEDIA TO PROMOTE TOURISM OBJECTS IN CIANJUR

Tourism in Indonesia plays a crucial role with diverse and unique attractions in each province and region. Cultural allure, distinctive features, and natural beauty make Indonesian tourism competitive. This industry also has significant economic and social impacts. In the digital era, technology plays a key role in promoting tourism. Websites are effective tools for tourism promotion. Cianjur Regency, West Java, boasts a variety of tourist attractions, but there's still a need to optimize promotional activities. Disbudpar Cianjur has initiated the 'Hayu Ameng Ka Cianjur' program through social media and a website. However, website development is necessary as the site is not functioning optimally. This study aims to develop the Hayu Ameng ka Cianjur Information System based on a website using MERN Stack technology. The Research and Development (R&D) method combined with prototyping development model was used. The researcher successfully developed the Hayu Ameng ka Cianjur Information System based on a website using MERN Stack technology. The prototyping development model resulted in a system with 28 features. Test results showed that the system functions properly, passing 64 test cases with a success rate of 100%. Validation through System Usability Scale (SUS) questionnaire distributed to 30 respondents yielded an average score of 88.6, indicating the system's usability level at letter grade B, with an adjective rating of excellent and acceptable.

Keywords: Information System, MERN Stack, Prototype, Tourism, Website

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR HAK CIPTA | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | iii |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | iv |
| ABSTRAK | vi |
| <i>ABSTRACT</i> | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan dan Identifikasi Masalah | 5 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 5 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 6 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 8 |
| 2.1 Sistem Informasi..... | 8 |
| 2.1.1 Sistem Informasi Pariwisata..... | 9 |
| 2.1.2 Sistem Informasi Manajemen | 10 |
| 2.2 Media Promosi..... | 12 |
| 2.3 <i>Website</i> | 13 |
| 2.3.1 <i>Hypertext Markup Language</i> | 14 |
| 2.3.2 <i>Cascading Style Sheets</i> | 15 |
| 2.3.3 <i>Javascript</i> | 17 |

| | | |
|--------------------------------|--|----|
| 2.3.4 | <i>Node JS</i> | 18 |
| 2.3.5 | <i>React JS</i> | 19 |
| 2.3.6 | <i>Express JS</i> | 20 |
| 2.3.7 | <i>MySQL</i> | 20 |
| 2.4 | Penelitian Terdahulu..... | 22 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | | 25 |
| 3.1 | Jenis Penelitian | 25 |
| 3.2 | Desain Penelitian | 26 |
| 3.2.1 | <i>Communication</i> | 27 |
| 3.2.2 | <i>Quick Plan</i> | 27 |
| 3.2.3 | <i>Modeling and Quick Design</i> | 27 |
| 3.2.4 | <i>Construction of Prototype</i> | 27 |
| 3.2.5 | <i>Deployment, Delivery and Feedback</i> | 28 |
| 3.3 | Lokasi, Populasi, dan Sampel..... | 28 |
| 3.3.1 | Lokasi Penelitian..... | 28 |
| 3.3.2 | Populasi | 28 |
| 3.3.3 | Sampel..... | 28 |
| 3.4 | Instrumen Penelitian..... | 29 |
| 3.4.1 | Instrumen Functional Suitability..... | 29 |
| 3.4.2 | Instrumen Usability | 29 |
| 3.5 | Teknik Pengumpulan Data | 29 |
| 3.5.1 | Wawancara..... | 30 |
| 3.5.2 | Angket..... | 30 |
| 3.6 | Teknik Analisis Data | 30 |
| 3.6.1 | Analisis Aspek Functional Suitability..... | 30 |
| 3.6.2 | Analisis Aspek <i>Usability</i> | 31 |

| | |
|---|-----|
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 32 |
| 4.1 Temuan..... | 32 |
| 4.1.1 <i>Communication</i> | 32 |
| 4.1.2 <i>Quick Plan</i> | 34 |
| 4.1.3 <i>Modeling and Quick Design</i> | 38 |
| 4.1.4 <i>Construction of Prototype</i> | 113 |
| 4.1.5 <i>Deployment, Delivery and Feedback</i> | 114 |
| 4.1.6 <i>Validation</i> | 135 |
| 4.1.7 <i>Testing</i> | 137 |
| 4.2 Pembahasan | 140 |
| 4.2.1 Pengembangan Sistem Informasi Hayu Ameng ka Cianjur..... | 140 |
| 4.2.2 Validasi Sistem Informasi Hayu Ameng ka Cianjur..... | 141 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI | 143 |
| 5.1 Simpulan..... | 143 |
| 5.2 Implikasi..... | 144 |
| 5.3 Rekomendasi | 144 |
| DAFTAR PUSTAKA | 145 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN..... | 150 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Kriteria Interpretasi Persentase Kelayakan | 31 |
| Tabel 4.1 Identifikasi Masalah..... | 32 |
| Tabel 4.2 Solusi Permasalahan | 33 |
| Tabel 4.3 Karakteristik Pengguna | 34 |
| Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional | 35 |
| Tabel 4.5 Kebutuhan Non Fungsional | 36 |
| Tabel 4.6 Lingkungan Operasi <i>Software</i> | 38 |
| Tabel 4.7 Lingkungan Operasi <i>Hardware</i> | 38 |
| Tabel 4.8 Skenario <i>Use Case</i> Tambah Data Objek Wisata..... | 40 |
| Tabel 4.9 Skenario <i>Use Case Edit</i> Data Objek Wisata | 41 |
| Tabel 4.10 Skenario <i>Use Case</i> Hapus Data Objek Wisata..... | 42 |
| Tabel 4.11 Skenario <i>Use Case</i> Tambah Data Akomodasi | 43 |
| Tabel 4.12 Skenario <i>Use Case Edit</i> Data Akomodasi..... | 44 |
| Tabel 4.13 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Data Akomodasi..... | 45 |
| Tabel 4.14 Skenario <i>Use Case</i> Tambah Data Kuliner | 46 |
| Tabel 4.15 Skenario <i>Use Case Edit</i> Data Kuliner..... | 47 |
| Tabel 4.16 Skenario <i>Use Case</i> Hapus Data Kuliner | 48 |
| Tabel 4.17 Skenario <i>Use Case</i> Tambah Data Travel | 49 |
| Tabel 4.18 Skenario <i>Use Case Edit</i> Data Travel..... | 51 |
| Tabel 4.19 Skenario <i>Use Case</i> Hapus Data Travel | 52 |
| Tabel 4.20 Skenario <i>Use Case</i> Tambah Data <i>Event</i> | 53 |
| Tabel 4.21 Skenario <i>Use Case Edit</i> Data <i>Event</i> | 54 |
| Tabel 4.22 Skenario <i>Use Case</i> Hapus Data <i>Event</i> | 55 |
| Tabel 4.23 Skenario <i>Use Case</i> Ganti <i>Password</i> | 56 |
| Tabel 4.24 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Laporan Hotel..... | 57 |
| Tabel 4.25 Skenario <i>Use Case</i> Tambah Akun Hotel | 58 |
| Tabel 4.26 Skenario <i>Use Case Edit</i> Akun Hotel..... | 59 |
| Tabel 4.27 Skenario <i>Use Case</i> Hapus Akun Hotel | 60 |
| Tabel 4.28 Skenario <i>Use Case</i> Tambah Laporan..... | 61 |
| Tabel 4.29 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Objek Wisata..... | 62 |
| Tabel 4.30 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Akomodasi | 63 |

| | |
|---|-----|
| Tabel 4.31 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Kuliner..... | 64 |
| Tabel 4.32 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Travel | 65 |
| Tabel 4.33 Skenario <i>Use Case</i> Lihat <i>Event</i> | 66 |
| Tabel 4.34 Hasil Mentah Kuesioner SUS | 135 |
| Tabel 4.35 Hasil Perhitungan Kuesioner SUS | 136 |
| Tabel 4.36 Hasil Pengujian Halaman Admin <i>Test Case</i> 1-11..... | 137 |
| Tabel 4.37 Hasil Pengujian Halaman Admin <i>Test Case</i> 12-22..... | 138 |
| Tabel 4.38 Hasil Pengujian Halaman Admin <i>Test Case</i> 23-33..... | 138 |
| Tabel 4.39 Hasil Pengujian Halaman Admin <i>Test Case</i> 34-42..... | 138 |
| Tabel 4.40 Hasil Pengujian Halaman Hotel | 139 |
| Tabel 4.41 Hasil Pengujian Halaman Wisatawan <i>Test Case</i> 1-8..... | 139 |
| Tabel 4.42 Hasil Pengujian Halaman Wisatawan <i>Test Case</i> 9-15..... | 139 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Lingkungan Sistem Informasi Manajemen | 11 |
| Gambar 2.2 Contoh Penulisan <i>HTML</i> | 15 |
| Gambar 2.3 Internal <i>CSS</i> | 16 |
| Gambar 2.4 Eksternal <i>CSS</i> | 16 |
| Gambar 2.5 <i>Inline CSS</i> | 17 |
| Gambar 2.6 <i>Stack Overflow Developer Survey Results</i> | 18 |
| Gambar 2.7 <i>SQL Select Command</i> | 21 |
| Gambar 2.8 <i>SQL Insert Into Command</i> | 21 |
| Gambar 3.1 Desain Penelitian..... | 26 |
| Gambar 3.2 Penilaian SUS..... | 31 |
| Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram Website SIHACI</i> | 39 |
| Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Tambah Objek Wisata | 67 |
| Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Objek Wisata | 68 |
| Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Objek Wisata..... | 69 |
| Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Akomodasi | 70 |
| Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Akomodasi..... | 71 |
| Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Akomodasi | 72 |
| Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Kuliner | 73 |
| Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Kuliner..... | 74 |
| Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Kuliner | 75 |
| Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Travel | 76 |
| Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Travel..... | 77 |
| Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Travel | 78 |
| Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data <i>Event</i> | 79 |
| Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Edit Data <i>Event</i> | 80 |
| Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data <i>Event</i> | 81 |
| Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Tambah Akun Hotel | 82 |
| Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Edit Akun Hotel..... | 83 |
| Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Hapus Akun Hotel | 84 |
| Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Lihat Laporan Hotel..... | 85 |
| Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Tambah Laporan..... | 86 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Lihat Objek Wisata | 87 |
| Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> Lihat Akomodasi | 88 |
| Gambar 4.24 <i>Activity Diagram</i> Lihat Kuliner..... | 89 |
| Gambar 4.25 <i>Activity Diagram</i> Lihat Travel | 90 |
| Gambar 4.26 <i>Activity Diagram</i> Lihat <i>Event</i> | 91 |
| Gambar 4.27 <i>Activity Diagram</i> Ganti <i>Password</i> | 91 |
| Gambar 4.28 <i>Class Diagram</i> SIHACI | 92 |
| Gambar 4.29 <i>Conceptual Data Model</i> | 93 |
| Gambar 4.30 <i>Logical Data Model</i> | 93 |
| Gambar 4.31 <i>Physical Data Model</i> | 94 |
| Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Objek Wisata..... | 94 |
| Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Objek Wisata | 95 |
| Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Objek Wisata..... | 96 |
| Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Akomodasi | 97 |
| Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Akomodasi..... | 98 |
| Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Akomodasi | 99 |
| Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Kuliner | 100 |
| Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Kuliner | 101 |
| Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Kuliner | 101 |
| Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Travel | 102 |
| Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Travel..... | 103 |
| Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Travel | 103 |
| Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data <i>Event</i> | 104 |
| Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data <i>Event</i> | 105 |
| Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data <i>Event</i> | 105 |
| Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Akun Hotel | 106 |
| Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Edit Akun Hotel | 106 |
| Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Akun Hotel | 107 |
| Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Laporan Hotel..... | 108 |
| Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Laporan | 108 |
| Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Objek Wisata | 109 |
| Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Akomodasi | 110 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Kuliner..... | 111 |
| Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Travel | 112 |
| Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Event..... | 112 |
| Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Ganti Password..... | 113 |
| Gambar 4.58 <i>Deployment Diagram</i> | 114 |
| Gambar 4.59 <i>Database</i> SIHACI | 116 |
| Gambar 4.60 Halaman <i>Dashboard</i> Admin | 117 |
| Gambar 4.61 Halaman Objek Wisata Admin | 117 |
| Gambar 4.62 Halaman Akomodasi Admin | 118 |
| Gambar 4.63 Halaman Kuliner Admin | 118 |
| Gambar 4.64 Halaman Travel Admin | 119 |
| Gambar 4.65 Halaman <i>Event</i> Admin | 119 |
| Gambar 4.66 Halaman Laporan Hotel | 120 |
| Gambar 4.67 Halaman Registrasi Akun Hotel..... | 120 |
| Gambar 4.68 Halaman <i>List</i> Akun Hotel..... | 121 |
| Gambar 4.69 Halaman Ganti <i>Password</i> Admin..... | 121 |
| Gambar 4.70 Halaman <i>Dashboard</i> Hotel..... | 122 |
| Gambar 4.71 Halaman Ganti <i>Password</i> Hotel..... | 122 |
| Gambar 4.72 Halaman Utama..... | 123 |
| Gambar 4.73 Halaman Objek Wisata..... | 124 |
| Gambar 4.74 Halaman Akomodasi | 125 |
| Gambar 4.75 Halaman Kuliner | 126 |
| Gambar 4.76 Halaman Travel | 127 |
| Gambar 4.77 Halaman <i>Event</i> | 127 |
| Gambar 4.78 Halaman Rekomendasi Objek Wisata..... | 128 |
| Gambar 4.79 Halaman Rekomendasi Akomodasi | 128 |
| Gambar 4.80 Halaman Rekomendasi Kuliner | 129 |
| Gambar 4.81 Halaman Detail Objek Wisata..... | 130 |
| Gambar 4.82 Halaman Detail Akomodasi | 131 |
| Gambar 4.83 Halaman Detail Kuliner | 132 |
| Gambar 4.84 Halaman Detail Travel | 133 |
| Gambar 4.85 Halaman Detail <i>Event</i> | 134 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Bakesbangpol | 150 |
| Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Disbudpar Cianjur | 151 |
| Lampiran 3. Surat Pengantar Penelitian Bakesbangpol | 152 |
| Lampiran 4. Surat Penerimaan Penelitian Disbudpar Cianjur | 153 |
| Lampiran 5. Surat Tanda Terima <i>Produk Website SIHACI</i> | 154 |
| Lampiran 6. Pedoman <i>In-Depth Interview</i> | 155 |
| Lampiran 7. Hasil <i>In-Depth Interview</i> | 156 |
| Lampiran 8. Tautan Figma | 167 |
| Lampiran 9. Tautan GitHub | 168 |
| Lampiran 10. Instrumen <i>Black Box Testing</i> | 169 |
| Lampiran 11. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> | 176 |
| Lampiran 12. Hasil Validasi <i>System Usability Scale</i> | 177 |
| Lampiran 13. Dokumentasi Selama Penelitian | 178 |

DAFTAR PUSTAKA

- Alamin, M. (2022). *A Social Platform for Software Developers: Using Modern Web Stack MERN*. (Tesis). Information Technology, Centria University of Applied Sciences, Kokkola.
- Alawamleh, H. A., Al-Shibly, M. H. A., Tommalieh, A. F. A., Al-Qaryouti, M. Q. H., & Ali, B. J. A. (2021). The Challenges, Barriers and Advantages of Management Information System Development: Comprehensive Review. *Academy of Strategic Management Journal*, 20(5), 1–8.
- Almaimoni, H., Altuwaijri, N., Asiry, F., Aldossary, S., Alsmadi, M., Al-Marashdeh, I., Badawi, U. A., Alshabanah, M., & Alrajhi, D. (2018). Developing and Implementing WEB-based Online Destination Information Management System for Tourism. *International Journal of Applied Engineering Research*, 13(10), 7541–7550.
- Amane, A. P. O., & Laali, S. A. (2022). *Metode Penelitian*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Andrian, R. (2022). *Perancangan & Implementasi BASIS DATA RELASIONAL Dengan MYSQL*. Tangerang: Media Edukasi Indonesia.
- Andriyan, W., Septiawan, S. S., & Aulya, A. (2020). Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 79–88. <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.289>
- Annis, M. (2014). *What Is a Website and How Do I Use It?*. New York: Britannica Educational Publishing.
- Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 952–972.
- Aryal, S. (2020). *MERN Stack with Modern Web Practices*. (Tesis). Information Technology, Turku University of Applied Sciences, Turku.
- Badan Pusat Statistik Kabupten Cianjur. (2023). *Kabupaten Cianjur Dalam Angka 2023*. Cianjur: Disbudpar Cianjur.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat. (2022). *Jumlah Kunjungan Wisatawan Ke Objek Wisata 2018-2021*. Bandung: Disbudpar Jawa Barat.
- Bank Indonesia. (2018). *Edisi 73 - Mendulang Devisa Melalui Pariwisata*. [Online]. Diakses dari https://www.bi.go.id/id/publikasi/E-Magazine/Pages/GeraiInfo-73_Mendulang-Devisa-Melalui-Pariwisata.aspx.
- Benckendorff, P., Xiang, Z., & Sheldon, P. J. (2019). *Tourism Information Technology*. Boston: CABI.
- Brahim, M. N. E. (2021). *Produk Kreatif dan Kewirausahaan Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK/MAK Kelas XII Semester 2. Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen. Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan. Kompetensi Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2), 29–40.
- Choi, D. (2020). *Full-Stack React, TypeScript, and Node*. Birmingham: Packt Publishing.
- Christudas, B. (2019). MySQL. Dalam N. Karkal, S. Chavan, & D. Modi (Penyunting), *Practical Microservices Architectural Patterns* (pp. 877–884). Berkeley: Apress. https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4501-9_27
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur. (2018). *Laporan Kinerja Instansi Pemerintah*. Cianjur: Disbudpar Cianjur.
- Duwitau, F., & Wijanarko, R. (2020). Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Nabire Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2), 104. <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v2i2.3566>
- Everlove, M. (2010). *What Every Website Owner Needs to Know - Tips Tricks and Secrets to Find Success Online*. New York: Evermore Technologies.
- Foster, E. C., & Godbole, S. (2016). Overview of MySQL. Dalam J. Gennick, D. Pundick, J. Balzano, & M. Behr (Penyunting), *Database Systems* (pp. 451–460). Berkeley: Apress. https://doi.org/10.1007/978-1-4842-1191-5_24
- Gillies, J., & Cailliau, R. (2000). *How the Web was Born: The Story of the World Wide Web*. New York: Oxford University Press.
- Gupta, H. (2011). *Management Information System (An Insight)*. New Delhi: International Book House.
- Hanief, S., & Pramana, D. (2018). *Pengembangan Bisnis Pariwisata dengan Media Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Hasyim, A. W., & Priyono. (2023). *Manajemen Pariwisata*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Hoque, S. (2020). *Full-Stack React Projects: Learn MERN stack development by building modern web apps using MongoDB, Express, React, and Node.js*. Birmingham: Packt Publishing.
- Jauhari, A., Anamisa, D. R., & Mufarroha, F. A. (2022). *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Pengembangan System*. Malang: Media Nusa Creative.
- Lengkong, C. M., Sengkey, R., & Sugiarto, B. A. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 15–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jti.14.1.2019.23780>
- Maryani, Prabowo, H., Gaol, F. L., & Hidayanto, A. N. (2022). Comparison of the System Development Life Cycle and Prototype Model for Software Engineering. *International Journal of Emerging Technology and Advanced Engineering*, 12(4), 155–162. https://doi.org/10.46338/ijetae0422_19
- Masri, N. W., You, J.-J., Ruangkanjanes, A., Chen, S.-C., & Pan, C.-I. (2020). Assessing the Effects of Information System Quality and Relationship Quality

- on Continuance Intention in E-Tourism. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(1), 174. <https://doi.org/10.3390/ijerph17010174>
- Maulana, M. A., Haryoko, H., Santoso, B., & Lukman, L. (2022). Penerapan Teknologi Stack MERN pada Aplikasi Service Manajemen Bengkel Berbasis Web. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(3), 1536–1544. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i3.4147>
- Melo, O. E., Kapoh, H., Kimbal, A. A., Lintong, O., Putong, I., & Wenas, P. (2021). Software Testing using the Black Box Method: Case study - Pioneer Tourism Web in Southeast Minahasa. *International Journal of Computer Applications*, 174(13), 28–32. <https://doi.org/10.5120/ijca2021921020>
- Meyer, E. A. (2007). *CSS: The Definitive Guide*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Miftah, M., Muzaki, M., Mukhyatun, Muttaqin, Firdiasih, T. A., Tamrin, M., Kuntoro, & Ma'muron. (2021). *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Buku I*. Banyumas: Zahira Media Publisher.
- Munthe, R., & Waspada, A. E. B. (2021). Usability Testing Over E-Tourism Information System to Measure Domestic Tourist Satisfaction In Balikpapan. Dalam B. Titisari, A. Riswarie, & D. H. Danurdoro (Penyunting), *Proceedings of the ICONARCCADE 2021: The 2nd International Conference on Art, Craft, Culture and Design (ICON-ARCCADE 2021)* (pp. 365–371). Bandung: Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211228.048>
- Musnaini, Asrini, Andi, D., Wiguna, M., & Kristiani. (2021). *UMKM Digital Era New Normal*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Nixon, R. (2015). *Learning PHP, MySQL & JavaScript: With JQuery, CSS & HTML5*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Palanisamy, S., & SuvithaVani, P. (2020). A survey on RDBMS and NoSQL Databases MySQL vs MongoDB. *2020 International Conference on Computer Communication and Informatics (ICCCI)*, 1–7. <https://doi.org/10.1109/ICCCI48352.2020.9104047>
- Parassa, Y., Pesik, M. U., Pairunan, T. T., & Pongtuluran, A. K. (2020). Tourism Information System as a Promotion Container of Tourism Business in North Sulawesi Province. *International Journal of Computer Applications*, 175(23), 45–47. <https://doi.org/10.5120/ijca2020920765>
- Patil, D. R., Gentyal, V., Mudaliar, V., Kanpurne, G., & Ambi, D. (2022). College Website Using MERN Stack. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, 10(4), 1096–1098. <https://doi.org/10.22214/ijraset.2022.41450>
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill Education.
- Rizaly, E. N., & Rahman, A. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap

- Potensi Daerah Kabupaten Dompu. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pariwisata*, 1(1), 29–38.
- Roldan, C. S. (2018). *React Cookbook: Create Dynamic Web Apps with React Using Redux, Webpack, Node.js, and GraphQL*. Birmingham: Packt Publishing.
- Shivani, G., Mutreja, P., & Nagrath, P. (2021). Analysing Search Engine Optimization Techniques For a Full Stack Web Application. Dalam A. Khamparia, D. Gupta, A. K. Manocha, & A. Khanna (Penyunting), *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 1022, Issue 1, p. 012097). Bristol: IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1022/1/012097>
- Shniekat, N., Al-Abdallat, W., Al-Hussein, M., & Ali, B. (2022). Influence of Management Information System Dimensions on Institutional Performance. *Information Sciences Letters*, 11(5), 1435–1443.
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83–88.
- Singgalen, Y. A. (2022). Analysis and Design of Regional Tourism Information System “SIPARDA” of Morotai Island Regency. *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(4), 849–863. <https://doi.org/10.51519/journalisi.v4i4.328>
- Siradjuddin, H. K. (2018). Sistem Informasi Pariwisata Sebagai Media Promosi Pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tidore Kepulauan. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 3(2), 46. <https://doi.org/10.36549/ijis.v3i2.43>
- Stack Overflow. (2022). *Stack Overflow Developer Survey 2022*. [Online]. Diakses dari <https://survey.stackoverflow.co/2022>.
- Subramanian, V. (2019). *Pro MERN Stack: Full Stack Web App Development with Mongo, Express, React, and Node*. New York: Apress.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanudjaja, D., & Tanone, R. (2021). Analisis Penerapan Code Splitting Library React pada Aplikasi Penjualan Mebel Berbasis Website. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(2), 344–356. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v7i2.3493>
- Tutang. (2020). *Praktikum HTML Bagi Pemula*. Jakarta: Datakom Lintas Buana.
- Veranita, M., Susilowati, R., & Yusuf, R. (2021). Pemanfaatan Platform Media Sosial Instagram Sebagai Media Promosi Industri Kuliner Saat Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pada Akun @kolakcampurkolaku). *Jurnal Bisnis Dan Kewirausahaan*, 17(3), 279–290. <https://doi.org/10.31940/jbk.v17i3.279-290>
- Wati, D. H., Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus :

SMK Ma'arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 11–15. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.339>

Widodo, M. P. (2020). *Pengembangan Aplikasi Pelaporan Progress-Plan-Problem Untuk Manajemen Tugas dan Penentuan OKR di Krafthaus Indonesia*. (Tesis). Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.