

Cek 2 - Sistem Informasi Geografis Pemetaan Objek Wisata

by Nazaruddin Ahmad

Submission date: 09-May-2025 05:31PM (UTC+0700)

Submission ID: 2671114849

File name: Cek_2_-_Sistem_Informasi_Geografis_Pemetaan_Objek_Wisata.docx (6.42M)

Word count: 2792

Character count: 17857

Pemetaan Objek Wisata Di Kabupaten Aceh Tengah Menggunakan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web

Abstract

Central Aceh Regency is one of the districts that has a huge tourism potential to boost local income. However, the Central Aceh tourism office has not been able to optimize these tours, so tourists feel hesitant / confused in determining the tourism they want to visit. Therefore, to optimize these tourism, the researcher developed a tourism mapping website in Central Aceh by using a geographic information system to meet the need for information on the location of tourist locations in Central Aceh. This system is web-based and uses the Leaflet javascript library to determine the coordinate points, this research is expected to help tourists. The research method used in Research and Development (R&D) begins with the design of a new product and the ability to test the product in the form of user response. This study uses a waterfall development model. The testing technique used is black box and system usability scale (SUS). In this study, a website-based geographical information system for mapping tourist attractions in Central Aceh Regency was produced that can provide convenience to tourists who want to visit tourist destinations in Central Aceh and make it easier for the Central Aceh Regency Tourism Office to manage tourism data and information.

Keywords: Geospatial Information System, Waterfall, Research And Development, Leaflet Js, System Usability Scale

Abstrak

Kabupaten Aceh Tengah merupakan salah satu kabupaten yang memiliki potensi pariwisata yang sangat besar untuk mendorong pendapatan asli daerah. Namun dinas pariwisata Aceh Tengah belum dapat mengoptimalkan wisata-wisata tersebut karena itu wisatawan merasa bingung/bingung dalam menentukan wisata yang ingin dikunjungi. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan wisata-wisata tersebut peneliti mengembangkan website pemetaan wisata-wisata di Aceh Tengah dengan menggunakan sistem informasi geografis untuk memenuhi kebutuhan informasi letak lokasi wisata di Aceh Tengah. Sistem ini berbasis website dan menggunakan Leaflet javascript library untuk menentukan titik kordinat, penelitian ini diharapkan dapat membantu wisatawan. Metode penelitian yang digunakan Research and Development(R&D) pengembangan ini diawali dengan desain produk baru dan kemudian menguji produk tersebut dalam bentuk respon pengguna. Penelitian ini menggunakan model pengembangan waterfall. Teknik pengujian yang digunakan adalah black box testing yang digunakan untuk melihat fungsionalitas dari sistem yang dibangun dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang direncanakan. Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi geografis pemetaan objek wisata Kabupaten Aceh Tengah berbasis website yang dapat memberikan kemudahan kepada wisatawan yang ingin berkunjung ke destinasi wisata yang berada di Aceh Tengah dan memudahkan Dinas Pariwisata Kabupaten Aceh Tengah dalam mengelola data dan Informasi Wisata dan hasil fungsionalitas sistem yang dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang direncanakan.

Kata kunci: Sistem Informasi Geografis, Waterfall, Research and Development, Leaflet Js, System Usability Scale

I. PENDAHULUAN

Sistem informasi geografis (GIS) adalah sistem yang memiliki struktur yang dapat membuat, menyimpan, mengelola, dan menyajikan informasi dalam bentuk peta geografis seperti data koordinat lokasi, yang dapat disimpan dalam database. Saat ini, banyak aplikasi GIS digunakan di internet, salah satunya adalah GIS berbasis website lebih dikenal dengan sebutan webGIS, dalam penelitian ini webGIS digunakan untuk mempromosikan tempat-tempat wisata yang berada di wilayah Aceh Tengah.

Aceh Tengah merupakan kabupaten diprovinsi Aceh, Indonesia yang memiliki potensi pariwisata yang sangat besar untuk meningkatkan pendapatan lokal. Namun dinas pariwisata Aceh Tengah belum dapat mengoptimalkan wisata-wisata tersebut, karena hal itu

para wisatawan merasa sulit dalam menentukan wisata yang ingin dikunjungi.

Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan wisata-wisata tersebut penelitian ini mengembangkan website pemetaan wisata-wisata di Aceh Tengah dengan menggunakan sistem informasi geografis untuk memenuhi kebutuhan informasi letak Lokasi wisata di kabupaten Aceh Tengah. Sistem ini dibuat dengan berbasis website supaya lebih mudah di akses dan dapat menginformasikan destinasi wisata dan menggunakan Leaflet Javascript library untuk menentukan titik kordinat wisata. Penelitian ini diharapkan dapat memantu wisatawan lokal maupun asing untuk mengetahui informasi dengan jelas mengenai destinasi dan letak Lokasi wisata yang ingin dituju yang terdapat di Kabupaten Aceh Tengah.

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang dilakukan adalah studi lapangan dan studi kepustakaan. Studi lapangan yang dilakukan adalah dengan mendata tempat wisata yang ada di kota Takengon kabupaten Aceh Tengah baik

secara langsung maupun mengumpulkan data dari dinas pariwisata kota Takengon. Melakukan wawancara kepada pengunjung wisata pada lokasi objek wisata di kota Takengon.

Studi literatur dilakukan dengan membaca referensi dari jurnal-jurnal terkait dengan proses pengembangan perangkat lunak berbasis *website*. Hal ini dilakukan untuk menambah wawasan literasi dalam penelitian ini.

2.1 Pengumpulan Data

a) Observasi

Observasi dilakukan di wilayah Aceh Tengah sebagai bojek penelitian. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang tepat dan mendalam terkait dengan kondisi yang diamati

b) Angket/Kuisisioner

Penggunaan angket atau kuisisioner bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang keefektifan perangkat lunak yang dikembangkan dalam membantu wisatawan.

2.2 Studi Literatur

Studi literatur adalah kegiatan yang dilakukan yang berhubungan pengumpulan data dari perpustakaan terkait dengan membaca, mencatat, mengumpulkan referensi terkait penelitian, kemudian mengolah bahan penelitian untuk pembuatan aplikasi objek wisata [1].

a) Aplikasi *Website*

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dapat dijadikan sebagai antar muka dengan pengguna untuk mendapatkan informasi yang berguna terkait dengan sistem yang digunakan. *Website* adalah sebuah aplikasi yang berupa sekumpulan halaman interaktif berisi teks, gambar, audio, animasi dan video yang dapat dijelajahi melalui *browser* dan jaringan internet [2].

b) Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah kegiatan yang dilakukan untuk menggambarkan secara detail tentang sistem yang akan berjalan yang ditujukan untuk menghasilkan solusi perangkat lunak yang mampu menjawab kebutuhan secara efektif dan efisien bagi pengguna [3]. Rancang bangun sistem dilakukan untuk memberikan gambaran yang jelas terhadap rancang bangun lengkap terhadap sebuah pembuatan perangkat lunak [4]

c) *Framework Codeigniter*

Framework digunakan untuk membuat tampilan antar muka yang menarik bagi pengguna. Ada beberapa jenis *framework* yang digunakan di dalam pengembangan aplikasi berbasis *website* salah satunya adalah *codeigniter*. *Framework codeigniter* adalah *framework* yang dibuat menggunakan bahasa *php* dengan tujuan untuk memberikan kemudahan kepada pemrogram untuk membuat dan mengembangkan aplikasi berbasis web yang sudah menggunakan model MVC (*Model View Controller*) yang sesuai dengan pengembangan modern pemrograman berbasis web saat ini [5].

Codeigniter adalah *framework* pengembangan aplikasi menggunakan bahasa *PHP* yang menggunakan arsitektur yang terstruktur [6],

sehingga memberikan kemudahan bagi programmer web.

d) Model Proses Pengembangan Software

Untuk model proses pengembangan software yang digunakan adalah metode *waterfall*. Model proses pengembangan software *waterfall* digunakan untuk mengidentifikasi tahapan demi tahapan pengembangan perangkat lunak.

Model proses pengembangan *waterfall* sangat mudah dipahami untuk setiap tahapan yang dilakukan dan mudah didefinisikan dengan jelas untuk setiap tahapannya [7].

Model proses pengembangan ini adalah model pengembangan yang disiplin karena untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya maka tahapan sebelumnya harus selesai terlebih dahulu.



Gambar 1: Model proses pengembangan *Waterfall*

Tahapan yang dilakukan di dalam model pengembangan perangkat lunak dengan metode *waterfall* [8] adalah sebagai berikut :

1. Analisis, tahapan ini adalah Langkah awal untuk menemukan permasalahan yang ada dan merumsukan berbagai kebutuhan utama yang dibutuhkan dalam sistem di dalam mengembangkan perangkat lunak.
2. Desain, tahapan ini dilakukan untuk memberikan gambaran, rencana yang akan dilakukan dan perencanaan pengembangan perangkat lunak.
3. Pembuatan sistem, tahapan ini adalah mengimplementasikan tahapan desain untuk merubah seluruh perencanaan pengembangan perangkat lunak menjadi perangkat lunak yang bisa digunakan.
4. Pengujian sistem, tahapan ini merupakan tahap verifikasi untuk menilai kinerja dan keandalan perangkat lunak yang telah dikembangkan dan untuk menelusuri apakah pembuatan sistem sudah dilakukan dengan benar, dan untuk melihat kualitas dari perangkat lunak yang telah dibuat.

III. HASIL PENELITIAN

3.1 Skema Alur Penelitian

Skema alur penelitian ini akan mengikuti Langkah-langkah metode *waterfall* sebagai berikut ini:

1. Analisis Kebutuhan atau Perencanaan (*Planning*), tahapan ini mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pengguna melalui wawancara dan penelitian literatur untuk merancang dan untuk

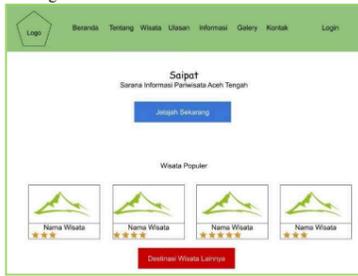
analisis kebutuhan. Adapun kebutuhan yang digunakan sebagai berikut:

- a. Sistem yang diusulkan yaitu mengkomputerisasi semua data wisata untuk memudahkan wisatawan dalam menentukan informasi destinasi wisata.
- b. Kebutuhan fungsional sistem untuk sistem informasi geografis pemetaan objek wisata di Kabupaten Aceh Tengah mencakup fungsi-fungsi utama seperti gambar berikut ini.

No	Kebutuhan Fungsional	No	Kebutuhan Fungsional
1	Halaman Utama beranda	7	Halaman Login
2	Halaman Tentang	8	Halaman Profil
3	Halaman Wisata	9	Halaman Ulasan
5	Halaman Peta wisata	10	Halaman Pesan Tiket
6	Halaman informasi	11	Halaman Transaksi
7	Halaman Galeri	12	Halaman Cetak Tiket
8	Halaman Kontak	13	Halaman Logout

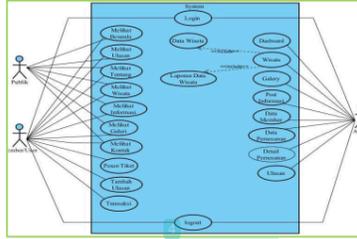
Gambar 2: Kebutuhan Fungsional

2. Desain Sistem, termasuk arsitektur aplikasi dengan melakukan perancangan *interface* serta rancangan basis data, perangkat pemodelan berorientasi objek seperti pemodelan UML digunakan dalam desain sistem ini. Berikut adalah gambar dari desain *interface* sistem informasi geografis pemetaan objek wisata Kabupaten Aceh Tengah.



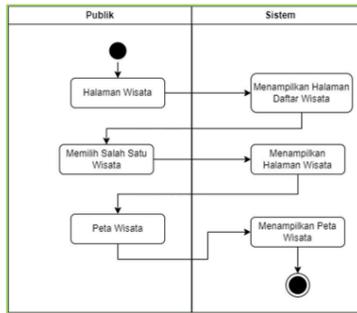
Gambar 3: Desain Interface

Pemodelan UML yang digunakan dalam desain sistem ini meliputi *diagram usecase*, *diagram activity*, *sequence diagram*, *class diagram*, berikut adalah gambar dari UML.



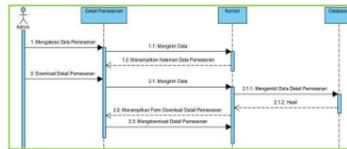
Gambar 4: Use case Diagram

Diagram usecase adalah diagram yang menjelaskan interaksi antara pengguna (*user*) dengan sistem [9]. *Diagram use case* menjadi representasi dari hasil perancangan yang didasarkan dari analisis kebutuhan pengguna terhadap sistem informasi geografis. *Use case diagram* diatas menggambarkan bahwa *user* dapat mengakses sebagian dari sistem, dan admin dapat mengakses seluruh fitur yang ada di sistem.



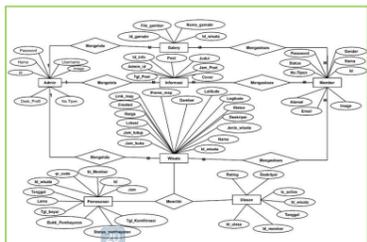
Gambar 5: Activity Diagram

Activity diagram ini serupa dengan *flowchart*, yang mengilustrasikan urutan aktivitas dan interaksi yang terlibat dalam berbagai *usecase*. Pembuatan *activity diagram* pada awal pemodelan proses dapat membantu memahami keseluruhan proses [10]. Pada gambar di atas menjelaskan ketika user membuka halaman wisata maka sistem akan menampilkan daftar wisata dan *user* dapat memilih salah satu wisata tersebut.



Gambar 6: Sequence Diagram

Bersama-sama untuk menyajikan informasi secara terstruktur. Tujuan utama dari penggunaan basis data adalah untuk meminimalkan duplikasi data. Pengurangan duplikasi ini mengacu pada penghindaran penyimpanan data yang sama di berbagai file atau lokasi yang berbeda.



Gambar 11: Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) berfungsi sebagai alat untuk mendesain basis data, dengan menggambarkan elemen-elemen penting dan hubungan antar data yang ada dalam sistem. Elemen utama ERD adalah *entity set*, *relationship set*, dan *constraints* [13]. ERD adalah sebuah diagram yang digunakan dalam perancangan basis data, diagram ini dibuat untuk menggambarkan hubungan antar entitas objek beserta atribut-atributnya yang ada di dalam sebuah basis data. Dengan menggambarkan diagram ERD tersebut, maka dapat diketahui entitas apa saja yang terlibat di dalam sistem dan relasi apa saja yang terjadi antar entitas di dalam basis data tersebut.

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Keterangan
1	Id	Int	11	Primary Key
2	Nama	Varchar	50	
3	User Name	Varchar	20	
4	Password	Varchar	100	
5	Telepon	Varchar	15	
6	Image	Varchar	30	
7	Desk_profil	Varchar	255	

Gambar 12: Meta Data

Metadata adalah urutan daftar atau rangkuman dari data atau item yang terdapat dalam *file database*. Srancangan struktur ini bertujuan untuk memfasilitasi pencarian data dalam sistem agar lebih efisien.

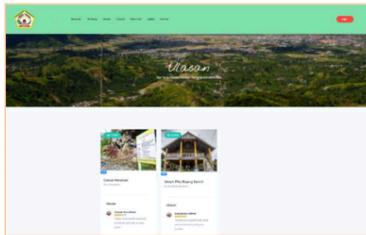
IV. PEMBAHASAN

4.1 Penerapan Tampilan Sistem

Penerapan interface merupakan kelanjutan dari proses hasil analisa dan kegiatan perancangan yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Berikut ini akan ditampilkan

beberapa halaman sistem yang digunakan untuk dapat mengakses dan menggunakan sistem informasi berbasis webGIS ini.

1. Halaman Ulasan



Gambar 13: Halaman Ulasan

Halaman ulasan merupakan tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna (*user*) dan admin terkait dengan ulasan ataupun komentar yang diberikan oleh pengguna terkait tempat wisata yang ada di kabupaten Aceh Tengah.

2. Halaman Informasi



Gambar 14: Halaman Informasi

Halaman informasi adalah halaman yang dapat diakses oleh pengguna dan admin untuk melihat informasi atau berita tentang tempat wisata yang ada di kabupaten Aceh Tengah.

3. Halaman Kontak Admin

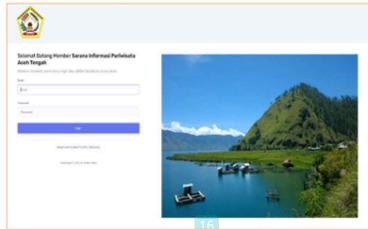


Gambar 14: Halaman Informasi

Halaman kontak admin merupakan tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna dan admin untuk dapat

melihat kontak admin dari webGIS kabupaten Aceh Tengah.

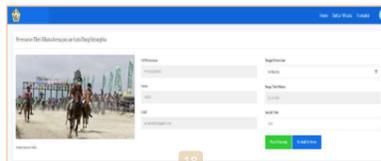
4. Halaman Login



Gambar 15: Halaman Login

Halaman login adalah halaman yang digunakan oleh pengguna untuk dapat mengakses sistem sehingga bisa melakukan transaksi terkait dengan tempat wisata yang ada di kabupaten Aceh Tengah.

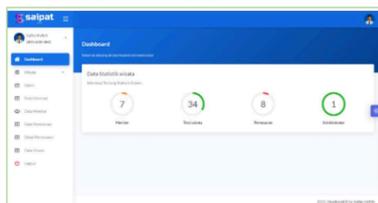
5. Halaman Pesan Tiket



Gambar 16 : Halaman Pesan Tiket

Halaman pesan tiket adalah halaman yang digunakan oleh pengguna untuk membeli tiket wisata secara online, dan melakukan pembayaran secara online.

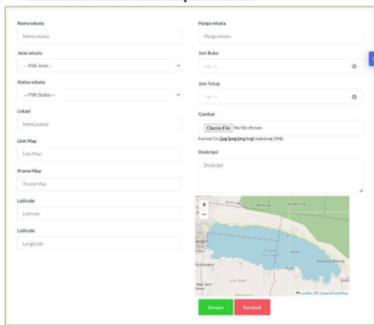
6. Halaman Dashboard Admin



Gambar 17 : Halaman Dashboard Admin

Halaman dashboard admin adalah halaman yang digunakan oleh admin untuk melihat data statistic dari semua aktivitas yang dilakukan atau direkam oleh sistem.

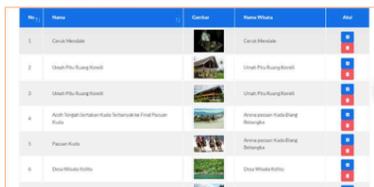
7. Halaman Tambah Tempat Wisata



Gambar 18: Halaman Tambah Tempat Wisata

Halaman tambah tempat wisata adalah halaman yang digunakan oleh admin untuk menambahkan data-data tempat wisata yang ada di kabupaten Aceh Tengah. Data yang dimasukkan berupa data lokasi wisata dan peta (map) dari lokasi wisata yang dimasukkan tersebut.

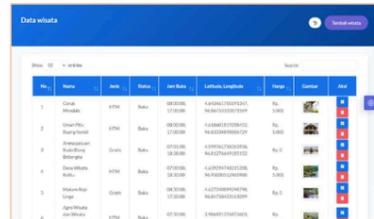
8. Halaman Galeri



Gambar 19 : Halaman Galeri

Halaman galeri adalah halaman yang dapat dilihat oleh admin untuk melihat objek wisata di kabupaten Aceh Tengah.

9. Halaman Data Wisata



Gambar 20 : Halaman Data Wisata

Halaman data wisata adalah halaman yang dapat dilihat oleh admin untuk melihat data objek wisata yang ada di wilayah kabupaten Aceh Tengah.

10. Halaman Laporan Data Wisata

Gambar 21 : Halaman Laporan Data Wisata

Halaman laporan data wisata adalah halaman untuk admin dapat melihat laporan data wisata di kabupaten Aceh Tengah. Pada halaman ini disediakan tombol cetak untuk mencetak data wisata di kabupaten Aceh Tengah.

11. Halaman Data Ulasan

Gambar 22 : Halaman Data Ulasan

Halaman data ulasan adalah halaman untuk admin dapat melihat data ulasan yang sudah diberikan oleh pengguna terkait dengan tempat objek wisata yang telah dikunjungi.

4.2. Pengujian Sistem

Untuk melihat kesesuaian antara perancangan sistem dengan sistem yang dibangun maka penulis melakukan proses pengujian *black box testing*. *Black box testing* adalah proses pengujian pada perangkat lunak yang dilakukan hanya untuk melihat hasil akhir dari perangkat lunak yang dibuat, tidak melihat cara kerja, isi program atau kode program dari perangkat lunak tersebut [14].

Hasil dari pengujian tersebut akan didokumentasikan dan akan dilakukan pengecekan ulang terhadap perangkat lunak untuk dipastikan berjalan dengan baik. Pengujian fungsional dilakukan untuk melihat bagaimana sistem dapat menyimpan data, menampilkan data, mencari data, mengurutkan data, dan menghapus data yang dilakukan oleh perangkat lunak.

Adapun hasil pengujian menggunakan *black box testing* adalah sebagai berikut:

No	Komponen Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang didapatkan	Keterangan
1	Wisata	Ketika administrator menekan tombol Wisata sistem akan menampilkan halaman wisata	Menampilkan Halaman Wisata	Berhasil
2	Data Wisata	Ketika administrator menekan tombol data wisata sistem menampilkan seluruh data wisata	Menampilkan Halaman Data Wisata	Berhasil
3	Tambah Wisata	Ketika administrator menekan tombol Tambah wisata maka sistem menampilkan <i>form</i> tambah wisata	Menampilkan Halaman <i>Form</i> Tambah Wisata	Berhasil
4	Edit Wisata	Ketika administrator menekan tombol edit wisata sistem menampilkan <i>form</i> edit data wisata	Menampilkan Halaman <i>form</i> Edit Wisata	Berhasil
5	Hapus Wisata	Ketika administrator menekan tombol hapus wisata sistem menghapus data wisata	Menghapus Data Wisata	Berhasil
6	Laporan Wisata	Ketika administrator menekan tombol laporan wisata sistem menampilkan laporan data wisata	Menampilkan Halaman Laporan Wisata	Berhasil
7	Cetak Laporan Wisata	Ketika administrator menekan tombol cetak laporan wisata sistem mendownload laporan wisata	Dapat mendownload laporan wisata	Berhasil

Gambar 23 : Laporan pengujian halaman wisata

Dilakukan juga pengujian *black box* terhadap halaman galeri sebagai berikut:

No	Komponen Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang didapatkan	Keterangan
1	Galeri	Ketika administrator menekan tombol galeri sistem menampilkan halaman galeri	Menampilkan Halaman Beranda	Berhasil
2	Tambah Galeri	Ketika administrator menekan tombol tambah galeri sistem menampilkan <i>form</i> tambah galeri	Menampilkan <i>form</i> tambah galeri	Berhasil
3	Edit Galeri	Ketika administrator menekan tombol edit galeri sistem menampilkan <i>form</i> edit galeri	Menampilkan <i>form</i> edit galeri	Berhasil
4	Hapus Galeri	Ketika administrator menekan tombol hapus galeri sistem menghapus galeri	Dapat menghapus galeri	Berhasil

Gambar 24 : Laporan pengujian halaman galeri

Dari proses pengujian yang dilakukan terhadap sistem informasi webGIS objek wisata di kabupaten Aceh Tengah dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 1: Nama Tabel

No.	Komponen Pengujian	Hasil Pengujian
1.	Halaman Ulasan	Berhasil
2.	Halaman Informasi	Berhasil
3.	Halaman Kontak Admin	Berhasil
4.	Halaman Login	Berhasil
5.	Halaman Pesan Tiket	Berhasil
6.	Halaman Dashboard Admin	Berhasil
7.	Halaman Tambah Tempat Wisata	Berhasil
8.	Halaman Galeri	Berhasil
9.	Halaman Data Wisata	Berhasil

No.	Komponen Pengujian	Hasil Pengujian
10.	Halaman Laporan Data Wisata	Berhasil
11.	Halaman data Ulasan	Berhasil

44 V. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan dan penulis lakukan pembahasan dalam pembuatan Sistem Informasi WebGIS objek wisata di Kabupaten Aceh Tengah, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah berhasil dikembangkan sebuah Sistem Informasi Geografis berbasis web yang memetakan objek wisata di Kabupaten Aceh Tengah. Sistem ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi para wisatawan dalam menemukan dan menjelajahi destinasi wisata, tetapi juga menjadi alat bantu yang efektif bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Aceh Tengah dalam mengelola data dan informasi pariwisata secara lebih terstruktur dan efisien. Dengan hadirnya sistem ini, diharapkan potensi pariwisata daerah dapat terpromosikan dengan lebih luas dan berdampak positif terhadap perkembangan sektor pariwisata local.
2. Metode pengujian *black box* telah diterapkan untuk mengevaluasi kinerja Sistem Informasi Geografis pemetaan objek wisata ini. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur sistem berjalan dengan baik sesuai dengan fungsi masing-masing tanpa ditemukan kesalahan sintaks, serta mampu menghasilkan *output* yang sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian membuktikan bahwa sistem ini dapat bekerja secara optimal dan siap digunakan oleh pengguna.

17 UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Dinas Pariwisata Kabupaten Aceh Tengah yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian terkait dengan objek wisata yang ada di kabupaten Aceh Tengah. Dan telah memberikan masukan dan saran terkait dengan pembuatan sistem informasi webGIS objek wisata di kabupaten Aceh Tengah.

Cek 2 - Sistem Informasi Geografis Pemetaan Objek Wisata

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	vhourkhanrasheed.blogspot.com Internet Source	1%
2	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
3	eprints.uty.ac.id Internet Source	1%
4	doku.pub Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	eprintslib.ummg.ac.id Internet Source	1%
7	www.neliti.com Internet Source	1%
8	journal.ubb.ac.id Internet Source	1%
9	text-id.123dok.com Internet Source	1%
10	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
11	jurnal.pnj.ac.id Internet Source	1%
12	ojs.unud.ac.id Internet Source	<1%

13	Dimas Dwi Randa, Yeviki Maisyah Putra, Haddad Sammir. "Implementasi framework codeigniter untuk sistem informasi potensi dan peluang investasi (studi kasus di dinas DPMPTSP provinsi Sumatera Barat)", JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 2023 Publication	<1 %
14	Taufiq Purnomo Aji, Sutarman Sutarman. "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REKAM MEDIS PASIEN BERBASIS WEB DI KLINIK RAHMA MEDIKA", Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi, 2025 Publication	<1 %
15	dspace.uui.ac.id Internet Source	<1 %
16	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
17	Sarentya Fathadhika, Sri Redatin Retno Pudjiati. "Pengaruh stimulasi psiko-sosial terhadap perkembangan sosio-emosional pada anak stunting di Aceh Tengah", AcTion: Aceh Nutrition Journal, 2023 Publication	<1 %
18	es.scribd.com Internet Source	<1 %
19	nanopdf.com Internet Source	<1 %
20	repository.bsi.ac.id Internet Source	<1 %
21	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
22	digilib.uns.ac.id Internet Source	<1 %

23	ojs.selodangmayang.com Internet Source	<1 %
24	transit.ftik.usm.ac.id Internet Source	<1 %
25	Submitted to Surabaya University Student Paper	<1 %
26	dialeksis.com Internet Source	<1 %
27	e-journals.unmul.ac.id Internet Source	<1 %
28	id.berita.yahoo.com Internet Source	<1 %
29	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
30	adoc.tips Internet Source	<1 %
31	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
32	id.scribd.com Internet Source	<1 %
33	journal.irpi.or.id Internet Source	<1 %
34	journal.uhamka.ac.id Internet Source	<1 %
35	lofhie.blogspot.com Internet Source	<1 %
36	123dok.com Internet Source	<1 %
37	Tarmin Abdulghani, Melda Kartika. "Aplikasi Pengelolaan Dan Pemilihan Siswa Berprestasi"	<1 %

Di SD Negeri Nyalindung II Berbasis Website",
Media Jurnal Informatika, 2024

Publication

38	adoc.pub Internet Source	<1 %
39	eprints.jeb.polinela.ac.id Internet Source	<1 %
40	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
41	id.123dok.com Internet Source	<1 %
42	jurusan.tik.pnj.ac.id Internet Source	<1 %
43	pesonapariwisataindonesia.blogspot.com Internet Source	<1 %
44	pt.slideshare.net Internet Source	<1 %
45	scholar.archive.org Internet Source	<1 %
46	www.ii.metu.edu.tr Internet Source	<1 %
47	Aqsyel Ilyasa Rizvanda, Fahrizal Bagus, Indra Susanto, Nila Ambar Sari, Rozulin Nabila. "Sistem Informasi Kesehatan Berbasis Web Untuk Pasien Hipertensi", Jurnal Teknologi Kesehatan (Journal of Health Technology), 2024 Publication	<1 %
48	Sutrisno Sutrisno, Joni Harnedi. "MEMBANGUN MASYARAKAT SADAR WISATA DAN SADAR BENCANA DI KAWASAN DANAU	<1 %

LUT TAWAR TAKENGON", Jurnal As-Salam, 2018

Publication

49

e-journal.uajy.ac.id

Internet Source

<1 %

50

repository.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Cek 2 - Sistem Informasi Geografis Pemetaan Objek Wisata

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
