

## Sistem Informasi Berbasis-web Promosi Wisata Budaya Pacu Jalur Propinsi Riau

Putri Victoria Vivena Damanik<sup>1\*</sup>, Dinda Maharani<sup>2</sup>, Mercurius Broto Legowo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Perbanas Institute, Jakarta, Indonesia 12940

\* E-mail korespondensi : [putri.victoria07@perbanas.id](mailto:putri.victoria07@perbanas.id)

### ABSTRAK

**Kata kunci:**

Pacu Jalur  
Promosi Wisata Budaya  
Sistem Informasi Berbasis-web

Diterima: 11 November 2025  
Disetujui: 28 November 2025  
Diterbitkan: 1 Desember 2025

**Penerbit:**

Perbanas Institute



This work is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

*Pacu Jalur merupakan salah satu warisan budaya takbenda masyarakat Riau yang memiliki nilai sejarah, sosial, dan ekonomi yang tinggi. Namun, keterbatasan akses informasi mengenai jadwal, lokasi, sejarah, dan potensi wisata terkait Pacu Jalur seringkali menjadi kendala bagi wisatawan maupun masyarakat luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi wisata budaya Pacu Jalur berbasis-web sebagai sarana promosi, edukasi, dan pelestarian budaya. Metode penelitian yang digunakan meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan sistem dengan pendekatan waterfall, serta implementasi menggunakan platform berbasis web dan mobile. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi yang dikembangkan mampu menyediakan informasi secara terstruktur mengenai sejarah Pacu Jalur, kalender kegiatan, lokasi wisata, galeri digital, serta layanan interaktif bagi wisatawan. Uji coba sistem memperlihatkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi terutama dalam aspek kemudahan akses dan kelengkapan informasi. Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan minat wisatawan terhadap Pacu Jalur dapat meningkat sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan teknologi digital.*

### I. PENDAHULUAN

Tradisi merupakan cerminan identitas dan jati diri suatu bangsa. Di tengah arus globalisasi dan modernisasi yang semakin kuat, banyak tradisi lokal mulai terpinggirkan dan terlupakan, terutama di kalangan generasi muda. Salah satu kekayaan budaya Indonesia yang saat ini menghadapi *tantangan* dalam pelestariannya adalah Pacu Jalur, perlombaan dayung tradisional khas masyarakat Kuantan Singingi, Propinsi Riau (Hariyanto et al., 2025).

Pacu Jalur merupakan tradisi budaya masyarakat Kuantan Singingi, Riau, berupa lomba perahu panjang yang dilaksanakan di Sungai Kuantan. Tradisi ini tidak hanya menjadi ajang olahraga, tetapi juga pesta rakyat dan simbol kebersamaan masyarakat Melayu. Kegiatan Pacu Jalur telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda (WBTb) Indonesia oleh

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, yang menjadikannya salah satu daya tarik wisata unggulan Provinsi Riau.

Namun, permasalahan yang sering dihadapi adalah keterbatasan informasi mengenai jadwal pelaksanaan, lokasi kegiatan, sejarah, serta potensi wisata di sekitar Pacu Jalur. Informasi yang tersebar di media sosial dan situs informal seringkali tidak terstruktur dan tidak terverifikasi. Akibatnya, wisatawan kesulitan memperoleh data yang akurat untuk merencanakan kunjungan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah **sistem informasi wisata budaya Pacu Jalur** yang mampu menyediakan informasi lengkap, akurat, dan mudah diakses. Sistem ini diharapkan menjadi sarana promosi digital sekaligus alat edukasi dan pelestarian budaya berbasis teknologi informasi.

Penelitian terkait wisata budaya dan pacu jalkur telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian dari Febryan et al. (2025) tentang Tradisi Pacu Jalur Terhadap Perekonomian dan Pariwisata di Kabupaten Kuantan Singingi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak tradisi Pacu Jalur terhadap perkembangan perekonomian dan pariwisata di Kabupaten Kuantan Singingi. mentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tradisi Pacu Jalur memiliki tiga peran utama: a) tradisi Pacu Jalur berperan penting sebagai warisan budaya daerah; b) tradisi ini berkontribusi signifikan terhadap pengembangan pariwisata; dan c) memberikan dampak ekonomi yang nyata bagi masyarakat di Kabupaten Kuantan Singingi. Penelitian lain dari Syani et al. (2024) dengan tujuan melakukan rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Budaya (Studi Kasus Kabupaten Bandung). Hassil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk promosi wisata budaya dan membantu dalam pemajuan objek kebudayaan lokal di Kabupaten Bandung.

Penelitian ini dibandingkan pada penelitian sebelumnya yaitu bahwa Sistem Informasi Berbasis-web Promosi Wisata Budaya Pacu Jalur Propinsi Riau yang dikembangkan ini diwujudkan dalam sebuah web-commerce system, artinya mengkombinasikan sistem informasi promosi wisata budaya berbasis web, juga berupa sistem e-commerce untuk penjualan tiket dan kuliner lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis web untuk wisata budaya Pacu Jalan, sebagai sarana promosi, edukasi, dan pelestarian budaya di Provinsi Riau, Indonesia. Adapun sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Menganalisis kebutuhan pengguna dan fungsionalitas sistem
- 2) Merancang sistem menggunakan UML dan perancangan basis data
- 3) Melakukan tahap implementasi menggunakan Metode Waterfall, dengan pengujian sistem

Hasil pengembangan sistem informasi berbasis web ini berkontribusi secara khusus untuk meningkatkan promosi wisata budaya Pacu Jalur dan memberikan dampak terhadap kearifan lokal dan pertumbuhan ekonomi daerah di Provinsi Riau, Indonesia. Pengembangan sistem informasi promosi wisata budaya pacu jalur yang dikombinasikan adanya sistem e-commerce ini selanjutnya disebut Web-Commerce system, merupakan kebaruan dalam studi ini.

## II. KAJIAN TEORI

### 2.1. Sistem Informasi Pariwisata Berbasis-web

Menurut Laudon & Laudon (2014), sistem informasi adalah kombinasi antara teknologi, manusia, dan prosedur yang digunakan untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. Dalam konteks pariwisata, sistem informasi berperan penting dalam memberikan informasi kepada wisatawan mengenai destinasi, fasilitas, dan layanan (Wahyudi, 2019). Pemanfaatan teknologi informasi dapat meningkatkan efektivitas promosi pariwisata. Menurut Pratama & Eviyanti (2024), sistem informasi berbasis web mampu menjangkau audiens global dan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pelestarian budaya.

### 2.2. Wisata Budaya

Promosi destinasi wisata budaya sangat penting karena dapat menarik pengunjung, melestarikan warisan budaya, mendorong perekonomian lokal, memperkuat identitas masyarakat, dan meningkatkan daya saing pariwisata. Wisata budaya merupakan kegiatan wisata yang berfokus pada warisan budaya, tradisi, dan kesenian suatu daerah (UNESCO, 2018). Wisata budaya seperti Pacu Jalur tidak hanya memperkenalkan tradisi, tetapi juga membangun kesadaran terhadap nilai-nilai lokal.

#### 2.2. Pacu Jalur sebagai Warisan Budaya

Pacu Jalur, salah satu contoh warisan budaya tak benda yang menonjol di kalangan masyarakat Riau, memiliki nilai sejarah, sosial, dan budaya pariwisata yang sangat penting, selain potensi ekonomi yang luar biasa. Pacu Jalur adalah lomba perahu panjang tradisional khas masyarakat Kuantan Singingi di Provinsi Riau, Indonesia (Hariyanto et al., 2025). Namun, keterbatasan akses informasi mengenai jadwal, lokasi, sejarah, dan potensi wisata Pacu Jalur seringkali menjadi kendala bagi wisatawan dan masyarakat luas. Wisata Budaya Pacu Jalur, dengan gaya tarinya, baru-baru ini menjadi viral dan mendapatkan pengakuan dunia.

Pacu Jalur merupakan salah satu warisan budaya tak benda yang dimiliki oleh masyarakat Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Tradisi ini telah berlangsung selama berabad-abad dan terus dilestarikan secara turun-temurun oleh masyarakat Rantau Kuantan. Tidak sekadar sebuah ajang perlombaan perahu di sungai, Pacu Jalur telah menjadi simbol identitas kultural masyarakat setempat yang mengakar dalam kehidupan sosial, adat istiadat, serta kebanggaan daerah. Secara harfiah, "pacu" berarti berlomba, sedangkan "jalur" merujuk pada perahu tradisional yang berukuran panjang dan ramping, terbuat dari kayu pilihan. Jalur bisa mencapai panjang 25–40 meter dan dikemudikan oleh sekitar 50 hingga 60 orang yang terdiri atas pendayung, tukang onjai (penggoyang perahu), tukang tari (penghibur), serta juru mudi (Febryan et al., 2025).



Gambar 1 Wisata Budaya Pacu Jalur

### 2.3. *Unified Modeling Language*

Banyak model pengembangan perangkat lunak pada saat ini, baik yang bersifat procedural maupun *object oriented*. Menurut Khilda Nistrina & Lisna Sahidah (2022), salah satu pengembangan perangkat lunak adalah UML (*Unified Modeling Language*). UML merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada objek (*object oriented*). Pemrograman berorientasi objek atau *object oriented programming* (OOP) merupakan suatu pendekatan pemrograman yang menggunakan *object* dan *class* (Syarif, 2022).

## III. METODE

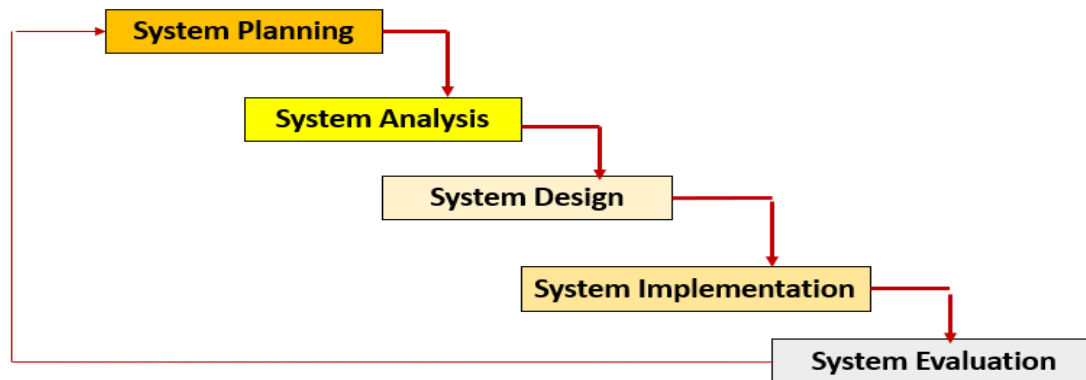
Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif (Creswell & Creswell, 2023). Penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem informasi promosi destinasi wisata budaya Pacu Lintas di Provinsi Riau, Indonesia.

### 3.1 Pengumpulan Data

Data primer dikumpulkan untuk melakukan Uji Penerimaan Pengguna (UU) terhadap 30 pengguna. Data sekunder digunakan untuk melengkapi informasi wisata sejarah dan budaya lainnya di situs web.

### 3.2 Metode Pengembangan Sistem

Analisa dan perancangan sistem informasi berbasis web ini menggunakan metode pengembangan sistem nya adalah *Waterfall System Development* (Syarif, 2022), seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Metode *Waterfall* (Syarif, 2022)

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode *waterfall* dengan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan Sistem  
Merencanakan proyek pengembangan sistem informasi berbasis-web, termasuk sumber daya, metode, kebutuhan material, waktu dan biaya pelaksanaannya
2. Analisis Kebutuhan Sistem  
Mengidentifikasi kebutuhan wisatawan dan pengelola terhadap informasi wisata budaya Pacu Jalur.
3. Perancangan Sistem (Design)  
Meliputi perancangan antarmuka pengguna, struktur basis data, dan diagram UML (use case, activity, ERD).
4. Implementasi  
Mengembangkan sistem berbasis web dan mobile menggunakan framework PHP–MySQL dan integrasi API peta digital.
5. Evaluasi  
Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan Pengujian Sistem yang telah dikembangkan, dengan menggunakan metode *User Acceptance Test (UAT)* untuk menilai kemudahan akses, kejelasan informasi, dan kecepatan respon *User Acceptance Testing (UAT)* merupakan salah satu metode pengujian *alpha* yang dilakukan oleh *end-user* dimana *user* tersebut adalah staff/karyawan perusahaan yang langsung berinteraksi dengan sistem dan dilakukan verifikasi apakah fungsi yang ada telah berjalan sesuai dengan kebutuhan/fungsinya (Aliyah et al., 2025).

## IV. HASIL DAN DISKUSI

### 4.1 Analisa Sistem

Analisis sistem yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan pengguna dan analisis kebutuhan fungsional sistem.

#### **Analisis Kebutuhan Pengguna:**

Wisatawan membutuhkan informasi lengkap mengenai sejarah Pacu Jalur, jadwal festival, lokasi, fasilitas umum, dan galeri digital. Admin membutuhkan fitur untuk mengelola konten, jadwal, galeri, dan data UMKM.

Hasil analisa kebutuhan fungsional sistem ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Analisa Kebutuhan Fungsional Sistem

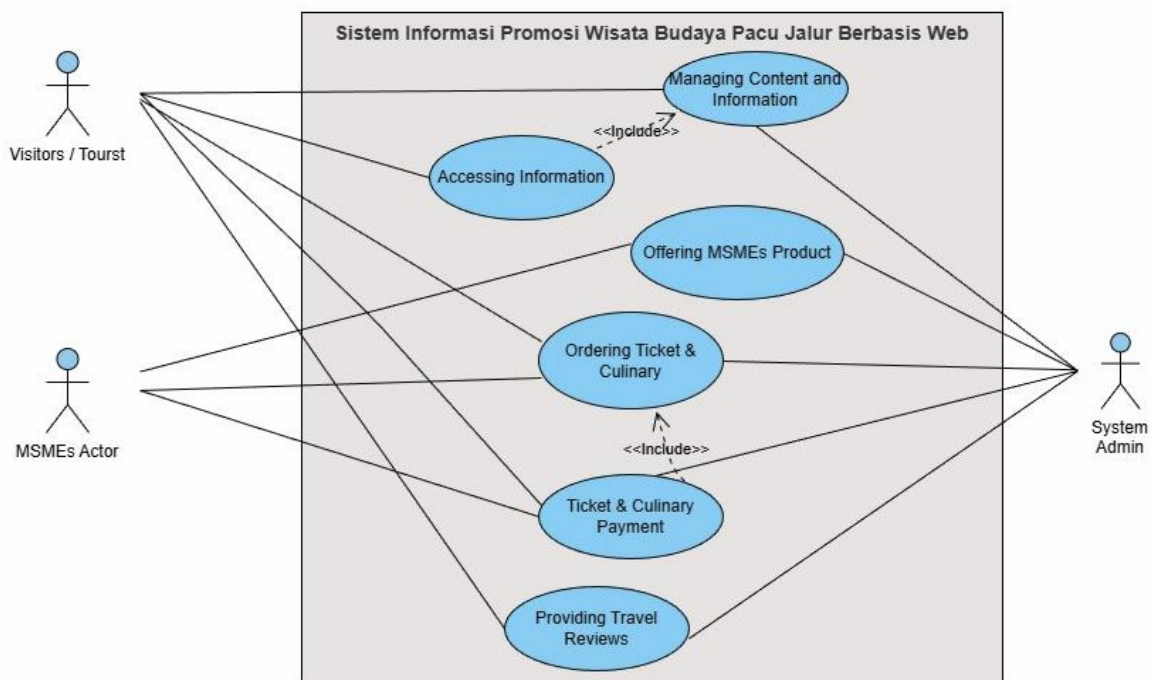
No	Kategori	Fitur Sistem	Deskripsi
1.	Informasi	Profil Budaya, sejarah	Menampilkan informasi dasar Pacu Jalur
2.	Layanan Wisata	Jadwal Pertunjukkan, Akomodasi, Kuliner, Tiket	Menyediakan akses ke layanan pariwisata
3.	Interaktif	Chatbots, Galeri, Kalender Kegiatan	Penyediaan interaksi dan edukasi digital
4.	<i>Marketplace</i>	Produk UMKM	Mendukung ekonomi dan kearifan lokal
5.	<i>Admin Panel</i>	Pengelolaan konten, moderasi dan ulasan wisata	Manajemen data dan pemantauan sistem

#### 4.2 Perancangan Sistem

Perancangan pemodelan untuk sistem informasi ini dilakukan dengan menggunakan metode UML. Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa UML adalah bahasa pemodelan populer yang memiliki visualisasi sistem dan kinerja dokumentasi yang baik

##### Use Case Diagram:

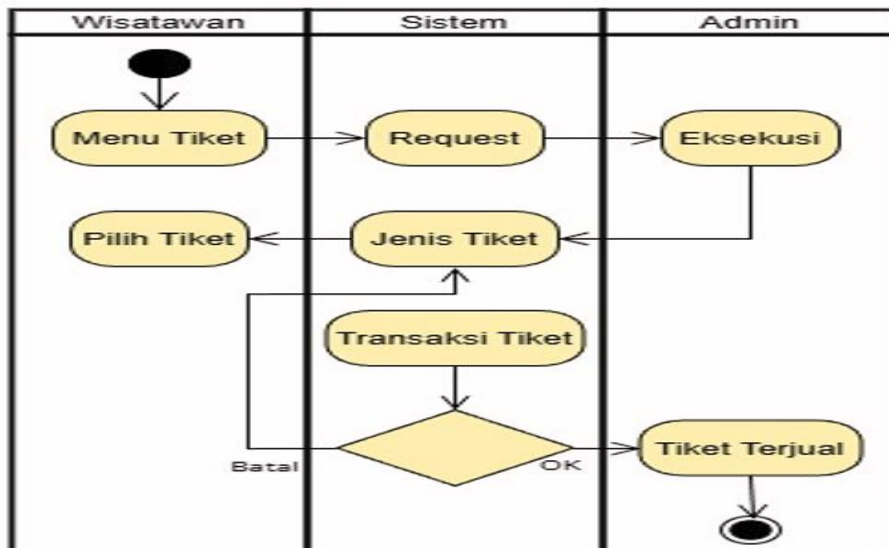
Tiga aktor utama: Wisatawan, Admin, dan UMKM. Wisatawan dapat mengakses informasi, membeli tiket, dan memberikan ulasan; Admin mengelola konten; dan UMKM menambahkan produk. Selain Diagram Kasus Penggunaan, desain sistem juga mencakup Diagram Aktivitas, Diagram Urutan, dan Diagram Kelas. Use Case Diagram Sistem Informasi Berbasis-web Promosi Wisata Budaya Pacu Jalur, dapat ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3 Use Case Diagram Sistem Informasi Berbasis-web Promosi Wisata Budaya Pacu Jalur

**Activity Diagram:**

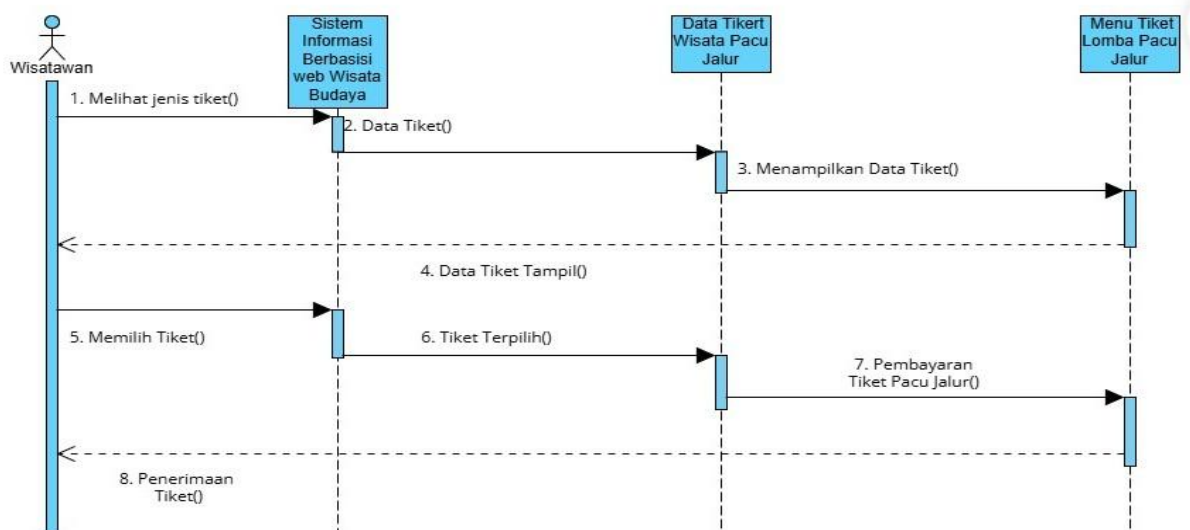
Merupakan representasi visual dari alur kerja atau proses bisnis dalam suatu sistem yang menggambarkan urutan aktivitas dari awal hingga akhir. Untuk memberikan gambaran visual berkaitan dengan alur sistem yang dibangun, maka pada sub-bab ini akan digambarkan dengan *Activity Diagram* (Syarif, 2022). Aktivitas menjelaskan tentang alur aktivitas Pemesanan Tiket dan Produk UMKM Pacu Jalur. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Activity Diagram Pemesanan Tiket dan Produk UMKM Pacu Jalur

**Sequence Diagram:**

Sequence diagram adalah jenis diagram visual yang menggambarkan interaksi antar objek dalam suatu sistem berdasarkan urutan waktu.

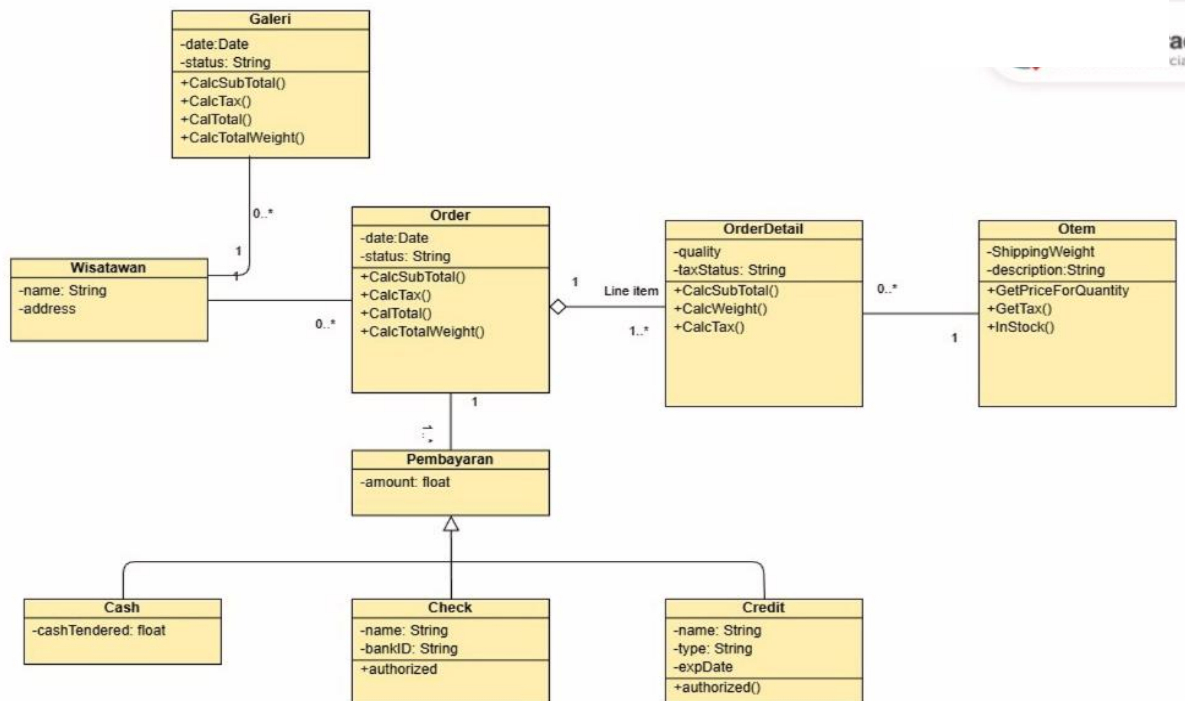


Gambar 5 Sequence Diagram Pembayaran Tiket dan Produk UMKM Pacu Jalur

Diagram ini menunjukkan pesan atau perintah yang dikirim antar objek dan bagaimana pesan tersebut dieksekusi seiring berjalannya waktu, dengan dimensi vertikal mewakili waktu dan dimensi horizontal mewakili objek-objek yang terlibat. *Sequence diagram* dibuat untuk memberikan gambaran tentang interaksi objek dan menunjukkan komunikasi diantara objek-objek tersebut (Syarif, 2022).

**Class Diagram:**

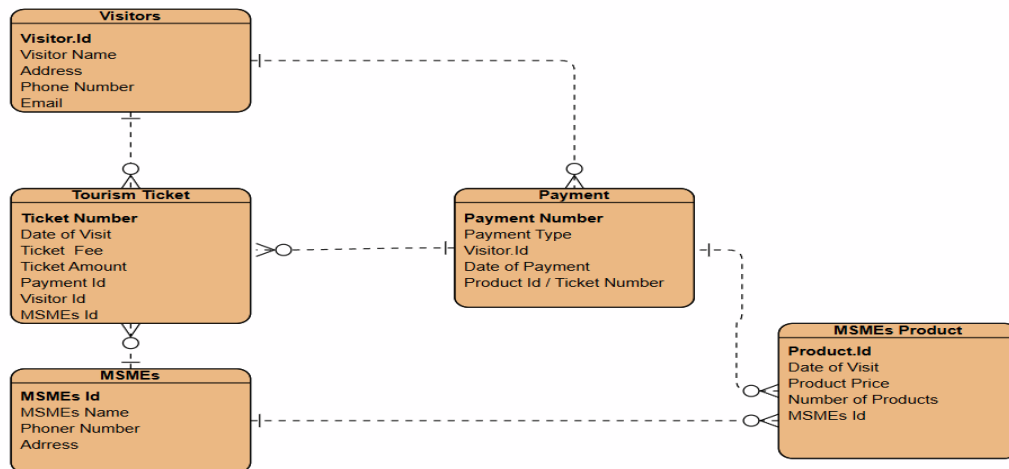
Diagram kelas (class diagram) adalah diagram struktur dalam Unified Modeling Language (UML) yang secara visual menggambarkan struktur statis suatu sistem, seperti kelas-kelasnya, atribut, metode, dan hubungan antar kelas. Diagram ini berfungsi sebagai cetak biru untuk pengembangan perangkat lunak, membantu dalam pemahaman, perancangan, dan komunikasi kebutuhan sistem, serta memodelkan data dalam suatu sist



Gambar 6 Class Diagram Sistem Informasi Berbasis-web Promosi Wisata Budaya Pacu Jalur

**4.3 Perancangan Basis Data**

Perancangan basis data menggunakan ER Diagram adalah penggunaan diagram konseptual untuk memodelkan struktur basis data secara visual, yang menggambarkan hubungan antara entitas-entitas (objek) dan atribut-atributnya. Tujuannya adalah untuk membuat desain basis data yang terstruktur, terperinci, dan mudah dipahami sebelum implementasi fisik. ERD (Entity Rellationship Diagram), berdasarkan data dasar yang terkandung dalam sebuah relasi dari entitas diagram, merupakan model yang menjelaskan hubungan antar data dalam basis data (Permana & Voutama, 2022).

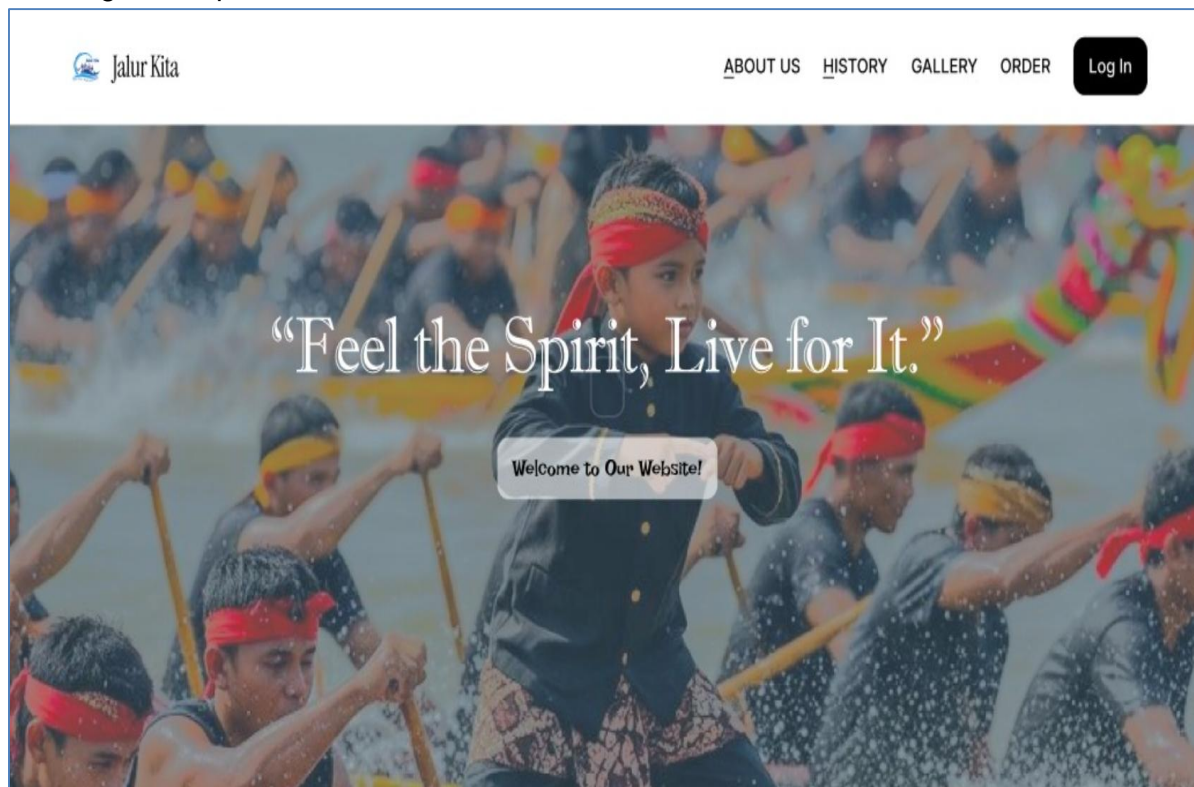


Gambar 7 ER-Diagram Sistem Informasi Berbasis-web Promosi Wisata Budaya Pacu Jalur

#### 4.4 Perancangan Tampilan Antar-muka

Perancangan tampilan antarmuka (User Interface atau UI) adalah proses merancang tampilan visual suatu sistem, seperti aplikasi atau perangkat lunak, untuk memaksimalkan kegunaan dan pengalaman pengguna. Tujuannya adalah untuk menciptakan interaksi yang mudah dan efisien antara pengguna dengan sistem, sering kali menggunakan elemen grafis.

#### Rancangan Tampilan Menu Utama:



Gambar 8 Tampilan Menu Utama Sistem Informasi Berbasis-web Promosi Wisata Budaya Pacu Jalur

Rancangan Tampilan Sub Menu History:

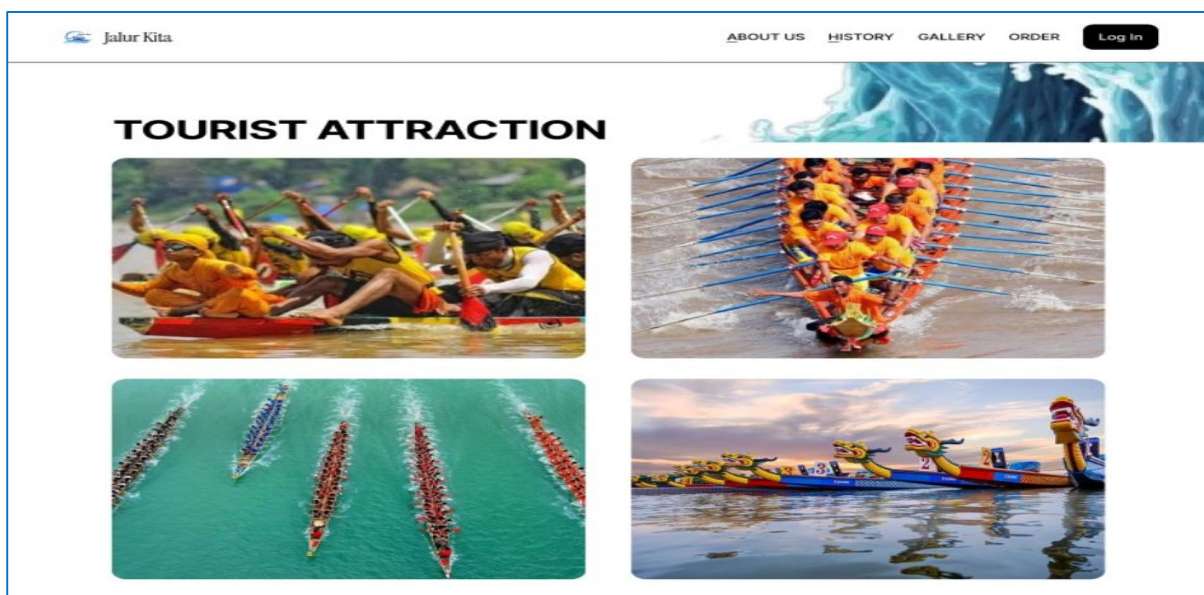
Menjelaskan sejarah wisata budaya pacu jalur yang perlu wisatawan / pengunjung ketahui.



Gambar 8 Tampilan Sub Menu Utama History

Rancangan Tampilan Sub Menu Galery-1:

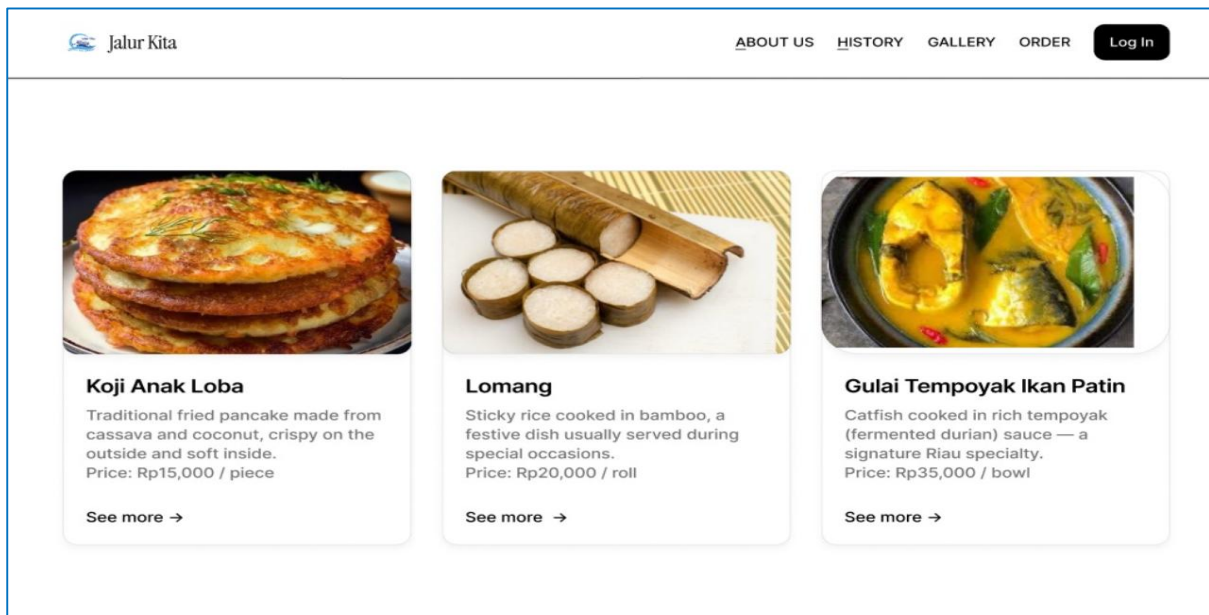
Submenu ini menjelaskan informasi mengenai berbagai kegiatan, daya tarik wisata yang disediakan selama Wisata Budaya Pacu Jalur yang perlu diketahui oleh pengunjung atau wisatawan.



Gambar 9 Tampilan Sub Menu Utama Galeri-1

**Rancangan Tampilan Sub Menu Galery-2:**

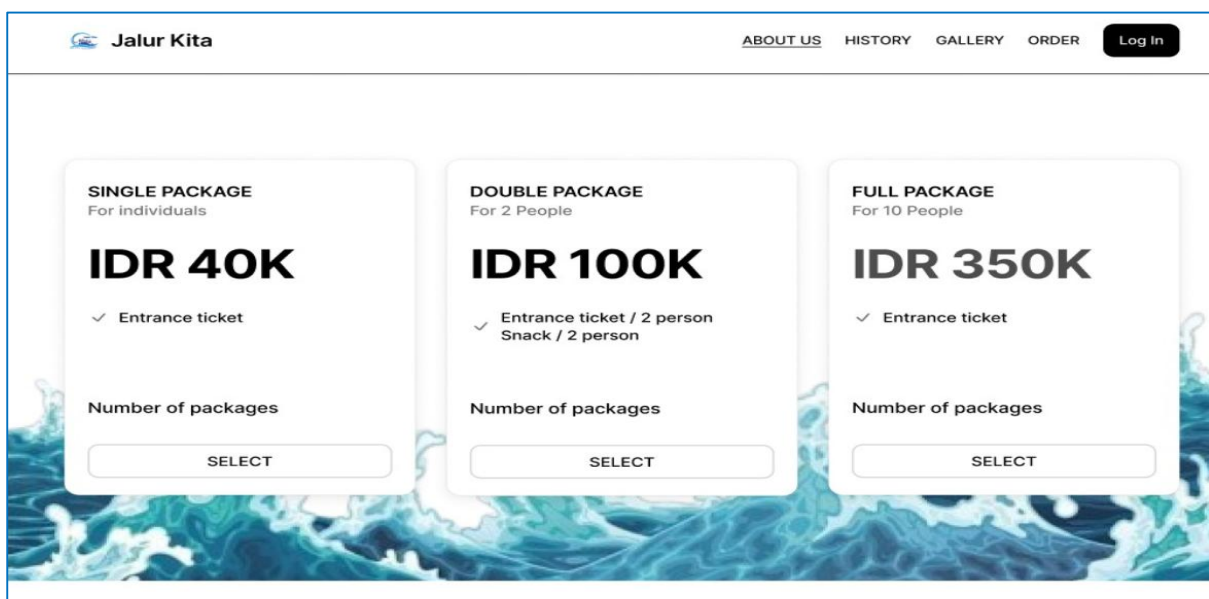
Submenu ini menjelaskan informasi mengenai berbagai macam kuliner yang disediakan selama Wisata Budaya Pacu Jalur yang perlu diketahui oleh pengunjung atau wisatawan. Adanya fitur Galeri ini sebagai Marketplace untuk membantu penguatan ekonomi untuk UMKM Lokal wilayah daerah di Propinsi Riau.



Gambar 10 Tampilan Sub Menu Utama Galeri-2

**Rancangan Tampilan Sub Menu Order:**

Bagian ini digunakan pengunjung untuk memesan tiket dan produk UMKM yang ditawarkan. Hal ini ditunjukkan pada Gambar 11.



Gambar 11 Tampilan Sub Menu Utama Galeri-2

#### 4.4 Implementasi Sistem

Sistem ini dikembangkan sebagai sistem berbasis web responsif dengan antarmuka interaktif. Halaman utama menampilkan beranda, sejarah Pacu Jalur, jadwal acara, galeri digital, dan tautan ke marketplace UMKM di Provinsi Riau, Indonesia.

Hasil Uji Penerimaan Pengguna (UAT) terhadap 30 responden menunjukkan:

- (1) Kemudahan akses: 92% pengguna merasa puas
- (2) Kelengkapan informasi: 90% merasa puas
- (3) Tampilan antarmuka: 88% merasa puas

Hasil ini membuktikan bahwa sistem ini layak digunakan dan efektif untuk mempromosikan wisata budaya Pacu Jalur.

## V. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada dasarnya, tujuan pengembangan sistem informasi berbasis web ini adalah sebagai media promosi destinasi wisata budaya “Pacu Jalur” yang diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan pariwisata di Provinsi Riau, Indonesia.

Sistem informasi berbasis web ini menyediakan informasi yang lengkap dan interaktif serta mendukung partisipasi wisatawan dan UMKM lokal. Informasi kearifan lokal berperan penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi daerah. Hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa sistem informasi ini ramah pengguna dan meningkatkan aksesibilitas informasi bagi wisatawan.

Untuk penelitian selanjutnya, pengembangan sistem lebih lanjut dapat menambahkan fitur realitas tertambah (AR) untuk memperkuat pengalaman wisata virtual. Penelitian lebih lanjut terkait penerapan model Penta-helix dapat digunakan untuk mengkaji kemitraan antara pemerintah daerah, komunitas budaya, dan pengembang TI agar sistem ini dapat dikembangkan secara berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama kami tujukan kepada Dosen Pengajar Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen yang telah mendukung Tugas Akhir Mata Kuliah untuk dipresentasikan Pada Seminar Nasional CFP Perbanas Institute di Tahun 2025 ini.

## DAFTAR REFERENSI

- Aliyah, A., Hartono, N., & Muin, A. A. (2025). Penggunaan User Acceptance Testing ( UAT ) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dan Inventaris Barang. *Switch: Jurnal Sains Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 84–100.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. In *SAGE Publications, Inc.* (Sixth Edition). SAGE Publications Asia-Pacific Pte. Ltd. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

- Febryan, D., Yahya, M., Linadri, F. A., & Saputri, F. (2025). Tradisi Pacu Jalur Terhadap Perekonomian dan Pariwisata di Kabupaten Kuantan Singingi. *Social Empirical: Prosiding Berkala Ilmu Sosial*, 2(1), 62–70.
- Hariyanto, G. A. P. S., Mairoza, M., Utami, A. A. D., Salsabilla, R. A., Khairani, Y., & Hudi, I. (2025). Menghidupkan Tradisi Pacu Jalur Kebanggaan Kuantan Singingi melalui Sosialisasi Edukatif di SDN 6 Pekanbaru: Melestarikan Warisan, Menanamkan Identitas Lokal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(5), 1815–1823. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v3i5.2560>
- Khilda Nistrina & Lisna Sahidah. (2022). Unified Modelling Language (Uml) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smk Marga Insan Kamil. *Jurnal Sistem Informasi J-SIKA*, 04(1), 17–23. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/view/839%0Ahttps://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/download/839/694>
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2014). *Management Information Systems: Managing the Digital Firm* (13 Edition). Pearson Education Limited.
- Permana, A. Y., & Voutama, A. (2022). Pemodelan UML pada Sistem Penjualan Sembako di Toko Amshop. *Information Management for Educators and Professionals*, 7(1), 41–50.
- Pratama, R., & Eviyanti, A. (2024). Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Berbasis Website Untuk Sales Marketing. *Indonesian Journal of Applied Technology*, 1(3), 16. <https://doi.org/10.47134/ijat.v1i3.3074>
- Syani, M., Aditya, F., & Firdaus, E. A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Budaya ( Studi Kasus Kabupaten Bandung ). *JURNAL INFORMATIKA*, 3(1), 21–29.
- Syarif, M. (2022). Waterfall Sebagai Model Pengembangan Sistem Persediaan Apotek Berorientasi Objek. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(1), 44–52.