



RANCANG BANGUN WEBSITE KAMPUNG BATU LUBANG PANTAI SEBAGAI DESTINASI WISATA DAN SARANA PROMOSI PARIWISATA

Tirsa Ninia Lina¹, Frenny Silvia Pormes²

¹ Sistem Informasi, Universitas Victory Sorong

² Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Victory Sorong

Kota Sorong, Papua Barat Daya, Indonesia 98418

tirsawp@gmail.com, friendnie.silvia@gmail.com

Abstract

Kampung Batu Lubang Pantai is located in Makbon District, Sorong Regency, and is part of the marine tourism area in Southwest Papua. So far, tourists/visitors are primarily familiar with Tanjung Batu Lubang tourism, even though there are many other tourism potentials, such as beach tourism (Bainggik Beach, Bainggik Tengah, Klaswonik, Pasir Pendek, Kladimala, Tanjung Batu Lubang, Pasir Timbul), cultural attractions (A'len dance, Srar dance, Suling Tambur, traditional Moi Tribe houses), religious sites (Gospel Monument, Hill of the Cross), and local wisdom products (noken Banto, kal'uk head covers, kal'dala, kal'lagi, noken kwok ou ukisik, mats). This lack of awareness is due to the insufficient and incomplete dissemination of information, as well as the community's limited understanding of IT utilization. The purpose of this research is to design and build a website for Kampung Batu Lubang Pantai to assist in spreading information related to village activities and tourist destinations, serving as a tourism promotion tool that can ultimately improve the welfare and economy of the community. The system development method uses the Waterfall model, which includes requirements, design, implementation, verification, and maintenance stages. The applications used include Balsamiq Mockups, draw.io, and Bracket Editor. The result of the research is a village website consisting of menus such as Beranda, Profil, Pemerintahan, Informasi, Galeri, Potensi, and Kontak. System testing using Black Box Testing showed that the menu functions were working well so that it could be handed over to the village.

Keywords: Kampung Batu Lubang Pantai, tourist destination, tourism, waterfall, website

Abstrak

Kampung Batu Lubang Pantai terletak di Distrik Makbon, Kabupaten Sorong yang menjadi bagian dari kawasan wisata bahari di Papua Barat Daya. Selama ini, para wisatawan/pengunjung hanya mengetahui wisata Tanjung Batu Lubang, padahal masih banyak potensi wisata lainnya seperti wisata pantai (Pantai Bainggik, Bainggik Tengah, Klaswonik, Pasir Pendek, Kladimala, Tanjung Batu Lubang, Pasir Timbul), budaya (tari A'len, tari Srar, Suling Tambur, rumah adat Suku Moi), agama (Tugu Injil, Bukit Salib), serta kearifan lokal (noken Banto, penutup kepala kal'uk, kal'dala, kal'lagi, noken kwok ou ukisik, tikar). Hal ini dikarenakan kurangnya penyebaran informasi secara meluas dan lengkap, serta kurangnya pemahaman masyarakat terkait pemanfaatan TI. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun *website* Kampung Batu Lubang Pantai agar membantu penyebaran informasi terkait kegiatan kampung maupun destinasi wisata sehingga dapat menjadi sarana promosi pariwisata yang nantinya dapat meningkatkan kesejahteraan dan perekonomian masyarakat. Metode pengembangan sistem menggunakan *Waterfall* dengan tahapan *requirement, design, implementation, verification, dan maintenance*. Adapun aplikasi yang digunakan diantaranya *Balsamiq Mockups, draw.io, dan Bracket Editor*. Hasil penelitian berupa *website* kampung yang terdiri dari menu Beranda, Profil, Pemerintahan, Informasi, Galeri, Potensi, dan Kontak. Pengujian sistem menggunakan *Black Box Testing* menunjukkan fungsi menu-menu berjalan dengan baik sehingga dapat diserahkan kepada pihak kampung.

Kata kunci: destinasi wisata, Kampung Batu Lubang Pantai, pariwisata, *waterfall, website*

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Sorong yang merupakan bagian dari Provinsi Papua Barat Daya, terdiri dari 30 distrik, di mana salah satu distriknya bernama Distrik Makbon. Distrik Makbon dibagi menjadi 14 kampung diantaranya Asbaken, Baintete, Batu

Lubang, Batu Lubang Pantai, Klagulus, Klasigi, Klasimigik, Kwadas, Malagasih, Malaumkarta, Mibi, Sawatuk, Suatolo, dan Teluk Dore [1]. Setiap kampung ini memiliki daya tarik wisata dan masih dalam tahap

pengembangan potensi wisata, khususnya Kampung Batu Lubang Pantai.

Kampung Batu Lubang Pantai memiliki luas wilayah 7.525 km², dengan jumlah penduduk 207 jiwa, dan 50 Kepala Keluarga (KK). Jarak tempuh melalui jalur darat dari pusat Kota Sorong ke Kampung Batu Lubang Pantai ±25km. Kampung Batu Lubang Pantai dulunya hanya dapat diakses melalui jalur laut. Seiring dengan pemerataan pembangunan yang dilakukan oleh Bupati Kabupaten Sorong pada tahun 2018, barulah kampung ini dapat diakses melalui jalur darat [2]. Hingga 2024, Meskipun akses jalan belum diaspal, namun aksesibilitasnya untuk ke kampung tergolong baik.

Selain itu, fasilitas listrik yang memadai baru dirasakan masyarakat pada tahun 2021 dengan adanya Bantuan Mikro PLTS dari PLN UP3 Sorong. Kampung ini juga memiliki genset sebagai alternatif jika sewaktu waktu terjadi pemadaman listrik. Fasilitas lainnya yaitu sekolah, tempat ibadah, kantor balai kampung, peta kampung, menara pandang, tempat santai, tempat parkir, dan lain-lain.

Kampung Batu Lubang Pantai juga termasuk dalam kawasan wisata bahari di Papua Barat Daya, dengan berbagai atraksi wisata bahari yang tersedia, sebagaimana diatur dalam Peraturan Daerah Kabupaten Sorong No.12 Tahun 2015 tentang Rencana Induk Pembangunan Pariwisata Daerah Kabupaten untuk periode 2015-2025, seperti kegiatan menyelam dan *snorkeling*. [3]. Tentu saja hal tersebut dapat menjadi potensi wisata bagi kampung ini. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Bapak Maurits Malibela selaku Kepala Kampung serta Ibu Dormina Suu selaku Ketua Pokdarwis (Kelompok Sadar Wisata), adapun potensinya antara lain wisata pantai (Pantai Bainggik, Bainggik Tengah, Klaswonik, Pasir Pendek, Kladimala, Tanjung Batu Lubang, Pasir Timbul), budaya (tari *A'len*, tari *Srar*, Suling Tambur, rumah adat Suku Moi), agama (Tugu Injil, Bukit Salib), serta kearifan lokal (noken *Banto*, penutup kepala *kal'uk*, *kal'dala*, *kal'lagi*, noken *kwok ou ukisik*, tikar). Faktor pendukung lainnya adalah bahwa pariwisata mencakup tiga aspek keberlanjutan, yaitu keberlanjutan ekonomi, keberlanjutan lingkungan, dan keberlanjutan sosial [4].

Selama ini, para wisatawan atau pengunjung hanya mengetahui wisata Tanjung Batu Lubang, padahal terdapat begitu banyak destinasi wisata. Hal ini dikarenakan kurangnya penyebaran informasi destinasi wisata secara meluas dan lengkap, serta kurangnya pemahaman masyarakat terkait pemanfaatan teknologi informasi (TI). Informasi mengenai jarak tempuh, biaya transportasi, biaya masuk wisata, biaya sewa perahu, dan fasilitas lainnya juga belum diketahui oleh para wisatawan. Informasi lainnya mengenai budaya dan kearifan lokal masyarakat setempat belum terdokumentasi dengan baik, padahal hal tersebut dapat meningkatkan perekonomian dengan penjualan hasil kerajinan tangan masyarakat di kampung tersebut.

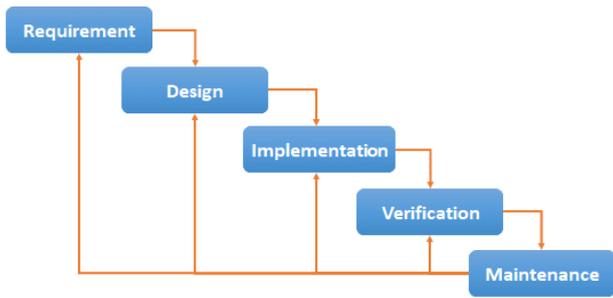
Kampung ini mulai berbenah secara perlahan dan bertransformasi menjadi kampung wisata sebagai bagian dari upaya pemberdayaan masyarakat setempat. Upaya ini berdampak positif terhadap peningkatan kesejahteraan, dengan menciptakan lapangan kerja baru dan sumber pendapatan tambahan [5], [6]. Tentu saja dalam proses pembenahan ini didampingi dan difasilitasi oleh pemerintah setempat yakni Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata (Disporapar) Kabupaten Sorong dan Pemerintah Distrik Makbon. Kampung wisata diharapkan dapat menjadi sektor unggulan (*leading sector*) dalam pertumbuhan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal, yang berkembang secara mandiri dari dalam komunitas masyarakat kampung dengan dukungan penuh dari pemerintah [7], [8]. Pengembangan wilayah perlu didasarkan pada potensi yang dimiliki, baik dalam sektor pariwisata (alam dan budaya) maupun produk kreatif hasil karya masyarakat [3], [9], [10]. Pariwisata akan tumbuh lebih pesat jika semua elemen masyarakat ikut serta dalam merencanakan dan mengembangkannya [11], [12], [13].

Adapun penelitian-penelitian acuan, yaitu pertama oleh Rumetna MS dan Lina TN, membahas tentang kurangnya penyampaian informasi mengenai Kampung Wisata Arborek dalam hal menonjolkan keindahan alam, kearifan lokal, dan budaya kampung tersebut. Hasil penelitian yang dilakukan berupa *website* Kampung Wisata Arborek sebagai media penyebaran informasi [7]. Penelitian kedua oleh Sutisna N, dkk., membahas tentang kesulitan dalam mempromosikan wisata Desa Sitiwinangun kepada masyarakat luas sehingga memerlukan adanya *website* sebagai media promosi. Hasil penelitiannya berupa *website* yang digunakan untuk mempromosikan dan memperkenalkan Desa Sitiwinangun kepada masyarakat luas [14]. Penelitian ketiga oleh Dellia P dan Aini N, dimana membahas kurangnya inovasi dalam mengenalkan daya tarik Museum Cakraningrat. Hasil penelitian ini berupa sistem informasi museum yang terintegrasi dengan media sosial, sehingga dapat memperluas jangkauan pengenalan Museum Cakraningrat [15].

Strategi pemecahan masalah yang ditawarkan yaitu memanfaatkan TI, dalam hal ini merancang dan membangun *website* Kampung Batu Lubang Pantai agar dapat membantu dalam penyebaran informasi terkait kegiatan kampung maupun destinasi wisata sehingga dapat menjadi sarana promosi pariwisata yang nantinya dapat meningkatkan kesejahteraan dan perekonomian masyarakat di Kampung Batu Lubang Pantai.

2. METODE PENELITIAN

Metode *Waterfall* (lihat Gambar 1) dipilih sebagai metode pengembangan sistem. Pemakaian metode ini sangat terorganisir karena setiap tahapan mempunyai proses dan dokumen sehingga mudah dalam pengembangan sesuai kebutuhan pengguna [7], [16], [17], [18].



Gambar 1. Metode Waterfall

Berikut adalah tahapan dari metode Waterfall:

1) Requirement

Tahapan ini merupakan tahap awal yang dilakukan dengan tujuan untuk memahami informasi kebutuhan website yang diharapkan. Informasi diperoleh melalui observasi ke Kampung Batu Lubang Pantai, wawancara bersama Bapak Maurits Malibela (Kepala Kampung) dan Ibu Dormina Suu (Ketua Pokdarwis), dan studi pustaka.

2) Design

Tahapan kedua yaitu perancangan yang dilakukan untuk membantu memberikan gambaran terkait proses bisnis website yang dibangun menggunakan Unified Modelling Language (UML) [19], [20], dan perancangan interface website menggunakan Balsamiq Mockups [21].

3) Implementation

Setelah perancangan selesai dilakukan, dilanjutkan dengan tahap pemrograman dimana menggunakan bahasa pemrograman PHP, framework Bootstrap, database MySQL.

4) Verification

Tahap keempat berupa verifikasi dan pengujian website menggunakan Black Box Testing.

5) Maintenance

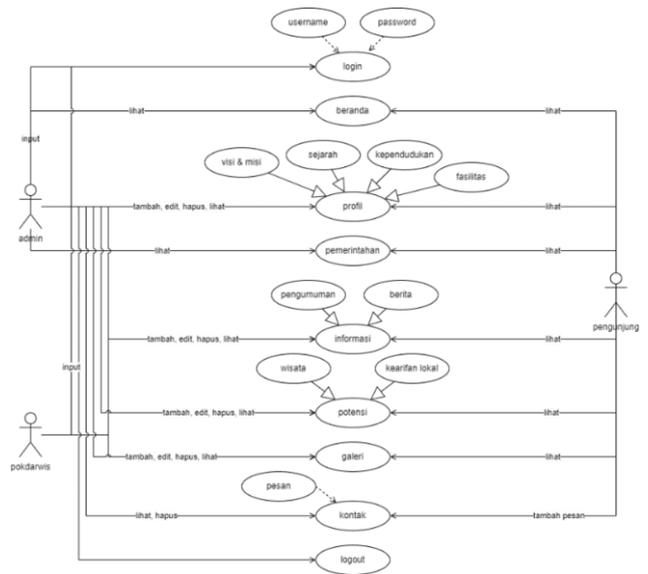
Tahap terakhir dari metode Waterfall yaitu pemeliharaan, dimana website yang telah dijalankan, dilakukan pemeliharaan sehingga jika menemukan kesalahan maka akan diperbaiki.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah data penelitian diperoleh maka dilanjutkan dengan desain proses sistem berupa use case diagram. Adapun pengguna (actor) sistem dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu admin, pokdarwis, dan pengunjung.

Use case diagram pada Gambar 2 terlihat aktor pertama yaitu admin, dimana dapat melakukan login, melihat beranda, mengelola profil (visi&misi, sejarah, kependudukan, fasilitas), melihat pemerintahan, mengelola informasi (pengumuman, berita), mengelola galeri, mengelola potensi (wisata, kearifan lokal), melihat kontak, serta melakukan logout.

aktor kedua yaitu pokdarwis, di mana dapat melakukan login, melihat beranda, melihat profil (visi&misi, sejarah, kependudukan, fasilitas), melihat pemerintahan, mengelola informasi (pengumuman, berita), mengelola galeri, mengelola potensi (wisata, kearifan lokal), melihat kontak, serta melakukan logout. Sedangkan aktor ketiga yaitu pengunjung hanya dapat melihat menu beranda, profil, pemerintahan, informasi, galeri, potensi, dan mengirimkan pesan melalui menu kontak.



Gambar 2. Use case diagram

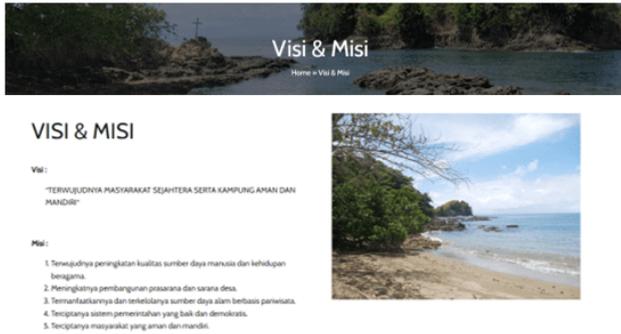
Setelah menyelesaikan proses desain, dilanjutkan dengan implementasi sistem dalam bentuk website Kampung Batu Lubang Pantai. Adapun tampilan implementasi website sebagai berikut.



Gambar 3. Halaman Beranda

Tampilan halaman Beranda pada Gambar 3 berisi informasi singkat Kampung Batu Lubang Pantai. Terdapat pula semua menu yang ada pada *website* yaitu menu Profil, Pemerintahan, Informasi, Potensi, Galeri, dan Kontak.

Halaman Profil (Gambar 4) terdiri dari 4 (empat) sub menu yaitu Visi & Misi, Sejarah, Kependudukan, dan Fasilitas. Halaman Visi & Misi berisi visi & misi Kampung Batu Lubang Pantai. Halaman Sejarah berisi Sejarah singkat Kampung Batu Lubang Pantai. Halaman Kependudukan berisi informasi penduduk Kampung Batu Lubang Pantai. Halaman Fasilitas berisi fasilitas-fasilitas yang ada di Kampung Batu Lubang Pantai.

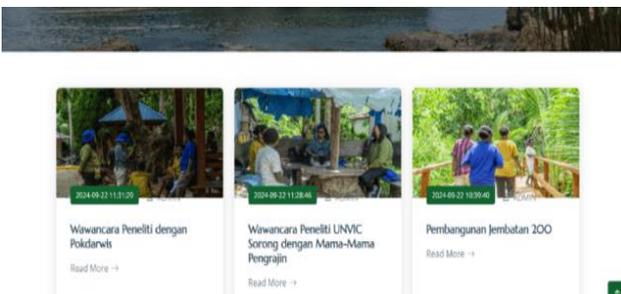


Gambar 4. Halaman Profil

Halaman Pemerintahan pada Gambar 5 menampilkan informasi struktur organisasi di Kampung Batu Lubang Pantai.



Gambar 5. Halaman Pemerintahan

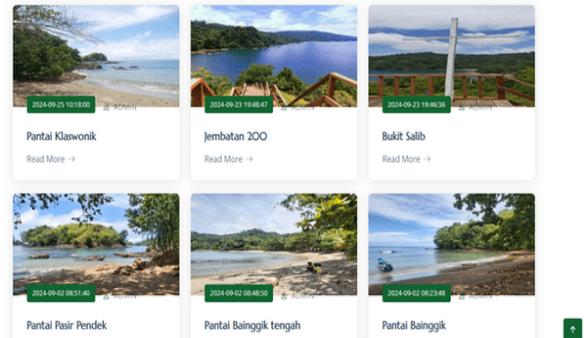


Gambar 6. Halaman Informasi

Halaman Informasi (Gambar 6) terdiri dari 2 (dua) sub menu yaitu Pengumuman dan Berita. Halaman Pengumuman pada berisi kegiatan yang akan dilakukan di Kampung Batu

Lubang Pantai. Halaman Berita berisi kegiatan yang telah dilakukan di Kampung Batu Lubang Pantai.

Halaman Potensi (Gambar 7) terdiri dari 2 (dua) sub menu yaitu Wisata dan Kearifan Lokal. Halaman Wisata berisi tempat-tempat wisata yang ada di Kampung Batu Lubang Pantai. Halaman Kearifan Lokal berisi hasil kerajinan tangan, budaya, maupun makanan khas dari masyarakat Kampung Batu Lubang Pantai.

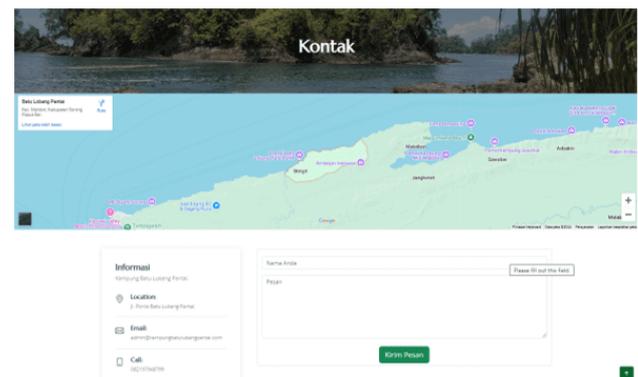


Gambar 7. Halaman Potensi

Halaman Galeri pada Gambar 8 menampilkan foto-foto kegiatan atau aktivitas yang terjadi di Kampung Batu Lubang Pantai.



Gambar 8. Halaman Galeri



Gambar 9. Halaman Kontak

Halaman Kontak pada Gambar 9 menampilkan peta dan alamat Kampung Batu Lubang Pantai. Pada halaman ini juga terdapat kolom pesan yang dapat digunakan oleh pengunjung jika ingin mengirimkan pesan berupa testimoni, saran, atau kritik tentang Kampung Batu Lubang Pantai.

Setelah implementasi sistem, selanjutnya dilakukan verifikasi dalam bentuk pengujian sistem menggunakan *black box testing*. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *black box testing*

No	Fungsi	Status
1	Pengunjung mengakses halaman Beranda	Valid
2	Pengunjung mengakses halaman Profil (Visi & Misi, Sejarah, Kependudukan, Fasilitas)	Valid
3	Pengunjung mengakses halaman Pemerintahan	Valid
4	Pengunjung mengakses halaman Informasi (Pengumuman, Berita)	Valid
5	Pengunjung mengakses halaman Potensi (Wisata, Kearifan Lokal)	Valid
6	Pengunjung mengakses halaman Galeri	Valid
7	Pengunjung mengakses halaman kontak dan mengisi pesan	Valid

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa fungsi pada setiap menu berfungsi dengan baik. Hal tersebut menandakan bahwa *website* ini dapat diserahkan kepada pihak Kampung Batu Lubang Pantai untuk dipergunakan.

Website ini dapat diakses secara *online* melalui alamat *url*: <https://kampungbatulubangpantai.com/>.

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Menghasilkan *website* Kampung Batu Lubang Pantai yang terdiri dari menu Beranda, Profil, Pemerintahan, Informasi, Galeri, Potensi, dan Kontak.
- 2) *Website* ini dapat menjadi sarana promosi pariwisata yang nantinya dapat meningkatkan kesejahteraan dan perekonomian masyarakat di Kampung Batu Lubang Pantai.
- 3) Pengembangan ke depannya dapat memanfaatkan teknologi informasi yang berfokus pada inovasi digital, seperti penambahan fitur untuk menampung hasil kerajinan untuk peningkatan kualitas pelayanan yang transparan pada Kampung Batu Lubang Pantai.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) atas bantuan berupa biaya penelitian yang didapatkan melalui program Hibah Penelitian Dosen Pemula (PDP) Tahun Anggaran 2024 dengan Nomor Kontrak 116/E5/ PG.02.00.PL/2024. Kepada LPPM, dan Program Studi Sistem Informasi Universitas Victory Sorong atas dukungannya. Kepada Ibu Dina Titin Sumarni, S.Pi. selaku Kepala Bidang Destinasi Disporapar Kabupaten

Sorong yang telah memfasilitasi peneliti dengan mitra. Warga Kampung Batu Lubang Pantai yang sangat antusias selama penelitian, khususnya kepada Bapak Maurits Malibela selaku Kepala Kampung, dan Ibu Dormina Suu selaku Ketua Pokdarwis yang telah membantu dalam proses penelitian. Serta mahasiswa atas nama Samuel Tipawael dan Stenly Anderson Soumokil yang telah membantu dalam pengambilan foto dan video saat penelitian dan proses pengambilan data.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Fahrizal, Ilham., N. A. Fonataba, Y. B. Ulim, and R. dan Sagisolo, "Kajian Aspek Oesanografi Perairan pada Kawasan Batu Lubang Pantai Distrik Makbon Kabupaten Sorong Papua Barat," *J. Ris. Perikan. Dan Kelaut.*, vol. 4, no. 2, pp. 451–465, 2022.
- [2] M. A. Kasri, F. Ardiansyah, and A. Hatsamah, "Pembelajaran Keaksaraan Dasar menggunakan Metode *Flash Card* di kampung Batu Lubang Pantai," *J. Abdimasa Pengabd. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 65–71, 2023, doi: 10.36232/jurnalabdimasa.v6i1.3254.
- [3] I. Mugama, I. Febriadi, and M. A. A. Gafur, "Identifikasi Potensi Ekowisata Kampung Batu Lubang Pantai Distrik Makbon Kabupaten Sorong," *Agriva J. (Journal Agric. Sylva)*, vol. 1, no. 1, pp. 11–18, 2023.
- [4] N. Sunarta and N. Sukma Arida, *Pariwisata Berkelanjutan*. Denpasar: Cakra Press, 2017. [Online]. Available: https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_pendidikan_1_dir/81eee6c1d3a49690e16b3be3dfb9855f.pdf
- [5] A. A. I. Andayani, E. Martono, and M. Muhamad, "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengembangan Desa Wisata Dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Sosial Budaya Wilayah (Studi Di Desa Wisata Penglipuran Bali)," *J. Ketahanan Nas.*, vol. 23, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.22146/jkn.18006.
- [6] R. Rubiyatno, M. A. Diva, and F. D. Pranatasari, "Analisis Potensi Wisata Tegal Balong Dalam Penentuan Strategi Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan," *J. Pariwisata*, vol. 9, no. 2, pp. 129–143, 2022, doi: 10.31294/par.v9i2.12086.
- [7] M. S. Rumetna and T. N. Lina, "Sistem informasi Kampung Wisata Arborek dengan metode *waterfall*," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 31–40, 2020, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/414580-none-ff32b67b.pdf>
- [8] T. N. Lina, M. S. Rumetna, F. Silvia Pormes, and Nurasm, "Pelatihan Penggunaan *Website* Sekolah Pada SD 141 Matalamagi Kota Sorong," *ABDINE J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 67–73, 2023, doi: 10.52072/abdine.v3i1.550.

- [9] T. N. Lina, M. S. Rumetna, W. Ferdinandus, J. Tindage, and H. S. J. Rieuwpassa, "Pembuatan *Website* Promosi Produk pada Toko Keripik Kartika," *ABDIKAN J. Pengabd. Masy. Bid. Sains dan Teknol.*, vol. 2, no. 4, pp. 601–609, 2023, doi: 10.55123/abdikan.v2i4.2643.
- [10] A. B. Oktaviani and E. Yuliani, "Dampak Pengembangan Pariwisata Terhadap Kondisi Ekonomi Masyarakat," *J. Kaji. Ruang*, vol. 3, no. 1, p. 1, 2023, doi: 10.30659/jkr.v3i1.22574.
- [11] D. S. Noya, H. S. Langi, and F. J. Doringin, "Rancang *BangunWebsite* Sebagai SaranaPromosi Wisata Pulau Lembah," in *Industrial Research Workshop and National Seminar*, Bandung, 2021, pp. 595–599. [Online]. Available: <https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/2767/2157>
- [12] B. Fitrisna Widyasari, T. Akiriningsih, and Suharto, "Partisipasi Masyarakat Dalam Mendukung Kegiatan Pariwisata Di Desa Wisata Hijau Bilebante Kabupaten Lombok Tengah," *Sabbhata Yatra J. Pariwisata dan Budaya*, vol. 3, no. 2, pp. 94–103, 2022, doi: 10.53565/sabbhatayatra.v3i2.638.
- [13] I. Junaid, Mansyur, and A. Uleng, "Implementasi Pariwisata Berkelanjutan di Pulau Maratua, Kabupaten Berau, Kalimantan Timur," *J. Pariwisata Terap.*, vol. 3, no. 2, p. 110, 2020, doi: 10.22146/jpt.46518.
- [14] N. Sutisna, A. S. Mutohari, A. Wijaya, I. Rachmawati, S. Parman, and D. Iriani, "Perancangan Media Promosi *Website* Desa Wisata Sitiwinangun," *J. Digit*, vol. 13, no. 1, p. 81, 2023, doi: 10.51920/jd.v13i1.323.
- [15] P. Dellia and N. Aini, "Sistem Informasi Museum Cakraningrat Terintegrasi Media Sosial Sebagai Media Promosi Wisata Halal Di Madura," *J. Teknoinfo*, vol. 17, no. 2, pp. 358–370, 2023, [Online]. Available: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/index>
- [16] A. Abdul Wahid, "Analisis Metode *Waterfall* Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, pp. 1–5, 2020.
- [17] K. J. Tey Seran and V. N. Naiheli, "Pengembangan Media Promosi Potensi Desa Oepuah Dengan Menggunakan Metode *Waterfall*," *J. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 31–36, 2021, doi: 10.32938/jitu.v1i1.1373.
- [18] Muhammad Rizky Fiqryansyah and Indra Hermawan, "Rancang Bangun Aplikasi *Website* percetakan Printop Pada Modul Costumerdan Editor Dengan Metode Pengembangan *Waterfall*," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 6, no. 22, pp. 72–78, 2020.
- [19] M. N. Rohman and Sugiyamta, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Roti Berbasis *Web* Pada *Queen Bakery* Purwodadi," *J. Manag. Bussines*, vol. 6, no. 1, pp. 215–230, 2024.
- [20] A. Siregar, A. Satriansyah, R. Hidayat, and M. S. Wijaya, "Sistem Informasi Pelayanan Surat Menyurat Di Kelurahan Desa Sriwijaya Lampung Tengah," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 9, no. 1, pp. 15–21, 2023, doi: 10.54914/jtt.v9i1.588.
- [21] W. Andriyan, S. S. Septiawan, and A. Aulya, "Perancangan *Website* sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 6, no. 2, pp. 79–88, 2020, doi: 10.54914/jtt.v6i2.289.