

**RANCANG BANGUN PENGOLAHAN DATA PADA DESA BATU TERING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI
WISATA BERBASIS WEB**

Tomy Dwi Cahyono¹, Firmansyah Putra², M.Julkarnaen³

Tomy.dwi.cahyono@uts.ac.id , Firmansyahp02@gmail.com, M.Julkarnain@uts.ac.id

¹⁾ Program Studi Informatika, Fakultas teknik, Universitas Teknologi Sumbawa

²⁾ Jl. Olat Maras Batu Alang-Sumbawa Besar

Abstraksi

Pengolahan Data pada Desa Batu Tering Sebagai Media promosi dan informasi Berbasis Web saat ini sangat diperlukan terutama dalam memperkenalkan sebuah daerah. Pengolahan data ini berfokus pada pelayanan informasi dan promosi wisata sehingga membantu mengembangkan media informasi dalam promosi desa, potensi, dan produk yang ada. Mempermudah masyarakat mendapatkan informasi tentang desa batu tering, serta dapat melakukan proses pemesanan produk, pada Desa Batu Tering. Hasil akhir dari penelitian ini adalah Pengolahan Data Pada Desa Batu Tering Sebagai Media Promosi Dan Informasi Wisata Berbasis Web. Sehingga membantu mewujudkan Visi dalam mempromosikan produk dan wisata yang ada di Desa Batu Tering melalui web, Memudahkan pemerintah desa dalam memberikan informasi untuk mempromosikan wisata, potensi, dan produk yang bisa di pesan langsung lewat web oleh masyarakat luas, Memudahkan pengguna dalam mengakses informasi pada Desa Batu Tering.

Kata Kunci: Pengolahan Data, Administrator, WEB, PHP, Waterfall, Black-box

Abstract

Data Processing in Batu Tering Village As a media for promotion and information Web-based is currently very much needed especially in introducing an area. This data processing focuses on information services and tourism promotion so as to help develop information media in village promotion, potential, and existing products. Make it easier for the public to obtain information about the village of tering stone, and can process the product order, in Batu Tering Village. The final result of this research is Data Processing in the Tering Stone Village as a Web-Based Promotion and Tourism Information Media. So as to help realize the vision in promoting products and tourism in Batu Tering Village through the web, facilitating village governments to provide information to promote tourism, potential, and products that can be ordered directly through the web by the wider community, making it easier for users to access information on the village Tering Stone.

Keywords: Data Processing, Administrator, WEB, PHP, Waterfall, Black-box

RANCANG BANGUN PENGOLAHAN DATA PADA DESA BATU TERING SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI WISATA BERBASIS WEB

PENDAHULUAN

Media promosi dan informasi saat ini sangat diperlukan terutama dalam memperkenalkan sebuah daerah. Objek wisata, potensi yang ada di Desa Batu Tering merupakan suatu kekayaan alam serta produk yang patut untuk dibanggakan. Objek wisata, potensi serta produk yang ada di desa Batu Tering dalam bidang pertanian dan peternakan yang menjadi produk desa yang harus diketahui oleh masyarakat luas, juga harus disebar luaskan. Tetapi terdapat kendala dikarenakan belum tersedianya media informasi khusus Desa Batu Tering Kecamatan Moyo Hulu.

Dalam melakukan promosi masyarakat desa serta pemerintah desa hanya mengandalkan papan nama wisata di samping jalan, dari mulut ke mulut serta spanduk yang tidak efektif dalam menyebarkan informasi. Perkembangan serta kemajuan teknologi saat ini hingga perkembangan ekonomi di sejumlah daerah, membuat masyarakat luas sekarang lebih senang memilih cara instan mereka, yaitu melalui media internet.

Berdasarkan permasalahan dalam penjelasan diatas, maka penulis ingin membuat *web* dengan judul yang diangkat dalam tugas akhir (TA) yaitu "Rancang Bangun Pengolahan Data Pada Desa Batu Tering Sebagai Media Promosi Dan Informasi Wisata Berbasis Web".

Adapun tujuan dari penelitian ini dibuat berdasarkan dari penelitian yang akan dilakukan adalah pengolahan data pada Desa Batu Tering sebagai media promosi dan informasi wisata berbasis *web*, untuk membantu mengembangkan media informasi dalam promosi desa, potensi, dan produk yang ada. Sehingga membantu mewujudkan Visi dalam mempromosikan produk dan wisata yang ada di Desa Batu Tering melalui *web*.

TINJAUAN PUSTAKA

Sebagai perbandingan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa sumber acuan diantaranya. Arsyad (2011) Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Muna. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan berbasis Web dengan teknik wawancara, bahasa yang digunakan adalah PHP dengan database Web dan metode pengembangan perangkat lunak waterfall dan metode pengembangan sistem menggunakan Data Flow Diagram (DFD). Perbedaannya terletak pada perancangan sistem informasi sedangkan pada penelitian ini adalah aplikasi.

Amelia (2015) dengan judul Perancangan Media Promosi PT Petronika Sebagai Upaya Pembentukan Citra Perusahaan. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada metode yang digunakan yaitu metode kualitatif, sedangkan perbedaan terletak pada metode pengembangan perangkat lunak, pada laporan ini menggunakan metode waterfall sedangkan pada penelitian yang dilakukan Amelia tidak menggunakan metode tersebut.

1.1 Desa

Menurut Widjaja (2003). Desa merupakan kesatuan masyarakat hukum yang mempunyai susunan asli berdasarkan hak asal usul yang bersifat istimewa dan komunitas kecil yang terkait pada lokalitas tertentu baik sebagai tempat tinggal dan juga dalam memenuhi kebutuhan hidup masyarakat desa yang bergantung pada pertanian

1.2 Promosi

Menurut Rangkuti (2009). Promosi adalah kegiatan penjualan dan pemasaran dalam rangka menginformasikan dan mendorong permintaan produk, jasa, ide dari perusahaan dengan cara mempengaruhi konsumen agar mau produk dan jasa oleh perusahaan. mempengaruhi perusahaan yang bersangkutan.

1.3 Web

Menurut Yuhefizar (2010) *web* merupakan kumpulan halaman web yang menampilkan berbagai informasi baik itu teks, gambar, data, animasi, video, suara ataupun gabungan dari semuanya, yang membentuk menjadi satu rangkaian yang saling berkaitan dan dihubungkan dengan jaringan halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi.

1.4 Metode Waterfall

Menurut Pressman (2015) Model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model". Model ini sering disebut juga dengan "classic lifecycle" atau metode *waterfall*. Model ini termasuk kedalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menungggu selesai tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

1.5 Metode Pengujian Perangkat Lunak (Black Box).

RANCANG BANGUN PENGOLAHAN DATA PADA DESA BATU TERING SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI WISATA BERBASIS WEB

Menurut Pressman (2015). Black-box testing atau disebut juga behavioral testing berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Black-box testing memungkinkan pengujian perangkat lunak untuk melakukan serangkaian pengujian berdasarkan masukan (input) sesuai dengan kondisi tertentu yang akan mengerjakan tugas – tugas dari keseluruhan kebutuhan fungsi sebuah program.

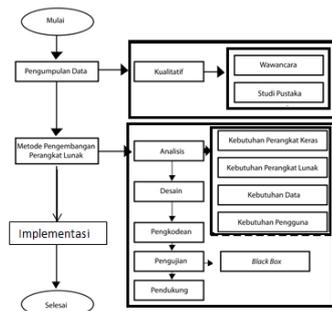
Black-box testing berusaha mencari kesalahan – kesalahan yang dikelompokkan dalam kategori berikut :

- 1) Kesalahan atau kekurangan fungsi.
- 2) Kesalahan tampilan aplikasi.
- 3) Kesalahan pada struktur

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Tahap– tahap yang dilakukan dalam pengumpulan data untuk membangun data informasi ini dapat digambarkan pada bagan alur sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Penelitian

Pada Gambar 3.1 di atas menggambarkan alur penelitian yang dimulai dari pengumpulan data menggunakan metode penelitian kualitatif yang terdiri dari wawancara. Teknik wawancara ini dilakukan secara langsung untuk

mewawancarai kepada responden yaitu kepala desa, dan teknik studi pustaka berupa pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Kemudian memulai tahapan penelitian menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall* yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pendukung.

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dan informasi terkait dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Metode pengumpulan

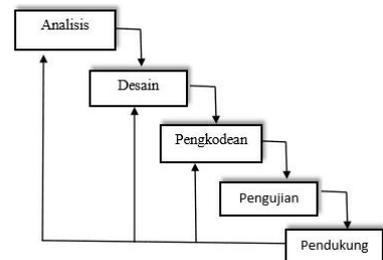
data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Wawancara, pada metode ini wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data secara langsung dengan cara melakukan tanya jawab dengan narasumber, dalam penelitian skripsi ini penulis melakukan wawancara dengan Bapak Mujiburrahman, selaku Kepala Desa Batu Tering, mengenai pengadaan pengolahan data berbasis web yang akan dibangun, serta mewawancarai narasumber terkait yang berhubungan dengan objek yang akan diteliti.

Studi Pustaka, metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara memperhatikan referensi atau literatur yang mendukung dalam penyusunan skripsi ini, data informasi yang diambil dari pengumpulan data ini adalah dasar-dasar teori, dan ketersediaan narasumber untuk mendukung penelitian skripsi ini.

3.1.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Adapun metode yang digunakan pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah metode *waterfall* yaitu pemodelan yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung seperti *maintenance* (pemeliharaan). Adapun alur metode *waterfall* dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.2 Metode *Waterfall*

Berikut adalah tahapan-tahapan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall* dalam penelitian skripsi:

a. Analisis Kebutuhan

Proses pengumpulan kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras, kebutuhan pengguna dan kebutuhan data dilakukan secara intensif agar sesuai dengan spesifikasi dan alternatif yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi.

RANCANG BANGUN PENGOLAHAN DATA PADA DESA BATU TERING SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI WISATA BERBASIS WEB

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah bagian dari proses perancangan yang meliputi sistem, basis data, dan user interface untuk melihat gambaran umum desain serta segala fungsional yang diperlukan oleh pengguna sistem nantinya.

c. Pengkodean

Daripada rancangan desain antarmuka yang telah dibuat, selanjutnya desain harus diimplementasikan ke dalam perangkat lunak agar menjadi program yang dapat dioperasikan oleh pengguna sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan, dimana penulis akan menerjemahkan desain sistem dalam bahasa pemrograman PHP dan Website sebagai sistem manajemen basis data.

d. Pengujian

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua bagian dari program yang telah dibangun dapat dioperasikan dengan baik sehingga dapat meminimalisir kesalahan (*error*) yang terjadi, serta memastikan kesesuaian program dengan yang diinginkan. Pada tahap pengujian dalam penelitian skripsi ini, penulis menggunakan metode *blackbox*.

e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

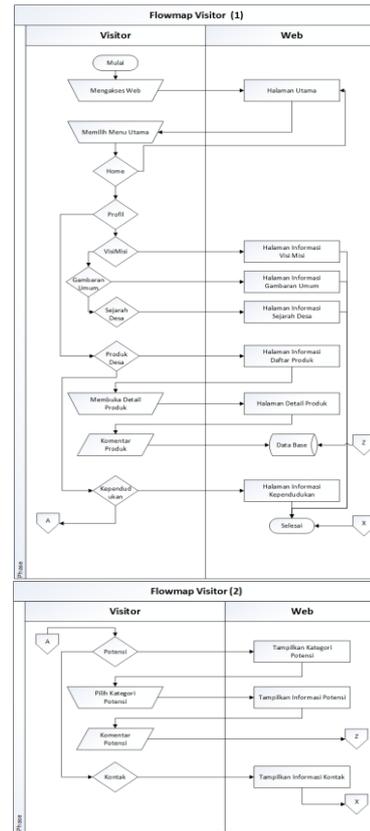
Setelah program melalui tahap pengujian tidak menutup kemungkinan sebuah sistem aplikasi mengalami perubahan data setelah program sudah dikirimkan ke pengguna, maka untuk pengelolaan aplikasi akan diserahkan kepada pihak yang terkait objek penelitian skripsi ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Rancangan Sistem

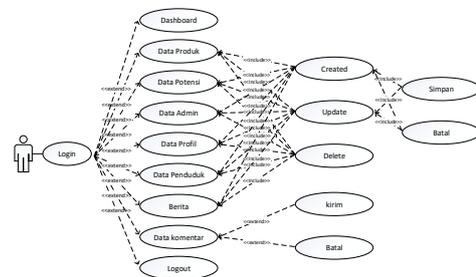
Berikut ini merupakan hasil rancangan sistem yang dikerjakan dalam pembuatan pengolahan data pada desa Batu tering sebagai media promosi dan informasi wisata berbasis web.

4.1.1 Flowmap



Gambar 4.1 Flowmap

4.1.2 Flowmap

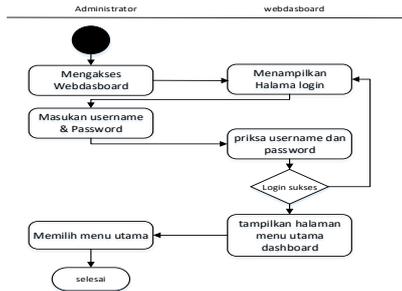


Gambar 4.2 use Case Diagram

Pada use case diagram di atas menggambarkan bahwa ketika aktor (user) berinteraksi dengan web actor akan dihadapkan dengan enam aktifitas utama yang dapat dilakukan yang disajikan dalam bentuk menu web. Dari keenam menu tersebut dua diantaranya memiliki sub menu, yaitu menu profil dan potensi.

4.1.3 Activity Diagram

RANCANG BANGUN PENGOLAHAN DATAPADA DESA BATU TERING SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI WISATA BERBASIS WEB



Gambar 4.3 Activity Diagram

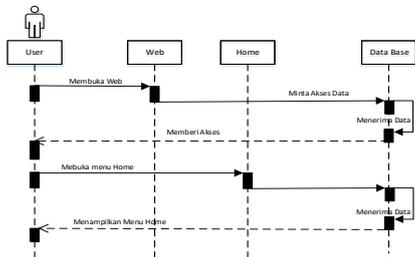
Pada activity diagram di atas menjelaskan bahwa ketika administrator ingin mengakses halaman utama web dashboard administrator harus melakukan proses login terlebih dahulu. Setelah login berhasil administrator dapat memilih menu utama yang terdapat pada halaman utama dashboard.

2.1.3 Sequence Diagram

Rancangan *sequence diagram* bertujuan mendeskripsikan bagaimana interaksi antara objek yang terdapat dalam web. Pada rancangan *sequence diagram* pengolahan data pada desa Batu Tering sebagai media promosi dan informasi wista berbasis web terdapat dua *sequence diagram* yaitu *sequence diagram user* dan *sequence diagram administrator*. Berikut perancangannya.

a. Sequence Diagram User

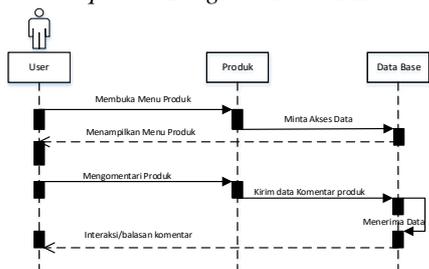
1) Sequence Diagram Home



Gambar 4.4 Sequence Diagram Home

Pada use case diagram home menjelaskan bahwa ketika visitor mengakses web desa Batu Tering maka web akan memanggil halaman home yang di dalamnya terdapat beberapa menu utama.

2) Sequence Diagram Produk Desa

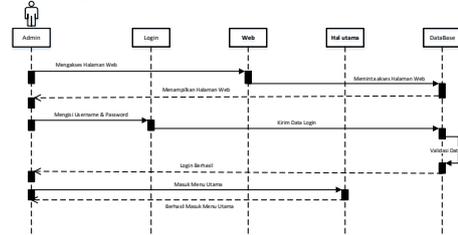


Gambar 4.5 Sequence Diagram Produk Desa

Pada *sequence diagram* produk desa menjelaskan bahwa ketika visitor memilih menu produk desa pada halaman utama, maka visitor tersebut dapat melihat dan mengomentari produk desa yang ada.

b. Sequence Diagram Administrator

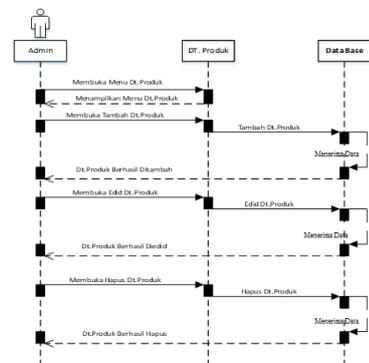
1) Sequence Diagram Login



Gambar 4.6 Sequence Diagram Login

Pada *sequence diagram* Login menjelaskan bahwa ketika administrator mengakses web, maka visitor akan masuk ke halaman login, saat login administrator akan memasukkan username dan password, setelah itu visitor akan masuk ke menu utama dan berhasil masuk.

2) Sequence Diagram Data Produk



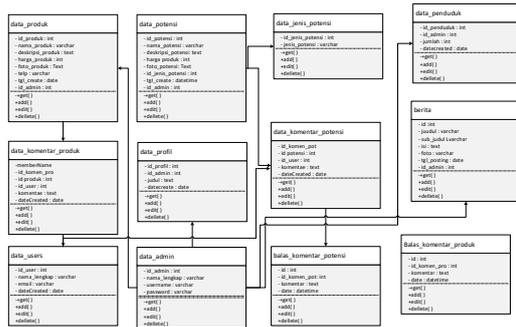
Gambar 4.7 Sequence Diagram Data Produk

Pada *sequence diagram* Data Produk menjelaskan bahwa ketika administrator mengakses Data Produk, dan ditampilkan di halaman admin. Setelah itu admin menambahkan produk dan meminta data dari database dan data produk berhasil ditambahkan. Begitu pula alur dari hapus dan edit data produk.

4.2 Class Diagram

Rancangan *class diagram* bertujuan untuk mendeskripsikan interaksi tiap-tiap *class* yang ditunjukkan dengan garis yang menghubungkan antar *class*. Berikut adalah rancangan *class diagram* pada pengolahan data pada desa Batu Tering sebagai media promosi dan informasi wista berbasis web.

RANCANG BANGUN PENGOLAHAN DATAPADA DESA BATU TERING SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI WISATA BERBASIS WEB



Gambar 4.8 Class Diagram

4.3 Rancangan Tampilan

4.3.1 Rancangan Tampilan Administrator

Adapun perancangan dari tampilan administrator yaitu:

a. Tampilan Login

Berikut ini rancangan tampilan *login* yaitu :

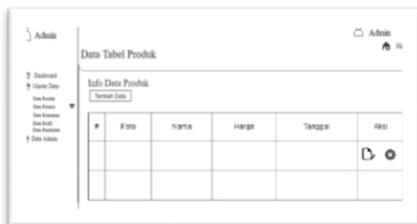


Gambar 4.9 Tampilan Perancangan Login

Rancangan tampilan login merupakan rancangan tampilan awal ketika sistem pertama kali dijalankan. Pada tampilan ini terdapat kolom untuk memasukkan username dan password serta tombol button untuk login.

b. Rancangan Tampilan Data Produk

Berikut ini adalah rancangan tampilan data produk pada *administrator* :



Gambar.4.10 Tampilan Perancangan Halaman Data Produk

Pada rancangan tampilan data produk akan menampilkan produk yang telah diinput oleh administrator, dan administrator juga dapat mengedit dan menghapus produk yang sudah ditambahkan, di data produk terdapat foto produk, nama produk, harga produk, serta tanggal produk.

4.2.1 Rancangan Tampilan Customer

a. Tampilan Halaman Utama

Adapun rancangan tampilan halaman utama pada *customer*:

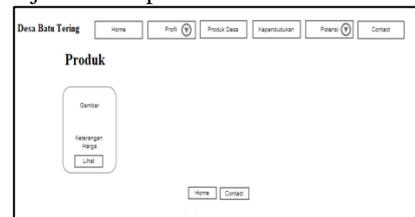


Gambar 4.11 Tampilan Perancangan Halaman Utama

Pada menu halaman utama pada *customer*, akan menampilkan informasi terbaru dari desa Batu Tering kemudian user dapat memilih menu home, menu profil, dalam menu profil terdapat visi & misi, gambaran umum desa, dan sejarah desa, kemudian ada menu produk, menu kependudukan, menu berbagai potensi yakni sumber daya alam, wisata, budaya dan adat istiadat dan terdapat menu kontak.

b. Tampilan Halaman Produk

Adapun rancangan tampilan halaman *profil* pada sejarah desa pada *customer* :



Gambar 4.12 Tampilan Perancangan Halaman Produk Desa

Pada menu halaman tampilan produk desa di *customer*, akan menampilkan gambar produk, komentar dan informasi disertai harga kemudian terdapat menu lihat yang diarahkan langsung ke produk desa secara detail beserta pemesanan produk yang akan dibeli oleh *customer*.

4.4 Implementasi Tampilan

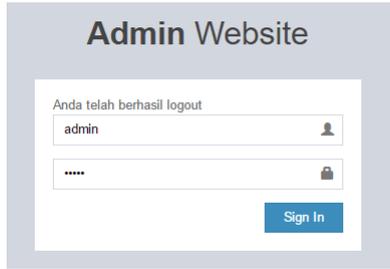
4.4.1 Tampilan Halaman Administrator

Berikut ini adalah tampilan halaman *administrator* Rancang Bangun pengolahan data pada Desa Batu Tering sebagai media promosi dan informasi wisata berbasis *web* meliputi :

a. Login

Berikut ini adalah tampilan halaman *login* Rancang Bangun pengolahan data pada Desa Batu Tering sebagai media promosi dan informasi wisata berbasis *web*:

RANCANG BANGUN PENGOLAHAN DATAPADA DESA BATU TERING SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI WISATA BERBASIS WEB



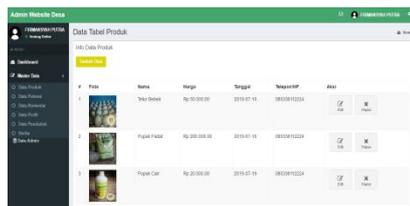
Gambar 4.13 Tampilan Implementasi *Login*

Login merupakan tampilan awal ketika sistem pertama kali dijalankan. Pada tampilan ini terdapat kolom untuk memasukan username dan password serta tombol button untuk login.

b. Data Produk

Data produk memiliki peran utama dari sebuah Pengolahan Data *Pada Desa Batu Tering Sebagai Media Promosi Dan Informasi Wisata Berbasis Web*.

Berikut ini tampilan halaman data produk pada *Rancang Bangun Penolahan Data Pada Desa Batu Tering Sebagai Media Promosi Dan Informasi Wisata Berbasis Web*:



Gambar 4.14 Tampilan Implementasi Data Produk

Adapun data produk di sini adalah tampilan halaman yang dibuat pada administrator untuk mempermudah dalam mengelola data produk. Administrator dapat menambah, menghapus dan megedit data produk yang ada

4.2.2 Customer

Data *customer* merupakan data pengguna yang memiliki akses untuk melihat informasi desa dan dapat mengomentari item produk ataupun potensi dan dapat memesan produk sesuai dengan apa yang diinginkan melalui telepon.

a. Halaman Home

Berikut ini adalah tampilan halaman *home* :



Gambar 4.15 Tampilan Implementasi *Home*

Pada tampilan halaman *home* terdapat menu yang enam menu diantaranya menu *home*, *profil*, *produk desa*, *kependudukan*, *potensi* serta *kontak*.

b. Halaman Produk Desa

Berikut ini adalah tampilan halaman produk desa yang memiliki beberapa halaman didalamnya yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.16 Tampilan Implementasi Produk Desa

Pada halaman produk desa. Penunjung dapat melihat produk yang ada dan dapat berinteraksi lewat komentar dalam sistem pemesanan produk.

4.5 Pengujian

Adapun hasil dari pengujian perangkat lunak yang dilakukan menggunakan metode pengujian *black box* yaitu sebagai berikut:

4.5.1 Pengujian Sistem Administrator

Pengujian perangkat lunak pada sisten *administrator* terdiri dari *login*, *dashboar*, data produk, data potensi, data *profil*, data penduduk dan data *administrator*.

a. Hasil Pengujian *Login* Pada Sistem Administrator.

Adapun pengujian *login* pada sistem *administrator* dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut :

Tabel 4.1 Pengujian *Login*

Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Login</i>	Akses link <i>admini strator</i>	Menampikan tampilan <i>login</i>	

Pada menu *login* terdapat username dan password, jika terjadi username dan password salah maka akan muncul keterangan *login gagal* username dan password salah, jika benar akan diarahkan langsung ke menu *dashboard*.

b. Hasil Pengujian Data Produk

Adapun pengujian data produk pada sistem *administrator* dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut :

**RANCANG BANGUN PENGOLAHAN DATA PADA DESA BATU TERING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI
WISATA BERBASIS WEB**

Tabel 4.2 Pengujian Data Produk

Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Membuka master data produk	Akses link administrator	Menampilkan tampilan data produk	

Pada data produk terdapat tambah data, kemudian akan muncul di data produk yang sudah di input.

4.5.2 Pengujian Sistem User

Pengujian perangkat lunak pada sisten user terdiri dari menu *Home*, *profil*, *produk desa*, *kependudukan*, *potensi dan kontak*.

a. Hasil Pengujian Menu *Home* Pada Sistem User

Adapun pengujian *home* pada sistem user dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut :

Tabel 4.3 Pengujian Menu *Home*

Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
<i>home</i>	Akses link user	Menampilkan tampilan <i>home</i> pada <i>web</i>	

Pada menu *home* terdapat sleader berupa foto,kode pos dan tampilan semua menu pada web.

b. hasil pengujian menu produk

Adapun pengujian *menu Produk Desa* tersebut dapat dilihatpada sistem user pada tabel 4.4 sebagai berikut :

Tabel 4.4 Pengujian Menu *Produk Desa*

Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Produk desa</i>	Akses link user	Menampilkan tampilan <i>produk desa</i> pada <i>web</i>	

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis dan perancangan Pengolahan Data yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa Rancang Bangun Pengolahan Data pada Desa Batu Tering sebagai media promosi dan informasi wisata berbasis web telah selesai dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database Website. Dengan Website ini pihak Desa dapat memberikan informasi untuk mempromosikan produk dan potensi berupa SDM, wisata, budaya sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi pada Desa Batu Tering. Selain itu terdapat pula layanan yang memudahkan masyarakat untuk memperoleh produk unggulan desa yang bisa di pesan langsung lewat web Desa,

5.2 Saran

Dari hasil pengolahan data pada Desa Batu Tering sebagai media promosi dan informasi wisata berbasis web, penulis memberikan saran untuk pengembangan berikutnya agar pada tahap kedepannya dilakukan pengembangan web diantara lain meliputi :

- Lebih mengkomplekskan pengolahan data agar dapat dengan langsung membayar lewat web.
- Menambah beberapa fitur atau proses pada web agar lebih kompleks lagi.

Daftar Pustaka

- Prof.Drs.Widjaja,HAW.2003.*Pemerintahan Desa/Marga*. PT.Raja Grafindo Persada.Jakarta.
- Rangkuti, F. 2009. *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisa Kasus Integrated Marketing Communication*. Jakarta:Gramedia.
- Yuhefizar.2008.10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya. Jakarta: PT.Elex media Komputindo.
- Pressman, Roger S. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi
- Arsyad. (2011). *Perancangan Sistem informasi Parawisata Berbasis Web Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Muna*. Jakarta Universitas Negeri Syarif Hidayatullah
- Amelia (2015). *Perancangan Media Promosi PT Petronika Sebagai Upaya Pembentukan Citra Perusahaan*. Surabaya: Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Surabaya.