

Nama : Irsanto Aniswar
NIM : 202420038
Mata Kuliah : IT Risk Management & Disaster Recovery
Semester : Genap – 2020/2021
Kelas : MTI

Petunjuk:

- Anda diminta untuk menjawab soal-soal. Setiap jawaban anda akan dinilai berdasarkan pengetahuan yang tercermin dari jawaban anda
- Setiap soal bernilai sama yaitu 50%
- Jawaban akan dicek dengan menggunakan aplikasi TURNITIN untuk memeriksa kesamaan jawaban mahasiswa satu dengan lainnya.

Soal :

1. Posisi anda saat ini adalah sebagai Kepala Departemen Teknologi dan Informasi yang bertanggungjawab atas sumber daya IT perusahaan dalam. Saat ini anda diminta oleh pihak senior executive baik dari divisi bisnis maupun teknologi untuk mengidentifikasi resiko yang berpotensi mengancam kelancaran bisnis perusahaan. Hal ini berkaitan dengan dengan rencana penerapan kebijakan untuk
 - a) Mengizinkan karyawan untuk menggunakan perangkat pribadi (contohnya: laptop, tablet maupun handphone) sebagai alat kerja yang dapat mereka gunakan sebagai alat untuk menyelesaikan tugas kantornya. (BYOD)
 - b) Melakukan migrasi aplikasi bisnis yang kritis berikut data-data ke Cloud
 - c) Meng-*outsourc*e fungsi-fungsi IT yang penting kepada pihak ke tiga (*third parties*).
 - d) Migrasi teknologi desktop konvensional kepada teknologi berbasis virtual atau *Virtual Desktop Infrastructure (VDI)*.
 - e) Menggunakan "*Employee Monitoring Software*" yang ditanamkan dalam perangkat kerja karyawan untuk memonitor aktifitas penggunaan perangkat tersebut.

Pada Tugas ini, anda diminta memilih **salah satu 'kebijakan'** dari daftar diatas untuk dibuatkan Risk Assesment termasuk strategy untuk mengatasinya. Anda dipersilahkan menggunakan asumsi-asumsi dalam jawaban sepanjang hal tersebut dibutuhkan. Juga anda dapat memanfaatkan framework IT Risk Management yang ada.

Jawab:

Menurut saya lebih baik perusahaan menggunakan "*Employee Monitoring Software*" yang ditanamkan dalam perangkat kerja karyawan untuk memonitor aktifitas penggunaan perangkat tersebut. Dimana *Employee Monitoring Software* dapat memantau aktifitas karyawan dalam menggunakan perangkat lunak pribadinya contohnya labtop. Dimana kita dari perusahaan menangkap semua keystroke, membuat tangkapan layar dari komputer karyawan secara periodik, mencatat program yang dibuka atau ditutup, dan merekam semua situs Web yang mereka kunjungi. Sehingga mengurangi resiko penggunaan data-data perusahaan ke pihak yang tidak bertanggung jawab.

2. Beberapa waktu yang lalu, Mafiaboy berhasil melancarkan serangan cyber ke beberapa server milik pemain internet ternama seperti Yahoo, eBay, Amazon dan lain-lain. Hal ini menyebabkan kerugian trilyunan rupiah bagi pihak-pihak tersebut. Lakukan riset dg menggunakan Web, siapa, kapan dan bagaimana beliau mengganggu situs-situs tersebut? Serta bagaimana dia tertangkap?. Juga perlu digaris bawahi Vulnerabilities (kerentanan) apa yang dimanfaatkan sehingga situs sekelas pemain besar internet tersebut dapat di bobol.

Jawab:

Di dunia maya, dia memiliki julukan Mafiaboy, dan nama aslinya adalah Michael Demon Calce. Michael Calce adalah pakar keamanan dan mantan peretas komputer dari Île Bizard, Quebec, yang meluncurkan serangkaian serangan penolakan layanan yang dipublikasikan pada Pada 7 Februari 2000, target dari Mafiaboy adalah Yahoo dengan proyek miliknya yang bernama Rivolta. Dalam proyek tersebut, Mafiaboy melakukan serangan sehingga server Yahoo mengalami kelebihan beban dan akhirnya berujung pada shut down. Termasuk Yahoo!, Fifa.com, Amazon.com, Dell, Inc., E*TRADE, eBay, dan CNN. 7-15 Februari 2000 dengan menggunakan distributed denial of service attack di mana server Web dibanjiri dengan begitu banyak permintaan untuk data bahwa mereka secara efektif tersumbat. . DDoS adalah jenis serangan yang dilakukan dengan cara membanjiri lalu lintas jaringan internet pada server, sistem, atau jaringan. Umumnya serangan ini dilakukan menggunakan beberapa komputer host penyerang sampai dengan komputer target tidak bisa diakses.

Pada tahun 2000, seorang penyerang tak dikenal merobohkan situs web Amazon, CNN, Dell, E-TRADE, eBay, dan Yahoo!, yang memicu kepanikan dari Lembah Silikon ke Gedung Putih. FBI, polisi, dan pakar keamanan independen melancarkan perburuan saat Presiden Clinton mengadakan pertemuan puncak keamanan dunia maya untuk membahas cara terbaik melindungi infrastruktur informasi Amerika dari serangan di masa depan. Kemudian, setelah ratusan jam penyadapan, aparat penegak hukum melakukan penggerebekan larut malam dan berhadapan langsung dengan orang yang paling dicari di dunia maya: seorang anak berusia lima belas tahun dengan nama pengguna "Mafiaboy." Terlepas dari permintaan dari setiap outlet media besar, pemuda itu, Michael Calce, tidak pernah berbicara secara terbuka tentang kejahatannya—sampai sekarang. Dia didakwa dengan subbagian 342,1 (1) (penggunaan yang tidak sah dari komputer) dan 430 (1,1) (kerusakan sehubungan dengan data) KUHP (R.S.C. 1985, c. C-46) dan dihukum pada 12 September 2001 untuk 8 bulan penahanan ditambah 1 tahun masa percobaan (R. c. M.C., [2001] J.Q. ada. 4318 (C.q. jeun.) (QL)). Craig McTaggart (2003, di alinea. 81, catatan 112) Pada tanggal 12 September 2001, Cour du Québec, Chambre de la jeunesse, Hakim Distrik Montréal Gilles L. Ouellet menghukum seorang hacker pria berusia 17 tahun dari Île-Bizard, sebuah komunitas pinggiran kota di sebuah pulau kecil (Pulau Barat) barat daya dari Montréal, dikenal dengan MafiaBoy, selama 8 bulan tahanan luar, masa percobaan 1 tahun (dengan pembatasan penggunaan Internet dan jenis perangkat lunak), dan denda sederhana sebesar \$250 (karena pembelaan sambil menunggu sidang) untuk disumbangkan organisasi non-profit SunYouth. Pada saat melakukan kejahatan MafiaBoy berumur 15 tahun.

Setelah melakukan aksinya tersebut, Pada tahun 2005, pria ini menjadi kolumnis topik keamanan komputer di *Le Journal de Montreal*. Selanjutnya, pada tahun 2008, berkolaborasi dengan Craig Silverman, Mafiaboy menulis sebuah buku berjudul Mafiaboy: How I Cracked the Internet and Why It's Still Broken.

Selengkapnya:

<https://www.beritateknologi.com/mafia-boy-seorang-hacker-jenius-yang-pernah-membobol-situs-yahoo-amazon-ebay-dan-cnn-dalam-usia-15-tahun/>

<https://www.booksamillion.com/p/Mafiaboy/Michael-Calce/Q413833411?id=8266687466312#overview>

<https://techno.okezone.com/read/2012/08/16/55/678685/mafia-boy-kini-motivasi-hacker-adalah-meraup-uang>

IT SERVICE MANAGEMENT



TUGAS KELOMPOK 8 REVIEW JURNAL TEMA INDUSTRI PARIWISATA

OLEH:

GATOT ARIFianto (202420029)

OMAN ARROHMAN (202420042)

CORNELIA TRI WAHYUNI (202420044)

KELAS :

MTI 23 REGULER A

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-2
PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS BINA DARMA
2021

REVIEW JURNAL 1

Judul	APLIKASI CMS E-GOVERMENT DI BIDANG PARIWISATA MENGGUNAKAN SISTEM OPERASI MAC.OS
Nama Jurnal	Seminar Nasional Informatika 2010 (semnasIF 2010)
Volume dan Halaman	<u>Vol 1, No 5 (2010)</u> , Hal. 293-301
Tahun	2010
Penulis	Paryati

Tujuan Penelitian	Tujuan riset ini adalah menghasilkan Aplikasi CMS e-Government di bidang pariwisata menggunakan system operasi Mac.OS.
Subjek Penelitian	Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta
Metode penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis Sistem Tahapan analisis sistem pada perangkat lunak ini bertujuan untuk mengetahui jalannya sistem dan mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak. Tahapan analisis sistem terdiri dari analisis sistem yang berjalan, identifikasi masalah, dan penjabaran arsitektur sistem yang akan dibangun. 2. Sistem yang Berjalan Sistem pencarian tempat wisata di Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta sudah menggunakan media elektronik berbasis website tetapi belum didukung oleh fasilitas CMS (Content Management System). 3. Deskripsi Masalah Permasalahan yang timbul saat ini adalah bagaimana sistem pariwisata di Dinas Pariwisata ini dapat memajemen semua data dan informasi baik yang telah ditampilkan atau yang belum dapat diorganisasi dan disimpan secara baik ketika data dan informasi tadi dapat dipergunakan kembali sesuai dengan kebutuhan. 4. Arsitektur Sistem Arsitektur sistem memetakan kebutuhan dari sistem yang ada. Web Pariwisata adalah interface untuk user dari aplikasi CMS e-Government untuk orang yang ingin berwisata dan menggunakan teknologi yang berbasis WEB. Pengguna dapat melakukan pencarian tempat- tempat pariwisata yang terdapat di daerah kota Yogyakarta beserta fasilitas yang ada di daerah tersebut. 5. Spesifikasi Sistem Sistem yang dibangun adalah aplikasi CMS e-Government dalam bidang pariwisata dimana orang dapat melihat, mencari tempat wisata yang akan mereka kunjungi di daerah kota Yogyakarta melalui media web online. Dalam aplikasi ini terdapat dua jenis pengguna yaitu admin dan user. Berikut Spesifikasi sistem yang dibangun : <ol style="list-style-type: none"> a. Sistem ini memberikan kemudahan kepada admin untuk mengelola isi dari website. b. Admin memiliki kewenangan untuk mengatur seluruh isi dari website bertugas untuk memasukkan data pada website. c. Aplikasi memberikan layanan manajemen admin. d. Admin dapat mengatur atau Konfigurasi dari aplikasi CMS Perancangan Sistem Diagram arus data adalah suatu model untuk menggambarkan asal data, tujuan data, serta proses apa yang terjadi dalam suatu sistem.

Hasil Penelitian	Menyajikan hasil riset, akurasi yang dapat dicapai, signifikansi langkah maupun pengetahuan, fenomena, maupun informasi yang dapat diberitahukan kepada khalayak. termasuk di dalamnya sumbangan baru yang dihasilkan dalam riset. Analisis yang rinci dan mengkerucut sangat bermanfaat bagi peneliti lain. Hasil dapat disajikan dalam bentuk tabel, grafik, foto, gambar atau bentuk lain.
Kelemahan Penelitian	Penelitian ini memakan waktu cukup lama dalam proses design perancangan untuk dapat di implementasikan.
Kekuatan Penelitian	Aplikasi ini bermanfaat untuk memberikan kemudahan kepada para administrator dalam mengelola dan mengadakan perubahan isi sebuah website dinamis tanpa sebelumnya dibekali pengetahuan tentang hal-hal yang bersifat teknis.
Kesimpulan	Berdasarkan hasil analisis, perancangan dan implementasi yang telah dilakukan maka berhasil dibuat Aplikasi Content Management System (CMS) e-Government di bidang pariwisata menggunakan system operasi Mac.OS yang dapat digunakan untuk memudahkan Dinas Pariwisata dalam memanajemen website pariwisata tersebut. Aplikasi ini memberikan fasilitas-fasilitas untuk user dalam mengakses website e-Government antara lain untuk menampilkan tempat wisata, tempat peristirahatan, tempat makan, serta peta kota Yogyakarta untuk mempermudah proses perjalanan wisata.

REVIEW JURNAL 2

Judul	PENGEMBANGAN APLIKASI LOCATION BASED SERVICE UNTUK INFORMASI DAN PENCARIAN LOKASI PARIWISATA DI KOTA CIMAHI BERBASIS ANDROID
Nama Jurnal	Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan
Volume dan Halaman	Volume III, No 1, 15 Desember 2016, Hal 53-59
Tahun	2016
Penulis	Nova Agustina, Slamet Risnanto , Irwin Supriadi

Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu aplikasi Location Based Service pada perangkat mobile Android yang mampu membantu untuk mencari informasi dan lokasi pariwisata dari lokasi user berikut rute yang dapat ditempuh menuju lokasi pariwisata tersebut.
Subjek Penelitian	PARIWISATA DI KOTA CIMAHI
Metode penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Location Based Service (LBS) Location Based Service (LBS) mengacu pada “sekumpulan aplikasi yang mengeksplorasi pengetahuan / informasi dari lokasi geografis perangkat mobile untuk mendapatkan layanan berdasarkan informasi tersebut”. (IAMAI, 2008) Pemanfaatan LBS memudahkan pengguna perangkat mobile mengatur dan memilih layanan sesuai kebutuhan dan dapat dimanfaatkan untuk memberikan berbagai layanan seperti informasi kondisi lingkungan (kemacetan lalu lintas, cuaca, lokasi fasilitas umum terdekat), maupun promosi produk dan jasa. - Pariwisata Menurut Undang-Undang RI nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan dijelaskan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam waktu sementara (Sumber: www.unikom.ac.id). - Google Maps API Menurut Sugiarto (2013:3) API atau Application Programming Interface merupakan suatu dokumentasi yang terdiri dari interface, fungsi, kelas, struktur dan sebagainya untuk membangun sebuah perangkat. Dengan adanya API ini, maka memudahkan programmer untuk membongkar suatu software untuk kemudian dapat dikembangkan atau diintegrasikan dengan perangkat lunak lain. API dapat dikatakan sebagai penghubung suatu aplikasi dengan aplikasi lainnya yang memungkinkan programmer menggunakan system function. - Phonegap Menurut Wahana Komputer (2014) PhoneGap adalah sebuah kerangka kerja/framework open source untuk membuat aplikasi yang dapat dijalankan pada banyak perangkat mobile. PhoneGap menggunakan bahasa pemrograman web, yaitu HTML, CSS dan JavaScript sebagai bahasa utama. Fitur hardware yang didukung Phonegap API: Geolocation, Accelerometer, Camera, Compass, Contact, File, Media, Network, Notification (alert), Notification (sound), Notification (vibration), Storage. Untuk membuat aplikasi mobile dengan PhoneGao, dibutuhkan software Development Kit (SDK) dari perangkat mobile tujuan. PhoneGap menggunakan SDK tersebut ketika mengkompilasi kode program untuk perangkat mobile yang sesuai dengan SDK yang terpasang. Untuk membuat aplikasi location based service untuk informasi dan pencarian lokasi wisata berbasis Android, dibutuhkan:

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Android Software Development Kit. 2. Library PhoneGap. 3. Apache. 4. Node.js. 5. JDK.
Hasil Penelitian	<p>Hasil implementasi di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan GoogleMap APIs pada aplikasi berbasis peta di Android sangat memudahkan pengembangan aplikasi berbasis LBS ini. Kendala yang mungkin terjadi di lapangan adalah jika daerah yang dituju merupakan daerah yang belum tercatat secara rinci pada Google Maps, sehingga sulit diperoleh peta yang akurat. Kendala lainnya adalah jika pengguna berada pada daerah dengan signal telekomunikasi yang kurang baik, sehingga identifikasi koordina lokasi maupun proses penampilan rute perjalanan akan memakan waktu.</p>
Kelemahan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kendala di lapangan adalah jika daerah yang dituju merupakan daerah yang belum tercatat secara rinci pada Google Maps, sehingga sulit diperoleh peta yang akurat. 2. Apabila pengguna berada pada daerah dengan signal telekomunikasi yang kurang baik, sehingga identifikasi koordinat lokasi maupun proses penampilan rute perjalanan akan memakan waktu. 3. Penunjuk arah ke lokasi pariwisata hanya berupa list text yang harus dibaca oleh user, hal tersebut kurang efektif untuk user yang sedang berkendara.
Kekuatan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanfaatan GoogleMap APIs pada aplikasi berbasis peta di Android sangat memudahkan pengembangan aplikasi berbasis LBS ini. 2. Aplikasi yang dibuat mampu membantu masyarakat menemukan lokasi pariwisata yang ada di Kota Cimahi melalui perangkat mobile Android.
Kesimpulan	<p>Berdasarkan uraian pada bagian sebelumnya maka dapat ditarik beberapa kesimpulan mengenai hasil dari implementasi dan pengujian aplikasi Location Based Service untuk informasi dan pencarian lokasi pariwisata di kota Cimahi sebagai solusi atas permasalahan yang ada, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi yang dibuat mampu membantu masyarakat menemukan lokasi pariwisata yang ada di Kota Cimahi melalui perangkat mobile Android. 2. Aplikasi yang dibuat mampu membantu masyarakat menemukan rute terdekat menuju lokasi pariwisata yang telah dipilih dan menampilkannya pada perangkat mobile Android, beserta penanda rute yang dapat ditempuh. 3. Hasil uji aplikasi menunjukkan adanya kekurangan, yaitu dalam pencarian lokasi dan rute ke lokasi, user memerlukan adanya koneksi data. Apabila koneksi data kurang baik, penentuan lokasi user maupun lokasi pariwisata terkesan lama bahkan terkadang tidak dapat membaca lokasi user maupun lokasi pariwisata. Selain itu, penunjuk arah ke lokasi pariwisata hanya berupa list text yang harus dibaca oleh user, hal tersebut kurang efektif untuk user yang sedang berkendara.

REVIEW JURNAL 3

Judul	PERANCANGAN APLIKASI E-TOURISM BERBASIS WEBSITE SEBAGAI PARIWISATA KABUPATEN PRINGSEWU
Nama Jurnal	Jurnal Cendikia
Volume dan Halaman	Vol. XV, Hal. 6-11
Tahun	2018
Penulis	Elisabet Yunaeti Anggaeni, Oktafianto, Angger Sasmito

Tujuan Penelitian	Memperkenalkan objek wisata di Kabupaten Pringsewu agar wisata luar dapat mengetahui informasi tersebut.
Subjek Penelitian	Dinas Pariwisata Kabupaten Pringsewu
Metode penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengumpulan data <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi Yaitu pengkajian terhadap masalah yang diambil dengan cara melihat dan mempelajari terhadap objek penelitian. b. Wawancara Dimana penulis memperoleh data dan informasi dengan cara tanya jawab dengan pihak yang bersangkutan dan mempunyai hubungan dengan permasalahan yang diteliti. c. Pustaka Yaitu penulis mengambil data dari pengelola wisata tersebut. 2. Model Perancangan Metode pengembangan sistem yang akan digunakan oleh penulis adalah model sekuensial linier (classic life cycle/waterfall model) sering disebut Model Waterfall. <ol style="list-style-type: none"> a. Sistem / Information Engineering b. Analisis c. Design d. Coding e. Pengujian f. Maintenance
Hasil Penelitian	<p>Program ini menghasilkan sistem informasi geografis pariwisata berbasis android sehingga menjadi sebuah interface yang membantu Dinas Pariwisata Kabupaten Pringsewu untuk menginformasikan objek wisata dan jarak terdekat dengan fasilitas-fasilitasnya.</p> <p>Hasil dari pengujian adalah sebagai berikut: halaman admin akan menampilkan tampilan dimana di dalamnya dikelola data master dan data pariwisata. Dimana data master adalah data yang lebih statis tidak berubah ubah seperti contohnya pariwisata, kuliner, seni dan budaya. Sedangkan pariwisata yang berhubungan dengan data pariwisata antara lain adalah sejarah, galeri dan budaya.</p>
Kelemahan Penelitian	Penelitian ini memakan waktu cukup lama dalam proses design perancangan untuk dapat di implementasikan.
Kekuatan Penelitian	Sistem informasi geografis ini mampu menjadi salah satu media pengenalan objek wisata dan berdampak terhadap peningkatan animo dan jumlah wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Pringsewu. Pada proses penghitungan rute terpendek terdapat dua macam proses yaitu proses pemberian label dan proses pemberian node sehingga memberikan informasi jarak terdekat dari titik pencari informasi.

Kesimpulan	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulannya yaitu: Perancangan aplikasi ini memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mendapatkan akses informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu.
-------------------	--

REVIEW JURNAL 4

Judul	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN TEBO
Nama Jurnal	Jurnal Manajemen Sistem Informasi
Volume dan Halaman	Vol.3, No.1, Maret 2018, Hal 952-972
Tahun	2018
Penulis	Raysa Puteri Ardhiyani , Herry Mulyono

Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan perancangan berupa sitem informasi pariwisata berbasis web yang diharapkan mampu menjadi sebuah media yang dapat mempromosikan wisata Kabupaten tebo selanjutnya dengan adanya perancangan desain web ini diharapkan adanya proses perancangan serupa untuk menghasilkan karya yang lebih baik dan lebih lengkap dari karya yang ada.
Subjek Penelitian	Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo
Metode penelitian	Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara, dan observasi, serta menganalisa kebutuhan perangkat lunak, membangun database dengan mysql, merancang antar muka menggunakan Macromedia Dreamweaver dan PHP, melakukan pengujian program sebagai tahap akhir dalam pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis web.
Hasil Penelitian	Penelitian ini menghasilkan rancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan dalam pengolahan informasi supaya menjadi sebuah media promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Tebo. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pemodelan analisis sistem berbasis objek, yaitu Use Case Diagram, Diagram Class Diagram dan Diagram Activity.
Kelemahan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam pengembangan sistem informasi ini belum memperhatikan masalah keamanan data (security) - Dalam perancangan sistem informasi ini hanya menyediakan fasilitas terkait dengan pengelolaan informasi pariwisata pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo Bidang Pariwisata. - Proses pengelolaan informasi belum cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial pada daerah Kabupaten Tebo
Kekuatan Penelitian	Pada penelitian ini Prototype sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo ini menampilkan informasi mengenai berita atau informasi terbaru mengenai Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo Bidang Pariwisata, profil, galeri, objek- objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo dan beberapa informasi penting lainnya yang disimpan di sistem informasi pariwisata ini.

Kesimpulan	<p>Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa dalam proses pengelolaan informasi belum cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial pada daerah Kabupaten Tebo.2. Penelitian ini menghasilkan rancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan dalam pengolahan informasi supaya menjadi sebuah media promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Tebo. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pemodelan analisis sistem berbasis objek, yaitu Use Case Diagram, Diagram Class Diagram dan Diagram Activity.3. Prototype sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo ini menampilkan informasi mengenai berita atau informasi terbaru mengenai Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo Bidang Pariwisata, profil, galeri, objek- objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo dan beberapa informasi penting lainnya yang disimpan di sistem informasi pariwisata ini.
-------------------	---

REVIEW JURNAL 5

Judul	PENERAPAN E-GOVERNMENT DALAM PROMOSI PARIWISATA MELALUI WEBSITE OLEH DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KOTA PADANG
Nama Jurnal	Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development
Volume dan Halaman	Volume 1, Issue 3 , Hal. 507-514
Tahun	2019
Penulis	Fadhlan Rizky , Aldri Frinaldi , Nora Eka Putri

Tujuan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Penerapan E-Government melalui website dalam hal perencanaan, pemanfaatan dan pengawasan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang. 2. diharapkan mampu memenuhi kebutuhan informasi dan promosi pariwisata secara detail, baik dan juga efisien. 3. mempermudah para turis baik lokal maupun asing dalam berkunjung ke objek wisata yang ada di Kota Padang sehingga dapat membantu pemerintah dalam meningkatkan kunjungan wisatawan yang akhirnya dapat menaikkan pendapatan daerah sehingga mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
Subjek Penelitian	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang
Metode penelitian	<p>Jenis pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif.</p> <p>Informan dalam penelitian ini ditentukan secara purposive sampling.</p> <p>Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.</p> <p>Teknik uji keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber.</p>
Hasil Penelitian	<p>Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Penerapan E-Government melalui website untuk promosi pariwisata kota Padang belum dilakukan secara optimal, karena ada beberapa kendala yang dihadapi seperti : Kurangnya SDM untuk melakukan promosi melalui website, Kurangnya dana dan anggaran untuk operasional dan pengembangan website. dan Masih rendahnya mindset Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang dalam mempromosikan pariwisata melalui website.</p>
Kelemahan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Daya Manusia (SDM) Kurangnya SDM pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang yang melakukan promosi melalui website. 2. Dana dan Anggaran Kurangnya dana dan anggaran untuk operasional dan pengembangan website. 3. Rendahnya mindset Pemerintah terkesan kurang serius dalam pencapaian hasil dari tujuan pemasaran kepariwisataan. Hal ini terlihat dari lebih banyaknya promosi melalui media online yang dilakukan pihak luar dibandingkan dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang.

<p>Kekuatan Penelitian</p>	<p>A. Sumber Daya Manusia, yang menjadi komunikator merupakan orang-orang yang memang ahli dibidangnya.</p> <p>B. Meningkatkan sosialisasi peraturan dan pemahaman tentang aturan dalam melakukan penerapan E-Government ke semua pegawai.</p> <p>C. Mengembangkan program pemberdayaan yang diselenggarakan secara terkoordinasi.</p> <p>D. Sumber dana yang dibutuhkan untuk melakukan penerapan E-Government yang mendukung. Sehingga dengan demikian pihak Dinas dengan mudah melaksanakan segala bentuk tugas dan tanggung jawabnya terutama dibidang promosi menggunakan teknologi informasi, karena didukung oleh sumber dana dan fasilitas yang memadai.</p> <p>Sarana dan prasarana. Dalam penerapan E-Government, pihak dinas sudah memiliki komputer dengan spesifikasi memadai yang memudahkan dalam penggunaannya. Selain itu juga telah ada teknologi lain yang menunjang berjalannya program E-Government khususnya dalam mempromosikan pariwisata kota Padang.</p>
<p>Kesimpulan</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang di uraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang sudah menerapkan EGovernment dalam mempromosikan pariwisata kota padang. Pertama. Terlihat dari keberadaan website pariwisata.padang.go.id yang masih ada hingga saat ini. Walaupun begitu keberadaanya terasa tidak aktif karena isinya yang tidak up to date. Website tersebut bukan hanya dimanfaatkan sebagai media promosi saja, tetapi juga dimanfaatkan untuk sarana publikasi dan informasi kepada masyarakat dan juga pengunjung. Kedua. Promosi yang dilakukan pihak dinas dengan menggunakan prinsip-prinsip E-Government, tidak hanya sekedar website saja tetapi juga melalui media sosial yang banyak tersedia saat ini (seperti ; facebook, twitter, website, instagram dan lain-lain). Ketiga. Seharusnya pemerintah bisa memanfaatkannya sebagai sarana promosi pariwisata agar objek-objek wisata yang ada di Kota Padang dapat dikenal luas oleh masyarakat dunia dan menjadi destinasi wisata dunia seperti Bali dan Lombok. Sehingga jumlah kunjungan wisatawan makin meningkat dari tahun ke tahunnya.. Keempat. Fenomena menarik yang penulis lihat, justru visitor yang lebih gencar mempromosikan objek-objek wisata yang berada di Sumbar. Hal ini tidak lepas dari budaya selfie yang melekat di masyarakat Indonesia. Secara tidak langgung visitor membantu Pemerintah Daerah mempromosikan pariwisatanya.</p>

REVIEW JURNAL 6

Judul	Evaluasi Kualitas Layanan Website Dinas Pariwisata Kabupaten Banyuwangi Dengan Metode e-Govqual, Human Organization Technology (HOT) Fit dan Kano Model
Nama Jurnal	Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer
Volume dan Halaman	Vol. 3, No. 4, April 2019, hlm. 3608-3616
Tahun	2019
Penulis	Elmanda Krisna Jaya , Admaja Dwi Herlambang , Satrio Hadi Wijoyo

Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas layanan website DISBUDPAR Banyuwangi menggunakan metode e-Govqual yang berfungsi mengukur kualitas pelayanan e-Government yang terdiri dari kemudahan pengguna (human) sebagai end user, sedangkan metode Human Organization Technology (HOT)-Fit menambahkan aspek Organization dalam penilaian kualitas layanan dan menegaskan hubungan dua arah (reciprocal) antara organisasi dan manfaat bersih (net benefit) yang diperoleh dari system, dan penggunaan metode Kano Model bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna (end user).
Subjek Penelitian	Dinas Pariwisata Kabupaten Banyuwangi
Metode penelitian	<p>Penelitian ini merupakan tipe penelitian non implementatif (analitik), yaitu menekankan pada pengaruh variabel-variabel penelitian terhadap sebuah keadaan atau fenomena tertentu. Dan dengan pendekatan kuantitatif yang artinya perhitungan data yang didapat dari responden kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulan.</p> <p>Penelitian ini menggunakan cara nonprobability sampling dengan teknik purposive sampling, untuk menentukan jumlah responden. Penelitian ini menggunakan teknik Slovin, skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan tingkatan skala Likeart lima tingkat dengan rentang 1 : Sangat Tidak Baik hingga 5 : Sangat Baik.</p> <p>Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan penyebaran kuesioner. Terdapat beberapa tahap pengumpulan data yang dilakukan, yaitu; (1) Pengembangan kisi-kisi instrument; (2) Uji instrument penelitian (Expert Judgement); (3) Revisi pernyataan ke dalam kuesioner penelitian; (4) Pilot Study; (5) Analisis hasil Pilot Study (Uji Validitas isi dan Uji Relibilitas); dan (6) Penentuan akhir pernyataan kuesioner. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan metode online, melalui social media dan e-mail. Responden yang dipilih untuk mengisi kuesioner adalah responden yang pernah menggunakan atau mengunjungi website DISBUDPAR Banyuwangi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Jumlah sampel yang digunakan p pada penelitian ini sebanyak 100 responden.</p> <p>Statistik deskriptif pada penelitian ini dilakukan untuk melakukan analisa data untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah diperoleh dari 100 responden. Statistik deskriptif dapat digambarkan dari persebaran data dan pemusatan data. Persebaran data dilihat dari mean, median, dan modus. Pemusatan data dilihat dari varian dan standar deviasi. Data yang akan dianalisis berdasarkan variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu; (1) e-Govqual; (2) Human Organizaton Technology (Hot)-Fit; dan (3) Kano Model. Kemudian digolongkan menjadi enam kategori skala (Azwar, 2012).</p>

Hasil Penelitian	Hasil pengukuran kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi dengan menggunakan metode e-Govqual menghasilkan kategori tinggi (80,57%). Hasil pengukuran kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi dengan menggunakan metode Human Organization Technology (HOT)-Fit menghasilkan kategori tinggi (81,57%). Hasil pengukuran kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi dengan menggunakan metode Kano Model menghasilkan kategori tinggi (80,95%).
Kelemahan Penelitian	Perlu adanya penelitian untuk menentukan atribut yang benar-benar mempengaruhi layanan website Pemerintahan Indonesia, karena metode e-Govqual yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode yang dikembangkan berdasarkan keadaan website pemerintah Yunani.
Kekuatan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi bisa dikategorikan baik karena dari hasil pengukuran diperoleh hasil yang tinggi pada kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi menggunakan metode Human Organization Technology (HOT)-Fit dan metode Kano Model. - Metode yang digunakan sudah baik dan jelas
Kesimpulan	<p>Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang di uraikan sebelumnya, dapat disimpulkan hasil pengukuran kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi dengan menggunakan metode e-Govqual menghasilkan kategori tinggi (80,57%). Hasil pengukuran kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi dengan menggunakan metode Human Organization Technology (HOT)-Fit menghasilkan kategori tinggi (81,57%). Hasil pengukuran kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi dengan menggunakan metode Kano Model menghasilkan kategori tinggi (80,95%).</p> <p>Untuk penelitian yang sejenis atau penelitian selanjutnya untuk hasil yang lebih baik adalah dengan adanya penelitian untuk menentukan atribut yang benar-benar mempengaruhi layanan website Pemerintahan Indonesia, karena metode e-Govqual yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode yang dikembangkan berdasarkan keadaan website pemerintah Yunani.</p>

REVIEW JURNAL 7

Judul	Teknologi Informasi E-Tourism Sebagai Strategi Digital Marketing Pariwisata
Nama Jurnal	Jurnal ALTASIA
Volume dan Halaman	Vol. 2, No. 2, Hal 163-170
Tahun	2020
Penulis	Rita Komalasari , Puji Pramesti , Budi Harto

Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan peranan teknologi informasi dalam hal e-Tourism yang digunakan sebagai sarana digital marketing untuk meningkatkan jumlah kedatangan wisatawan dan mempunyai tujuan untuk mengintegrasikan teknologi informasi dengan pariwisata yang akan memungkinkan lebih banyak penyediaan layanan aksesibilitas, visibilitas informasi dan ketersediaan berbagai produk sehingga tercapai kepuasan wisatawan.
Subjek Penelitian	Industri perjalanan dan pariwisata
Metode penelitian	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena teknologi informasi yang digunakan saat ini sebagai strategi digital marketing e-Tourism untuk meningkatkan jumlah wisatawan. Teknis analisis yang digunakan adalah penyajian data jenis teknologi informasi yang ada.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa teknologi informasi memainkan peran utama dalam pengembangan pariwisata dan karena itu merupakan bagian tak terelakkan dari ekspansi industri pariwisata. Sebagian besar hotel dan agen perjalanan perlu meningkatkan diri dengan menggunakan teknologi informasi terbaru. Perjalanan adalah salah satu hal penting dalam pariwisata sehingga pemesanan on-line, terutama untuk akomodasi memainkan peran penting. Kesadaran akan proses informasi pariwisata dan pelatihan diperlukan untuk pemahaman teknologi informasi di berbagai tingkat pariwisata, agen perjalanan dan pengusaha perhotelan.
Kelemahan Penelitian	Kelemahan dari penelitian saat ini adalah E-Tourism yang harus selalu diperbarui, di-upgrade dan berintegrasi baik secara internal maupun eksternal untuk meningkatkan bisnis pariwisata.
Kekuatan Penelitian	Integrasi TI sebagai strategi digital marketing dalam pariwisata akan menguntungkan baik penyedia layanan dan wisatawan serta menyatukan stakeholder lain pada platform wisata

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang di uraikan sebelumnya, Teknologi informasi E-Tourism saat ini harus selalu diperbarui, di-upgrade dan berintegrasi baik secara internal maupun eksternal untuk meningkatkan bisnis pariwisata. Integrasi TI sebagai strategi digital marketing dalam pariwisata akan menguntungkan baik penyedia layanan dan wisatawan serta menyatukan stakeholder lain pada platform wisata. Pemilihan alat teknologi informasi yang tepat sangat penting untuk mencocokkan kebutuhan wisatawan dengan dimensi layanan wisata. Peningkatan penggunaan teknologi oleh seluruh dinas pariwisata dan agen perjalanan dalam menggunakan alat TI baru dalam rangka mengambil informasi calon wisatawan, mengidentifikasi produk wisata yang sesuai dan melakukan pemesanan wisata. Integrasi TI menyediakan alat yang ampuh yang membawa keuntungan dalam mempromosikan dan memperkuat industri pariwisata.

REVIEW JURNAL 8

Judul	PEMANFAATAN TEKNOLOGI 4.0 UNTUK MENUNJANG PELAYANAN WISATA OLEH USAHA KECIL MENENGAH PARIWISATA; STUDI KASUS PADA ZIGRA WISATA
Nama Jurnal	http://ejournal.binawakya.or.id/index.php/MBI
Volume dan Halaman	Vol.14 No.7 Februari 2020, Hal 2817-2816
Tahun	2020
Penulis	Aping Firman Juliansyah & Awaludin Nugraha

Tujuan Penelitian	Tujuan riset ini adalah mengetahui pemanfaatan teknologi 4.0 untuk menunjang pelayanan wisata oleh usaha kecil menengah pariwisata; studi kasus pada zigra wisata
Subjek Penelitian	ZIGRA WISATA
Metode penelitian	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik studi empiris, observasi lapangan, wawancara, dan studi pustaka. Pada tahap awal, penulis meneliti landasan teori terkait teknologi 4.0, manajemen UKM, dan pariwisata cerdas. Selanjutnya, penulis melakukan wawancara dengan beberapa narasumber untuk melakukan studi empiris. Dalam wawancara ini, penulis menanyakan sejauh mana para narasumber memanfaatkan teknologi 4.0. Beberapa aspek yang digali dalam wawancara ini yaitu intensitas penggunaan dan kaitannya dengan fungsi manajemen yang dilakukan di Zigra Wisata.
Hasil Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Pemanfaatan Aplikasi Pada Fungsi Manajemen Perusahaan pemanfaatan teknologi 4.0 berupa aplikasi paling banyak terjadi pada fungsi planning dan actuating. Beberapa aplikasi digunakan pada dua fungsi planning dan actuating dan beberapa aplikasi tertentu seperti Google Translate, Airy, Oyo, Air BNB, Reddors, Smule, Tiktok, Podcast, Halo Doc, Instagram, dan lainnya hanya digunakan pada fungsi actuating. - Intensitas Pemanfaatan Aplikasi Oleh Perusahaan Berikut ini komposisi intensitas dari 37 aplikasi yang dimanfaatkan. Jumlah aplikasi yang sangat sering digunakan mencapai 12 aplikasi atau 33%, jumlah aplikasi yang cukup sering dimanfaatkan mencapai 6 aplikasi atau 16%, jumlah aplikasi yang beberapa kali dimanfaatkan mencapai 12 aplikasi atau 32% dan yang satu kali dimanfaatkan mencapai 7 aplikasi atau 19%. - Intensitas Pemanfaatan Aplikasi Menurut Jumlah Hari Dalam Satu Tahun Aplikasi Whatsapp adalah aplikasi yang paling sering dimanfaatkan. Menurut narasumber, aplikasi Whatsapp dianggap cukup penting, handal, mudah dan murah karena dapat menjadi sarana komunikasi yang efektif dan efisien. Selain kemampuannya dalam menjadi sarana komunikasi, Whatsapp juga dapat menjadi media pengiriman gambar, video, lokasi, kontak dan lainnya. Whatsaap juga dinilai cukup baik untuk komunikasi kelompok dalam bentuk grup. Aplikasi kedua yang paling sering dimanfaatkan adalah Google Maps. Aplikasi ini sering digunakan karena menawarkan banyak manfaat penting bagi biro perjalanan wisata termasuk di dalamnya para sopir, pemandu wisata, dan wisatawan. Manfaat utama dari aplikasi ini yaitu menunjukkan suatu lokasi. Manfaat lainnya adalah menunjukkan jarak, waktu tempuh, dan arah antarlokasi. Manfaat lainnya yaitu mampu memberikan informasi sesuai dengan cara yang dipilih contohnya dengan mobil, sepeda motor, atau jalan kaki.

	<p>Dengan Google Maps juga kita dapat mengetahui perkiraan tarif ojek online atau taksi online. Dalam Google Maps juga tersedia rincian informasi suatu lokasi yaitu alamat lengkap, foto atau video lokasi, nomor kontak, jam buka, dan lainnya. Tiga aplikasi lainnya yang mengisi posisi ketiga, keempat dan kelima yaitu Mobile BCA, Google Translate, dan Muslim Pro. Aplikasi Mobile BCA digunakan untuk melancarkan transaksi pembayaran semua kebutuhan perjalanan seperti sewa kendaraan, pengadaan tiket, pembayaran hotel, pembayaran restoran dan banyak lagi keperluan lainnya. Google Translate digunakan untuk memudahkan komunikasi dengan para wisatawan maupun mitra kerja saat terjadi kebuntuan dalam komunikasi yang diakibatkan oleh kendala bahasa. Sementara aplikasi Muslim Pro dimanfaatkan untuk mengetahui waktu-waktu sholat di tiap lokasi serta menunjukkan arah kiblat. Dari lima aplikasi yang paling sering digunakan, kita dapat mengetahui bahwa semuanya adalah aplikasi yang menawarkan banyak manfaat serta fitur yang sangat diperlukan oleh pengguna. Semakin sedikit manfaat dari aplikasi tersebut, maka semakin jarang pula aplikasi tersebut dimanfaatkan oleh Zigra wisata.</p>
Kelemahan Penelitian	<p>Penelitian ini cukup memakan waktu dalam proses pengumpulan data yang diperlukan yaitu mencakup satu tahun penuh.</p>
Kekuatan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Zigra Wisata sebagai sebuah UKM telah mampu memanfaatkan teknologi 4.0 dan big data untuk menunjang pelayanannya. - Pemanfaatan teknologi 4.0 dan big data oleh Zigra Wisata telah membantu meningkatkan kualitas pelayanan terhadap konsumen karena konsumen selalu mendapatkan informasi yang diperlukannya dari tourist guide atau tour leader yang memanfaatkan ragam teknologi terkini.
Kesimpulan	<p>Berdasarkan observasi dan studi yang telah penulis lakukan, penulis menarik beberapa simpulan yaitu: pertama, teknologi 4.0 telah digunakan secara masif terutama oleh perusahaan-perusahaan besar, bahkan menjadi keunggulan utama dari proses bisnisnya, kedua, Zigra Wisata sebagai sebuah UKM telah mampu memanfaatkan teknologi 4.0 dan big data untuk menunjang pelayanannya, dan ketiga, pemanfaatan teknologi 4.0 dan big data oleh Zigra Wisata terbukti telah membantu meningkatkan kualitas pelayanan terhadap konsumen karena konsumen selalu mendapatkan informasi yang diperlukannya dari tourist guide atau tour leader yang memanfaatkan ragam teknologi terkini dalam genggaman.</p>

REVIEW JURNAL 9

Judul	IMPLEMENTASI LAYANAN APLIKASI BERGERAK UNTUK INFORMASI WISATA PROVINSI PAPUA BARAT
Nama Jurnal	Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)
Volume dan Halaman	Vol. 7, No. 5, Oktober 2020, hlm. 971-978
Tahun	2020
Penulis	Parma Hadi Rantelinggi, Arnita Irianti, Dwi Aryanto

Tujuan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengetahui pengaruh android dan pemanfaatan android untuk informasi 2. Untuk mengetahui tingkat kepuasan responden 3. Untuk mengetahui pengaruh setelah diimplementasikan sistem tersebut 4. Untuk mengetahui pengaruh sistem Di masyarakat luas
Subjek Penelitian	Provinsi Papua Barat
Metode penelitian	<p>Metode DSR (<i>Design Science Research</i>) Dengan 7 Tahapan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan 2. Studi Literatur 3. Metode 4. Penjelasan singkat artefak 5. Evaluasi 6. Diskusi
Hasil Penelitian	<p>Berdasarkan kuisisioner yang dibagikan maka diperoleh total pilihan A sebesar 93 , B sebesar 130, C sebesar 26 dan D sebesar 3 bila di konversi ke persen maka didapatkan hasil 36,9 % memilih A, 51,6% memilih B, 10,3% memilih C dan D sebesar 1,2%. Hasil Kuisisioner diketahui para pengguna akhir memilih pilihan B yang mewakili pilihan setuju sebesar 51,6% dengan kata lain pengguna akhir setuju apabila aplikasi ini dapat dipakai untuk mempromosikan pariwisata provinsi papua barat.</p> <p>Tinjauan sisi desain dan penggunaan aplikasi ini para responden juga menjawab bahwa desainnya bagus dan mudah dioperasikan. Untuk informasi yang disajikan dan kemudahan mendapatkan informasi pariwisata di Papua Barat para responden menjawab sangat terbantu dan informasi yang disajikan sudah bagus serta sesuai yang dibutuhkan wisatawan.</p> <p>Para responden puas dengan fitur dalam aplikasi yang dibuat. Kemudian para responden juga berpendapat bahwa fungsi pada aplikasi ini juga baik.</p> <p>Untuk promosi pariwisata aplikasi ini dianggap sangat berguna oleh para responden dan layak digunakan oleh masyarakat yang ingin mengetahui mengenai pariwisata di provinsi papua barat.</p>
Kelemahan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Keberadaan signal untuk menjadi perhatian dalam hal akses google maps untuk wilayah pariwisata yang minim signal (perlu penerapan satelit). - Perlu adanya penambahan fitur-fitur baru untuk mendukung aplikasi
Kekuatan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Metode yang digunakan pada penelitian ini sudah lengkap untuk teknik pengumpulan data dan informasi destinasi wisata di Papua Barat. - aplikasi ini sangat berguna bagi para responden dan layak digunakan oleh masyarakat yang ingin mengetahui mengenai pariwisata di provinsi papua barat

Kesimpulan	<p>Berdasarkan hasil dan diskusi yang telah dilakukan dalam penelitian tentang proses rancang dan bangun sebuah aplikasi untuk layanan informasi pariwisata di Provinsi Papua Barat, maka model DSR pada bidang pengembangan Sistem Informasi digunakan sebagai alat untuk menuntun dalam mengerjakan penelitian ini.</p> <p>Dalam evaluasi yang telah dilakukan terlihat bahwa hasil penyebaran kusioner bagi 28 responden untuk tingkat kepuasan pemanfaatan aplikasi ini sebanyak 36,9 % Sangat Setuju , 51,6% mengatakan Setuju, 10,3% menyatakan Cukup dan 1,2% reponden mengatakan Kurang. Maka aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana alternatif untuk promosi dan mencari informasi pariwisata di Provinsi Papua Barat.</p> <p>Penambahan fitur jenis wisata seperti wisata kuliner dan budaya, bisa menjadi pengembangan penelitian kedepan. Selain itu, penambahan fitur aplikasi yang dapat mengambil keputusan untuk destinasi wisata yang lengkap sesuai dengan kebutuhan wisatawan sangat perlu dikembangkan dalam penelitian selanjutnya.</p>
-------------------	---

REVIEW JURNAL 10

Judul	PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI POTENSIAL DI LANSKAP BUDAYA SUBAK DI PROVINSI BALI UNTUK MEWUJUDKAN PARIWISATA KEBERLANJUTAN
Nama Jurnal	Jurnal ALTASIA
Volume dan Halaman	Vol. 2, No. 2, Tahun 2020, hal 275-282
Tahun	2020
Penulis	Elmanda Krisna Jaya , Admaja Dwi Herlambang , Satrio Hadi Wijoyo

Tujuan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Menganalisa perangkat TIK dibutuhkan oleh destinasi wisata khususnya Lanskap Budaya Subak untuk memperkaya destinasi. - Rancangan desain koding yang aplikasinya dapat digunakan untuk menentukan perangkat TIK yang dibutuhkan dengan tetap mengedepankan konsep pariwisata keberlanjutan.
Subjek Penelitian	PROVINSI BALI
Metode penelitian	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan wawancara mendalam dengan para wisatawan (Yin, 2015). Hal ini berarti walaupun temuan penelitian ini nanti tidak bisa digeneralisasikan, namun hasilnya akan dapat digunakan sebagai penambah wawasan di masa yang akan datang mengenai pemahaman tentang relevansi TIK dari perspektif permintaan (demand-side perspective). Kami membatasi responden menjadi 10 orang yang sudah mengunjungi Lanskap Budaya Subak yang tersebar di beberapa lokasi di Provinsi Bali. Demand-side perspective digunakan karena kami ingin menangkap apa sebetulnya yang diinginkan dan dibutuhkan wisatawan dalam setiap kunjungannya ke masing-masing destinasi dengan memanfaatkan TIK sebagai media untuk menambah nilai.</p>
Hasil Penelitian	<p>Hasilnya adalah rancangan desain koding yang aplikasinya dapat digunakan untuk menentukan perangkat TIK yang dibutuhkan dengan tetap mengedepankan konsep pariwisata keberlanjutan.</p> <p>Jenis in-depth, dan semi-structured interview dipilih untuk mengumpulkan data-data kualitatif yang berguna bagi penelitian. Para responden akan diberikan sejumlah pertanyaan-pertanyaan open-ended mengenai implementasi dan penggunaan TIK di dalam konteks wisata budaya. Tahap selanjutnya adalah proses transkripsi wawancara. Dengan menggunakan pendekatan koding induktif (Inductive Coding Approach), transkripsinya kemudian akan digunakan untuk mengidentifikasi pola serta pernyataan-pernyataan yang berulang kali disebutkan di dalam teks. Setelah itu material yang dianggap relevan kemudian dirangkum dan dihitung berdasarkan kategori-kategori tertentu yang dianggap sering keluar sebelum kemudian dianalisa dan diinterpretasikan secara mendalam di bagian akhir.</p> <p>Proses koding dari hasil wawancara di dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 tahap (Bryman, 2012). Di dalam proses open coding, ide-ide yang penting serta kalimat-kalimat dirangkum kemudian dituliskan di dalam transkrip. Semua pernyataan kemudian diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia untuk mempermudah analisis. Didalam proses focused coding, semua pola dari setiap kategori dikumpulkan kemudian ditandai. Tahap ketiga dari proses analisis data adalah theoretic coding. Dengan bantuan dari dua tahapan sebelumnya, kategori yang relevan terhadap penelitian dapat diidentifikasi. Kategorikategori ini digunakan untuk menciptakan tema yang kemudian dihubungkan ke dalam sebuah narasi (Krippendorff, 2012).</p>

Kelemahan Penelitian	Berdasarkan hasil observasi ke 5 lokasi Lanskap Budaya Subak, praktis hampir tidak ada dukungan implementasi TIK untuk membantu pengunjung memahami setiap aspek sejarah maupun budaya yang ditawarkan oleh masing-masing destinasi.
Kekuatan Penelitian	Hasil penelitian dapat digunakan sebagai penambah wawasan di masa yang akan datang mengenai pemahaman tentang relevansi TIK dari perspektif permintaan (demand-side perspective).
Kesimpulan	Kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk mencapai sebuah pariwisata keberlanjutan dengan menggunakan TIK tentu tidak dapat dicapai dalam waktu singkat, terlebih dengan kondisi Lanskap Budaya saat ini yang memang hampir belum menerapkan TIK dalam pengelolaannya selama ini. Hasil dari penelitian ini diharapkan akan berguna bagi pengelola maupun pemerintah dalam penyediaan peralatan TIK yang dapat menambah nilai kunjungan bagi wisatawan untuk mencapai pariwisata keberlanjutan. Walaupun begitu penelitian ini terbatas hanya kepada usulan perangkat yang dapat digunakan di dalam sebuah destinasi pariwisata. Penerapan TIK dalam konteks pariwisata, khususnya pariwisata sejarah dapat mempermudah akses, menambah pengalaman, bahkan membuka jalan bagi pengunjung yang sebelumnya mungkin berpikir tidak dapat menikmati kunjungan wisatanya, seperti para kaum difabel. Penerapan TIK juga dapat memberikan gambaran kepada pengunjung bagaimana suasana otentik situs pada masanya. Integrasi antar situ Lanskap Budaya Subak juga dapat digambarkan secara detil dengan menggunakan TIK.

IT SERVICE MANAGEMENT



TUGAS KELOMPOK 8 REVIEW JURNAL TEMA INDUSTRI PARIWISATA

OLEH:

GATOT ARIFianto (202420029)

OMAN ARROHMAN (202420042)

CORNELIA TRI WAHYUNI (202420044)

KELAS :

MTI 23 REGULER A

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-2
PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS BINA DARMA
2021

REVIEW JURNAL 1

Judul	APLIKASI CMS E-GOVERMENT DI BIDANG PARIWISATA MENGGUNAKAN SISTEM OPERASI MAC.OS
Nama Jurnal	Seminar Nasional Informatika 2010 (semnasIF 2010)
Volume dan Halaman	<u>Vol 1, No 5 (2010)</u> , Hal. 293-301
Tahun	2010
Penulis	Paryati

Tujuan Penelitian	Tujuan riset ini adalah menghasilkan Aplikasi CMS e-Government di bidang pariwisata menggunakan system operasi Mac.OS.
Subjek Penelitian	Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta
Metode penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis Sistem Tahapan analisis sistem pada perangkat lunak ini bertujuan untuk mengetahui jalannya sistem dan mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak. Tahapan analisis sistem terdiri dari analisis sistem yang berjalan, identifikasi masalah, dan penjabaran arsitektur sistem yang akan dibangun. 2. Sistem yang Berjalan Sistem pencarian tempat wisata di Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta sudah menggunakan media elektronik berbasis website tetapi belum didukung oleh fasilitas CMS (Content Management System). 3. Deskripsi Masalah Permasalahan yang timbul saat ini adalah bagaimana sistem pariwisata di Dinas Pariwisata ini dapat memajemen semua data dan informasi baik yang telah ditampilkan atau yang belum dapat diorganisasi dan disimpan secara baik ketika data dan informasi tadi dapat dipergunakan kembali sesuai dengan kebutuhan. 4. Arsitektur Sistem Arsitektur sistem memetakan kebutuhan dari sistem yang ada. Web Pariwisata adalah interface untuk user dari aplikasi CMS e-Government untuk orang yang ingin berwisata dan menggunakan teknologi yang berbasis WEB. Pengguna dapat melakukan pencarian tempat- tempat pariwisata yang terdapat di daerah kota Yogyakarta beserta fasilitas yang ada di daerah tersebut. 5. Spesifikasi Sistem Sistem yang dibangun adalah aplikasi CMS e-Government dalam bidang pariwisata dimana orang dapat melihat, mencari tempat wisata yang akan mereka kunjungi di daerah kota Yogyakarta melalui media web online. Dalam aplikasi ini terdapat dua jenis pengguna yaitu admin dan user. Berikut Spesifikasi sistem yang dibangun : <ol style="list-style-type: none"> a. Sistem ini memberikan kemudahan kepada admin untuk mengelola isi dari website. b. Admin memiliki kewenangan untuk mengatur seluruh isi dari website bertugas untuk memasukkan data pada website. c. Aplikasi memberikan layanan manajemen admin. d. Admin dapat mengatur atau Konfigurasi dari aplikasi CMS Perancangan Sistem Diagram arus data adalah suatu model untuk menggambarkan asal data, tujuan data, serta proses apa yang terjadi dalam suatu sistem.

Hasil Penelitian	Menyajikan hasil riset, akurasi yang dapat dicapai, signifikansi langkah maupun pengetahuan, fenomena, maupun informasi yang dapat diberitahukan kepada khalayak. termasuk di dalamnya sumbangan baru yang dihasilkan dalam riset. Analisis yang rinci dan mengkerucut sangat bermanfaat bagi peneliti lain. Hasil dapat disajikan dalam bentuk tabel, grafik, foto, gambar atau bentuk lain.
Kelemahan Penelitian	Penelitian ini memakan waktu cukup lama dalam proses design perancangan untuk dapat di implementasikan.
Kekuatan Penelitian	Aplikasi ini bermanfaat untuk memberikan kemudahan kepada para administrator dalam mengelola dan mengadakan perubahan isi sebuah website dinamis tanpa sebelumnya dibekali pengetahuan tentang hal-hal yang bersifat teknis.
Kesimpulan	Berdasarkan hasil analisis, perancangan dan implementasi yang telah dilakukan maka berhasil dibuat Aplikasi Content Management System (CMS) e-Government di bidang pariwisata menggunakan system operasi Mac.OS yang dapat digunakan untuk memudahkan Dinas Pariwisata dalam memanajemen website pariwisata tersebut. Aplikasi ini memberikan fasilitas-fasilitas untuk user dalam mengakses website e-Government antara lain untuk menampilkan tempat wisata, tempat peristirahatan, tempat makan, serta peta kota Yogyakarta untuk mempermudah proses perjalanan wisata.

REVIEW JURNAL 2

Judul	PENGEMBANGAN APLIKASI LOCATION BASED SERVICE UNTUK INFORMASI DAN PENCARIAN LOKASI PARIWISATA DI KOTA CIMAHI BERBASIS ANDROID
Nama Jurnal	Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan
Volume dan Halaman	Volume III, No 1, 15 Desember 2016, Hal 53-59
Tahun	2016
Penulis	Nova Agustina, Slamet Risnanto , Irwin Supriadi

Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu aplikasi Location Based Service pada perangkat mobile Android yang mampu membantu untuk mencari informasi dan lokasi pariwisata dari lokasi user berikut rute yang dapat ditempuh menuju lokasi pariwisata tersebut.
Subjek Penelitian	PARIWISATA DI KOTA CIMAHI
Metode penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Location Based Service (LBS) Location Based Service (LBS) mengacu pada “sekumpulan aplikasi yang mengeksplorasi pengetahuan / informasi dari lokasi geografis perangkat mobile untuk mendapatkan layanan berdasarkan informasi tersebut”. (IAMAI, 2008) Pemanfaatan LBS memudahkan pengguna perangkat mobile mengatur dan memilih layanan sesuai kebutuhan dan dapat dimanfaatkan untuk memberikan berbagai layanan seperti informasi kondisi lingkungan (kemacetan lalu lintas, cuaca, lokasi fasilitas umum terdekat), maupun promosi produk dan jasa. - Pariwisata Menurut Undang-Undang RI nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan dijelaskan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam waktu sementara (Sumber: www.unikom.ac.id). - Google Maps API Menurut Sugiarto (2013:3) API atau Application Programming Interface merupakan suatu dokumentasi yang terdiri dari interface, fungsi, kelas, struktur dan sebagainya untuk membangun sebuah perangkat. Dengan adanya API ini, maka memudahkan programmer untuk membongkar suatu software untuk kemudian dapat dikembangkan atau diintegrasikan dengan perangkat lunak lain. API dapat dikatakan sebagai penghubung suatu aplikasi dengan aplikasi lainnya yang memungkinkan programmer menggunakan system function. - Phonegap Menurut Wahana Komputer (2014) PhoneGap adalah sebuah kerangka kerja/framework open source untuk membuat aplikasi yang dapat dijalankan pada banyak perangkat mobile. PhoneGap menggunakan bahasa pemrograman web, yaitu HTML, CSS dan JavaScript sebagai bahasa utama. Fitur hardware yang didukung Phonegap API: Geolocation, Accelerometer, Camera, Compass, Contact, File, Media, Network, Notification (alert), Notification (sound), Notification (vibration), Storage. Untuk membuat aplikasi mobile dengan PhoneGao, dibutuhkan software Development Kit (SDK) dari perangkat mobile tujuan. PhoneGap menggunakan SDK tersebut ketika mengkompilasi kode program untuk perangkat mobile yang sesuai dengan SDK yang terpasang. Untuk membuat aplikasi location based service untuk informasi dan pencarian lokasi wisata berbasis Android, dibutuhkan:

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Android Software Development Kit. 2. Library PhoneGap. 3. Apache. 4. Node.js. 5. JDK.
Hasil Penelitian	<p>Hasil implementasi di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan GoogleMap APIs pada aplikasi berbasis peta di Android sangat memudahkan pengembangan aplikasi berbasis LBS ini. Kendala yang mungkin terjadi di lapangan adalah jika daerah yang dituju merupakan daerah yang belum tercatat secara rinci pada Google Maps, sehingga sulit diperoleh peta yang akurat. Kendala lainnya adalah jika pengguna berada pada daerah dengan signal telekomunikasi yang kurang baik, sehingga identifikasi koordina lokasi maupun proses penampilan rute perjalanan akan memakan waktu.</p>
Kelemahan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kendala di lapangan adalah jika daerah yang dituju merupakan daerah yang belum tercatat secara rinci pada Google Maps, sehingga sulit diperoleh peta yang akurat. 2. Apabila pengguna berada pada daerah dengan signal telekomunikasi yang kurang baik, sehingga identifikasi koordinat lokasi maupun proses penampilan rute perjalanan akan memakan waktu. 3. Penunjuk arah ke lokasi pariwisata hanya berupa list text yang harus dibaca oleh user, hal tersebut kurang efektif untuk user yang sedang berkendara.
Kekuatan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanfaatan GoogleMap APIs pada aplikasi berbasis peta di Android sangat memudahkan pengembangan aplikasi berbasis LBS ini. 2. Aplikasi yang dibuat mampu membantu masyarakat menemukan lokasi pariwisata yang ada di Kota Cimahi melalui perangkat mobile Android.
Kesimpulan	<p>Berdasarkan uraian pada bagian sebelumnya maka dapat ditarik beberapa kesimpulan mengenai hasil dari implementasi dan pengujian aplikasi Location Based Service untuk informasi dan pencarian lokasi pariwisata di kota Cimahi sebagai solusi atas permasalahan yang ada, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi yang dibuat mampu membantu masyarakat menemukan lokasi pariwisata yang ada di Kota Cimahi melalui perangkat mobile Android. 2. Aplikasi yang dibuat mampu membantu masyarakat menemukan rute terdekat menuju lokasi pariwisata yang telah dipilih dan menampilkannya pada perangkat mobile Android, beserta penanda rute yang dapat ditempuh. 3. Hasil uji aplikasi menunjukkan adanya kekurangan, yaitu dalam pencarian lokasi dan rute ke lokasi, user memerlukan adanya koneksi data. Apabila koneksi data kurang baik, penentuan lokasi user maupun lokasi pariwisata terkesan lama bahkan terkadang tidak dapat membaca lokasi user maupun lokasi pariwisata. Selain itu, penunjuk arah ke lokasi pariwisata hanya berupa list text yang harus dibaca oleh user, hal tersebut kurang efektif untuk user yang sedang berkendara.

REVIEW JURNAL 3

Judul	PERANCANGAN APLIKASI E-TOURISM BERBASIS WEBSITE SEBAGAI PARIWISATA KABUPATEN PRINGSEWU
Nama Jurnal	Jurnal Cendikia
Volume dan Halaman	Vol. XV, Hal. 6-11
Tahun	2018
Penulis	Elisabet Yunaeti Anggaeni, Oktafianto, Angger Sasmito

Tujuan Penelitian	Memperkenalkan objek wisata di Kabupaten Pringsewu agar wisata luar dapat mengetahui informasi tersebut.
Subjek Penelitian	Dinas Pariwisata Kabupaten Pringsewu
Metode penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengumpulan data <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi Yaitu pengkajian terhadap masalah yang diambil dengan cara melihat dan mempelajari terhadap objek penelitian. b. Wawancara Dimana penulis memperoleh data dan informasi dengan cara tanya jawab dengan pihak yang bersangkutan dan mempunyai hubungan dengan permasalahan yang diteliti. c. Pustaka Yaitu penulis mengambil data dari pengelola wisata tersebut. 2. Model Perancangan Metode pengembangan sistem yang akan digunakan oleh penulis adalah model sekuensial linier (classic life cycle/waterfall model) sering disebut Model Waterfall. <ol style="list-style-type: none"> a. Sistem / Information Engineering b. Analisis c. Design d. Coding e. Pengujian f. Maintenance
Hasil Penelitian	<p>Program ini menghasilkan sistem informasi geografis pariwisata berbasis android sehingga menjadi sebuah interface yang membantu Dinas Pariwisata Kabupaten Pringsewu untuk menginformasikan objek wisata dan jarak terdekat dengan fasilitas-fasilitasnya.</p> <p>Hasil dari pengujian adalah sebagai berikut: halaman admin akan menampilkan tampilan dimana di dalamnya dikelola data master dan data pariwisata. Dimana data master adalah data yang lebih statis tidak berubah ubah seperti contohnya pariwisata, kuliner, seni dan budaya. Sedangkan pariwisata yang berhubungan dengan data pariwisata antara lain adalah sejarah, galeri dan budaya.</p>
Kelemahan Penelitian	Penelitian ini memakan waktu cukup lama dalam proses design perancangan untuk dapat di implementasikan.
Kekuatan Penelitian	Sistem informasi geografis ini mampu menjadi salah satu media pengenalan objek wisata dan berdampak terhadap peningkatan animo dan jumlah wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Pringsewu. Pada proses penghitungan rute terpendek terdapat dua macam proses yaitu proses pemberian label dan proses pemberian node sehingga memberikan informasi jarak terdekat dari titik pencari informasi.

Kesimpulan	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulannya yaitu: Perancangan aplikasi ini memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mendapatkan akses informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu.
-------------------	--

REVIEW JURNAL 4

Judul	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN TEBO
Nama Jurnal	Jurnal Manajemen Sistem Informasi
Volume dan Halaman	Vol.3, No.1, Maret 2018, Hal 952-972
Tahun	2018
Penulis	Raysa Puteri Ardhiyani , Herry Mulyono

Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan perancangan berupa sitem informasi pariwisata berbasis web yang diharapkan mampu menjadi sebuah media yang dapat mempromosikan wisata Kabupaten tebo selanjutnya dengan adanya perancangan desain web ini diharapkan adanya proses perancangan serupa untuk menghasilkan karya yang lebih baik dan lebih lengkap dari karya yang ada.
Subjek Penelitian	Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo
Metode penelitian	Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara, dan observasi, serta menganalisa kebutuhan perangkat lunak, membangun database dengan mysql, merancang antar muka menggunakan Macromedia Dreamweaver dan PHP, melakukan pengujian program sebagai tahap akhir dalam pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis web.
Hasil Penelitian	Penelitian ini menghasilkan rancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan dalam pengolahan informasi supaya menjadi sebuah media promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Tebo. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pemodelan analisis sistem berbasis objek, yaitu Use Case Diagram, Diagram Class Diagram dan Diagram Activity.
Kelemahan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam pengembangan sistem informasi ini belum memperhatikan masalah keamanan data (security) - Dalam perancangan sistem informasi ini hanya menyediakan fasilitas terkait dengan pengelolaan informasi pariwisata pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo Bidang Pariwisata. - Proses pengelolaan informasi belum cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial pada daerah Kabupaten Tebo
Kekuatan Penelitian	Pada penelitian ini Prototype sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo ini menampilkan informasi mengenai berita atau informasi terbaru mengenai Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo Bidang Pariwisata, profil, galeri, objek- objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo dan beberapa informasi penting lainnya yang disimpan di sistem informasi pariwisata ini.

Kesimpulan	<p>Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa dalam proses pengelolaan informasi belum cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial pada daerah Kabupaten Tebo.2. Penelitian ini menghasilkan rancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan dalam pengolahan informasi supaya menjadi sebuah media promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Tebo. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pemodelan analisis sistem berbasis objek, yaitu Use Case Diagram, Diagram Class Diagram dan Diagram Activity.3. Prototype sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo ini menampilkan informasi mengenai berita atau informasi terbaru mengenai Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo Bidang Pariwisata, profil, galeri, objek- objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo dan beberapa informasi penting lainnya yang disimpan di sistem informasi pariwisata ini.
-------------------	---

REVIEW JURNAL 5

Judul	PENERAPAN E-GOVERNMENT DALAM PROMOSI PARIWISATA MELALUI WEBSITE OLEH DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KOTA PADANG
Nama Jurnal	Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development
Volume dan Halaman	Volume 1, Issue 3 , Hal. 507-514
Tahun	2019
Penulis	Fadhlan Rizky , Aldri Frinaldi , Nora Eka Putri

Tujuan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Penerapan E-Government melalui website dalam hal perencanaan, pemanfaatan dan pengawasan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang. 2. diharapkan mampu memenuhi kebutuhan informasi dan promosi pariwisata secara detail, baik dan juga efisien. 3. mempermudah para turis baik lokal maupun asing dalam berkunjung ke objek wisata yang ada di Kota Padang sehingga dapat membantu pemerintah dalam meningkatkan kunjungan wisatawan yang akhirnya dapat menaikkan pendapatan daerah sehingga mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
Subjek Penelitian	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang
Metode penelitian	<p>Jenis pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif.</p> <p>Informan dalam penelitian ini ditentukan secara purposive sampling.</p> <p>Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.</p> <p>Teknik uji keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber.</p>
Hasil Penelitian	<p>Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Penerapan E-Government melalui website untuk promosi pariwisata kota Padang belum dilakukan secara optimal, karena ada beberapa kendala yang dihadapi seperti : Kurangnya SDM untuk melakukan promosi melalui website, Kurangnya dana dan anggaran untuk operasional dan pengembangan website. dan Masih rendahnya mindset Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang dalam mempromosikan pariwisata melalui website.</p>
Kelemahan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Daya Manusia (SDM) Kurangnya SDM pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang yang melakukan promosi melalui website. 2. Dana dan Anggaran Kurangnya dana dan anggaran untuk operasional dan pengembangan website. 3. Rendahnya mindset Pemerintah terkesan kurang serius dalam pencapaian hasil dari tujuan pemasaran kepariwisataan. Hal ini terlihat dari lebih banyaknya promosi melalui media online yang dilakukan pihak luar dibandingkan dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang.

<p>Kekuatan Penelitian</p>	<p>A. Sumber Daya Manusia, yang menjadi komunikator merupakan orang-orang yang memang ahli dibidangnya.</p> <p>B. Meningkatkan sosialisasi peraturan dan pemahaman tentang aturan dalam melakukan penerapan E-Government ke semua pegawai.</p> <p>C. Mengembangkan program pemberdayaan yang diselenggarakan secara terkoordinasi.</p> <p>D. Sumber dana yang dibutuhkan untuk melakukan penerapan E-Government yang mendukung. Sehingga dengan demikian pihak Dinas dengan mudah melaksanakan segala bentuk tugas dan tanggung jawabnya terutama dibidang promosi menggunakan teknologi informasi, karena didukung oleh sumber dana dan fasilitas yang memadai.</p> <p>Sarana dan prasarana. Dalam penerapan E-Government, pihak dinas sudah memiliki komputer dengan spesifikasi memadai yang memudahkan dalam penggunaannya. Selain itu juga telah ada teknologi lain yang menunjang berjalannya program E-Government khususnya dalam mempromosikan pariwisata kota Padang.</p>
<p>Kesimpulan</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang di uraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang sudah menerapkan EGovernment dalam mempromosikan pariwisata kota padang. Pertama. Terlihat dari keberadaan website pariwisata.padang.go.id yang masih ada hingga saat ini. Walaupun begitu keberadaanya terasa tidak aktif karena isinya yang tidak up to date. Website tersebut bukan hanya dimanfaatkan sebagai media promosi saja, tetapi juga dimanfaatkan untuk sarana publikasi dan informasi kepada masyarakat dan juga pengunjung. Kedua. Promosi yang dilakukan pihak dinas dengan menggunakan prinsip-prinsip E-Government, tidak hanya sekedar website saja tetapi juga melalui media sosial yang banyak tersedia saat ini (seperti ; facebook, twitter, website, instagram dan lain-lain). Ketiga. Seharusnya pemerintah bisa memanfaatkannya sebagai sarana promosi pariwisata agar objek-objek wisata yang ada di Kota Padang dapat dikenal luas oleh masyarakat dunia dan menjadi destinasi wisata dunia seperti Bali dan Lombok. Sehingga jumlah kunjungan wisatawan makin meningkat dari tahun ke tahunnya.. Keempat. Fenomena menarik yang penulis lihat, justru visitor yang lebih gencar mempromosikan objek-objek wisata yang berada di Sumbar. Hal ini tidak lepas dari budaya selfie yang melekat di masyarakat Indonesia. Secara tidak langgung visitor membantu Pemerintah Daerah mempromosikan pariwisatanya.</p>

REVIEW JURNAL 6

Judul	Evaluasi Kualitas Layanan Website Dinas Pariwisata Kabupaten Banyuwangi Dengan Metode e-Govqual, Human Organization Technology (HOT) Fit dan Kano Model
Nama Jurnal	Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer
Volume dan Halaman	Vol. 3, No. 4, April 2019, hlm. 3608-3616
Tahun	2019
Penulis	Elmanda Krisna Jaya , Admaja Dwi Herlambang , Satrio Hadi Wijoyo
Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas layanan website DISBUDPAR Banyuwangi menggunakan metode e-Govqual yang berfungsi mengukur kualitas pelayanan e-Government yang terdiri dari kemudahan pengguna (human) sebagai end user, sedangkan metode Human Organization Technology (HOT)-Fit menambahkan aspek Organization dalam penilaian kualitas layanan dan menegaskan hubungan dua arah (reciprocal) antara organisasi dan manfaat bersih (net benefit) yang diperoleh dari system, dan penggunaan metode Kano Model bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna (end user).
Subjek Penelitian	Dinas Pariwisata Kabupaten Banyuwangi
Metode penelitian	<p>Penelitian ini merupakan tipe penelitian non implementatif (analitik), yaitu menekankan pada pengaruh variabel-variabel penelitian terhadap sebuah keadaan atau fenomena tertentu. Dan dengan pendekatan kuantitatif yang artinya perhitungan data yang didapat dari responden kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulan.</p> <p>Penelitian ini menggunakan cara nonprobability sampling dengan teknik purposive sampling, untuk menentukan jumlah responden. Penelitian ini menggunakan teknik Slovin, skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan tingkatan skala Likeart lima tingkat dengan rentang 1 : Sangat Tidak Baik hingga 5 : Sangat Baik.</p> <p>Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan penyebaran kuesioner. Terdapat beberapa tahap pengumpulan data yang dilakukan, yaitu; (1) Pengembangan kisi-kisi instrument; (2) Uji instrument penelitian (Expert Judgement); (3) Revisi pernyataan ke dalam kuesioner penelitian; (4) Pilot Study; (5) Analisis hasil Pilot Study (Uji Validitas isi dan Uji Relibilitas); dan (6) Penentuan akhir pernyataan kuesioner. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan metode online, melalui social media dan e-mail. Responden yang dipilih untuk mengisi kuesioner adalah responden yang pernah menggunakan atau mengunjungi website DISBUDPAR Banyuwangi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Jumlah sampel yang digunakan p pada penelitian ini sebanyak 100 responden.</p> <p>Statistik deskriptif pada penelitian ini dilakukan untuk melakukan analisa data untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah diperoleh dari 100 responden. Statistik deskriptif dapat digambarkan dari persebaran data dan pemusatan data. Persebaran data dilihat dari mean, median, dan modus. Pemusatan data dilihat dari varian dan standar deviasi. Data yang akan dianalisis berdasarkan variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu; (1) e-Govqual; (2) Human Organizaton Technology (Hot)-Fit; dan (3) Kano Model. Kemudian digolongkan menjadi enam kategori skala (Azwar, 2012).</p>

Hasil Penelitian	Hasil pengukuran kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi dengan menggunakan metode e-Govqual menghasilkan kategori tinggi (80,57%). Hasil pengukuran kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi dengan menggunakan metode Human Organization Technology (HOT)-Fit menghasilkan kategori tinggi (81,57%). Hasil pengukuran kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi dengan menggunakan metode Kano Model menghasilkan kategori tinggi (80,95%).
Kelemahan Penelitian	Perlu adanya penelitian untuk menentukan atribut yang benar-benar mempengaruhi layanan website Pemerintahan Indonesia, karena metode e-Govqual yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode yang dikembangkan berdasarkan keadaan website pemerintah Yunani.
Kekuatan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi bisa dikategorikan baik karena dari hasil pengukuran diperoleh hasil yang tinggi pada kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi menggunakan metode Human Organization Technology (HOT)-Fit dan metode Kano Model. - Metode yang digunakan sudah baik dan jelas
Kesimpulan	<p>Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang di uraikan sebelumnya, dapat disimpulkan hasil pengukuran kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi dengan menggunakan metode e-Govqual menghasilkan kategori tinggi (80,57%). Hasil pengukuran kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi dengan menggunakan metode Human Organization Technology (HOT)-Fit menghasilkan kategori tinggi (81,57%). Hasil pengukuran kualitas layanan website Pariwisata Banyuwangi dengan menggunakan metode Kano Model menghasilkan kategori tinggi (80,95%).</p> <p>Untuk penelitian yang sejenis atau penelitian selanjutnya untuk hasil yang lebih baik adalah dengan adanya penelitian untuk menentukan atribut yang benar-benar mempengaruhi layanan website Pemerintahan Indonesia, karena metode e-Govqual yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode yang dikembangkan berdasarkan keadaan website pemerintah Yunani.</p>

REVIEW JURNAL 7

Judul	Teknologi Informasi E-Tourism Sebagai Strategi Digital Marketing Pariwisata
Nama Jurnal	Jurnal ALTASIA
Volume dan Halaman	Vol. 2, No. 2, Hal 163-170
Tahun	2020
Penulis	Rita Komalasari , Puji Pramesti , Budi Harto

Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan peranan teknologi informasi dalam hal e-Tourism yang digunakan sebagai sarana digital marketing untuk meningkatkan jumlah kedatangan wisatawan dan mempunyai tujuan untuk mengintegrasikan teknologi informasi dengan pariwisata yang akan memungkinkan lebih banyak penyediaan layanan aksesibilitas, visibilitas informasi dan ketersediaan berbagai produk sehingga tercapai kepuasan wisatawan.
Subjek Penelitian	Industri perjalanan dan pariwisata
Metode penelitian	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena teknologi informasi yang digunakan saat ini sebagai strategi digital marketing e-Tourism untuk meningkatkan jumlah wisatawan. Teknis analisis yang digunakan adalah penyajian data jenis teknologi informasi yang ada.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa teknologi informasi memainkan peran utama dalam pengembangan pariwisata dan karena itu merupakan bagian tak terelakkan dari ekspansi industri pariwisata. Sebagian besar hotel dan agen perjalanan perlu meningkatkan diri dengan menggunakan teknologi informasi terbaru. Perjalanan adalah salah satu hal penting dalam pariwisata sehingga pemesanan on-line, terutama untuk akomodasi memainkan peran penting. Kesadaran akan proses informasi pariwisata dan pelatihan diperlukan untuk pemahaman teknologi informasi di berbagai tingkat pariwisata, agen perjalanan dan pengusaha perhotelan.
Kelemahan Penelitian	Kelemahan dari penelitian saat ini adalah E-Tourism yang harus selalu diperbarui, di-upgrade dan berintegrasi baik secara internal maupun eksternal untuk meningkatkan bisnis pariwisata.
Kekuatan Penelitian	Integrasi TI sebagai strategi digital marketing dalam pariwisata akan menguntungkan baik penyedia layanan dan wisatawan serta menyatukan stakeholder lain pada platform wisata

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang di uraikan sebelumnya, Teknologi informasi E-Tourism saat ini harus selalu diperbarui, di-upgrade dan berintegrasi baik secara internal maupun eksternal untuk meningkatkan bisnis pariwisata. Integrasi TI sebagai strategi digital marketing dalam pariwisata akan menguntungkan baik penyedia layanan dan wisatawan serta menyatukan stakeholder lain pada platform wisata. Pemilihan alat teknologi informasi yang tepat sangat penting untuk mencocokkan kebutuhan wisatawan dengan dimensi layanan wisata. Peningkatan penggunaan teknologi oleh seluruh dinas pariwisata dan agen perjalanan dalam menggunakan alat TI baru dalam rangka mengambil informasi calon wisatawan, mengidentifikasi produk wisata yang sesuai dan melakukan pemesanan wisata. Integrasi TI menyediakan alat yang ampuh yang membawa keuntungan dalam mempromosikan dan memperkuat industri pariwisata.

REVIEW JURNAL 8

Judul	PEMANFAATAN TEKNOLOGI 4.0 UNTUK MENUNJANG PELAYANAN WISATA OLEH USAHA KECIL MENENGAH PARIWISATA; STUDI KASUS PADA ZIGRA WISATA
Nama Jurnal	http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI
Volume dan Halaman	Vol.14 No.7 Februari 2020, Hal 2817-2816
Tahun	2020
Penulis	Aping Firman Juliansyah & Awaludin Nugraha

Tujuan Penelitian	Tujuan riset ini adalah mengetahui pemanfaatan teknologi 4.0 untuk menunjang pelayanan wisata oleh usaha kecil menengah pariwisata; studi kasus pada zigra wisata
Subjek Penelitian	ZIGRA WISATA
Metode penelitian	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik studi empiris, observasi lapangan, wawancara, dan studi pustaka. Pada tahap awal, penulis meneliti landasan teori terkait teknologi 4.0, manajemen UKM, dan pariwisata cerdas. Selanjutnya, penulis melakukan wawancara dengan beberapa narasumber untuk melakukan studi empiris. Dalam wawancara ini, penulis menanyakan sejauh mana para narasumber memanfaatkan teknologi 4.0. Beberapa aspek yang digali dalam wawancara ini yaitu intensitas penggunaan dan kaitannya dengan fungsi manajemen yang dilakukan di Zigra Wisata.
Hasil Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Pemanfaatan Aplikasi Pada Fungsi Manajemen Perusahaan pemanfaatan teknologi 4.0 berupa aplikasi paling banyak terjadi pada fungsi planning dan actuating. Beberapa aplikasi digunakan pada dua fungsi planning dan actuating dan beberapa aplikasi tertentu seperti Google Translate, Airy, Oyo, Air BNB, Reddors, Smule, Tiktok, Podcast, Halo Doc, Instagram, dan lainnya hanya digunakan pada fungsi actuating. - Intensitas Pemanfaatan Aplikasi Oleh Perusahaan Berikut ini komposisi intensitas dari 37 aplikasi yang dimanfaatkan. Jumlah aplikasi yang sangat sering digunakan mencapai 12 aplikasi atau 33%, jumlah aplikasi yang cukup sering dimanfaatkan mencapai 6 aplikasi atau 16%, jumlah aplikasi yang beberapa kali dimanfaatkan mencapai 12 aplikasi atau 32% dan yang satu kali dimanfaatkan mencapai 7 aplikasi atau 19%. - Intensitas Pemanfaatan Aplikasi Menurut Jumlah Hari Dalam Satu Tahun Aplikasi Whatsapp adalah aplikasi yang paling sering dimanfaatkan. Menurut narasumber, aplikasi Whatsapp dianggap cukup penting, handal, mudah dan murah karena dapat menjadi sarana komunikasi yang efektif dan efisien. Selain kemampuannya dalam menjadi sarana komunikasi, Whatsapp juga dapat menjadi media pengiriman gambar, video, lokasi, kontak dan lainnya. Whatsaap juga dinilai cukup baik untuk komunikasi kelompok dalam bentuk grup. Aplikasi kedua yang paling sering dimanfaatkan adalah Google Maps. Aplikasi ini sering digunakan karena menawarkan banyak manfaat penting bagi biro perjalanan wisata termasuk di dalamnya para sopir, pemandu wisata, dan wisatawan. Manfaat utama dari aplikasi ini yaitu menunjukkan suatu lokasi. Manfaat lainnya adalah menunjukkan jarak, waktu tempuh, dan arah antarlokasi. Manfaat lainnya yaitu mampu memberikan informasi sesuai dengan cara yang dipilih contohnya dengan mobil, sepeda motor, atau jalan kaki.

	<p>Dengan Google Maps juga kita dapat mengetahui perkiraan tarif ojek online atau taksi online. Dalam Google Maps juga tersedia rincian informasi suatu lokasi yaitu alamat lengkap, foto atau video lokasi, nomor kontak, jam buka, dan lainnya. Tiga aplikasi lainnya yang mengisi posisi ketiga, keempat dan kelima yaitu Mobile BCA, Google Translate, dan Muslim Pro. Aplikasi Mobile BCA digunakan untuk melancarkan transaksi pembayaran semua kebutuhan perjalanan seperti sewa kendaraan, pengadaan tiket, pembayaran hotel, pembayaran restoran dan banyak lagi keperluan lainnya. Google Translate digunakan untuk memudahkan komunikasi dengan para wisatawan maupun mitra kerja saat terjadi kebuntuan dalam komunikasi yang diakibatkan oleh kendala bahasa. Sementara aplikasi Muslim Pro dimanfaatkan untuk mengetahui waktu-waktu sholat di tiap lokasi serta menunjukkan arah kiblat. Dari lima aplikasi yang paling sering digunakan, kita dapat mengetahui bahwa semuanya adalah aplikasi yang menawarkan banyak manfaat serta fitur yang sangat diperlukan oleh pengguna. Semakin sedikit manfaat dari aplikasi tersebut, maka semakin jarang pula aplikasi tersebut dimanfaatkan oleh Zigra wisata.</p>
<p>Kelemahan Penelitian</p>	<p>Penelitian ini cukup memakan waktu dalam proses pengumpulan data yang diperlukan yaitu mencakup satu tahun penuh.</p>
<p>Kekuatan Penelitian</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Zigra Wisata sebagai sebuah UKM telah mampu memanfaatkan teknologi 4.0 dan big data untuk menunjang pelayanannya. - Pemanfaatan teknologi 4.0 dan big data oleh Zigra Wisata telah membantu meningkatkan kualitas pelayanan terhadap konsumen karena konsumen selalu mendapatkan informasi yang diperlukannya dari tourist guide atau tour leader yang memanfaatkan ragam teknologi terkini.
<p>Kesimpulan</p>	<p>Berdasarkan observasi dan studi yang telah penulis lakukan, penulis menarik beberapa simpulan yaitu: pertama, teknologi 4.0 telah digunakan secara masif terutama oleh perusahaan-perusahaan besar, bahkan menjadi keunggulan utama dari proses bisnisnya, kedua, Zigra Wisata sebagai sebuah UKM telah mampu memanfaatkan teknologi 4.0 dan big data untuk menunjang pelayanannya, dan ketiga, pemanfaatan teknologi 4.0 dan big data oleh Zigra Wisata terbukti telah membantu meningkatkan kualitas pelayanan terhadap konsumen karena konsumen selalu mendapatkan informasi yang diperlukannya dari tourist guide atau tour leader yang memanfaatkan ragam teknologi terkini dalam genggaman.</p>

REVIEW JURNAL 9

Judul	IMPLEMENTASI LAYANAN APLIKASI BERGERAK UNTUK INFORMASI WISATA PROVINSI PAPUA BARAT
Nama Jurnal	Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)
Volume dan Halaman	Vol. 7, No. 5, Oktober 2020, hlm. 971-978
Tahun	2020
Penulis	Parma Hadi Rantelinggi, Arnita Irianti, Dwi Aryanto

Tujuan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengetahui pengaruh android dan pemanfaatan android untuk informasi 2. Untuk mengetahui tingkat kepuasan responden 3. Untuk mengetahui pengaruh setelah diimplementasikan sistem tersebut 4. Untuk mengetahui pengaruh sistem Di masyarakat luas
Subjek Penelitian	Provinsi Papua Barat
Metode penelitian	<p>Metode DSR (<i>Design Science Research</i>) Dengan 7 Tahapan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan 2. Studi Literatur 3. Metode 4. Penjelasan singkat artefak 5. Evaluasi 6. Diskusi
Hasil Penelitian	<p>Berdasarkan kuisisioner yang dibagikan maka diperoleh total pilihan A sebesar 93 , B sebesar 130, C sebesar 26 dan D sebesar 3 bila di konversi ke persen maka didapatkan hasil 36,9 % memilih A, 51,6% memilih B, 10,3% memilih C dan D sebesar 1,2%. Hasil Kuisisioner diketahui para pengguna akhir memilih pilihan B yang mewakili pilihan setuju sebesar 51,6% dengan kata lain pengguna akhir setuju apabila aplikasi ini dapat dipakai untuk mempromosikan pariwisata provinsi papua barat.</p> <p>Tinjauan sisi desain dan penggunaan aplikasi ini para responden juga menjawab bahwa desainnya bagus dan mudah dioperasikan. Untuk informasi yang disajikan dan kemudahan mendapatkan informasi pariwisata di Papua Barat para responden menjawab sangat terbantu dan informasi yang disajikan sudah bagus serta sesuai yang dibutuhkan wisatawan.</p> <p>Para responden puas dengan fitur dalam aplikasi yang dibuat. Kemudian para responden juga berpendapat bahwa fungsi pada aplikasi ini juga baik.</p> <p>Untuk promosi pariwisata aplikasi ini dianggap sangat berguna oleh para responden dan layak digunakan oleh masyarakat yang ingin mengetahui mengenai pariwisata di provinsi papua barat.</p>
Kelemahan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Keberadaan signal untuk menjadi perhatian dalam hal akses google maps untuk wilayah pariwisata yang minim signal (perlu penerapan satelit). - Perlu adanya penambahan fitur-fitur baru untuk mendukung aplikasi
Kekuatan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Metode yang digunakan pada penelitian ini sudah lengkap untuk teknik pengumpulan data dan informasi destinasi wisata di Papua Barat. - aplikasi ini sangat berguna bagi para responden dan layak digunakan oleh masyarakat yang ingin mengetahui mengenai pariwisata di provinsi papua barat

Kesimpulan	<p>Berdasarkan hasil dan diskusi yang telah dilakukan dalam penelitian tentang proses rancang dan bangun sebuah aplikasi untuk layanan informasi pariwisata di Provinsi Papua Barat, maka model DSR pada bidang pengembangan Sistem Informasi digunakan sebagai alat untuk menuntun dalam mengerjakan penelitian ini.</p> <p>Dalam evaluasi yang telah dilakukan terlihat bahwa hasil penyebaran kusioner bagi 28 responden untuk tingkat kepuasan pemanfaatan aplikasi ini sebanyak 36,9 % Sangat Setuju , 51,6% mengatakan Setuju, 10,3% menyatakan Cukup dan 1,2% reponden mengatakan Kurang. Maka aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana alternatif untuk promosi dan mencari informasi pariwisata di Provinsi Papua Barat.</p> <p>Penambahan fitur jenis wisata seperti wisata kuliner dan budaya, bisa menjadi pengembangan penelitian kedepan. Selain itu, penambahan fitur aplikasi yang dapat mengambil keputusan untuk destinasi wisata yang lengkap sesuai dengan kebutuhan wisatawan sangat perlu dikembangkan dalam penelitian selanjutnya.</p>
-------------------	---

REVIEW JURNAL 10

Judul	PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI POTENSIAL DI LANSKAP BUDAYA SUBAK DI PROVINSI BALI UNTUK MEWUJUDKAN PARIWISATA KEBERLANJUTAN
Nama Jurnal	Jurnal ALTASIA
Volume dan Halaman	Vol. 2, No. 2, Tahun 2020, hal 275-282
Tahun	2020
Penulis	Elmanda Krisna Jaya , Admaja Dwi Herlambang , Satrio Hadi Wijoyo

Tujuan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Menganalisa perangkat TIK dibutuhkan oleh destinasi wisata khususnya Lanskap Budaya Subak untuk memperkaya destinasi. - Rancangan desain koding yang aplikasinya dapat digunakan untuk menentukan perangkat TIK yang dibutuhkan dengan tetap mengedepankan konsep pariwisata keberlanjutan.
Subjek Penelitian	PROVINSI BALI
Metode penelitian	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan wawancara mendalam dengan para wisatawan (Yin, 2015). Hal ini berarti walaupun temuan penelitian ini nanti tidak bisa digeneralisasikan, namun hasilnya akan dapat digunakan sebagai penambah wawasan di masa yang akan datang mengenai pemahaman tentang relevansi TIK dari perspektif permintaan (demand-side perspective). Kami membatasi responden menjadi 10 orang yang sudah mengunjungi Lanskap Budaya Subak yang tersebar di beberapa lokasi di Provinsi Bali. Demand-side perspective digunakan karena kami ingin menangkap apa sebetulnya yang diinginkan dan dibutuhkan wisatawan dalam setiap kunjungannya ke masing-masing destinasi dengan memanfaatkan TIK sebagai media untuk menambah nilai.</p>
Hasil Penelitian	<p>Hasilnya adalah rancangan desain koding yang aplikasinya dapat digunakan untuk menentukan perangkat TIK yang dibutuhkan dengan tetap mengedepankan konsep pariwisata keberlanjutan.</p> <p>Jenis in-depth, dan semi-structured interview dipilih untuk mengumpulkan data-data kualitatif yang berguna bagi penelitian. Para responden akan diberikan sejumlah pertanyaan-pertanyaan open-ended mengenai implementasi dan penggunaan TIK di dalam konteks wisata budaya. Tahap selanjutnya adalah proses transkripsi wawancara. Dengan menggunakan pendekatan koding induktif (Inductive Coding Approach), transkripnya kemudian akan digunakan untuk mengidentifikasi pola serta pernyataan-pernyataan yang berulang kali disebutkan di dalam teks. Setelah itu material yang dianggap relevan kemudian dirangkum dan dihitung berdasarkan kategori-kategori tertentu yang dianggap sering keluar sebelum kemudian dianalisa dan diinterpretasikan secara mendalam di bagian akhir.</p> <p>Proses koding dari hasil wawancara di dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 tahap (Bryman, 2012). Di dalam proses open coding, ide-ide yang penting serta kalimat-kalimat dirangkum kemudian dituliskan di dalam transkrip. Semua pernyataan kemudian diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia untuk mempermudah analisis. Didalam proses focused coding, semua pola dari setiap kategori dikumpulkan kemudian ditandai. Tahap ketiga dari proses analisis data adalah theoretic coding. Dengan bantuan dari dua tahapan sebelumnya, kategori yang relevan terhadap penelitian dapat diidentifikasi. Kategorikategori ini digunakan untuk menciptakan tema yang kemudian dihubungkan ke dalam sebuah narasi (Krippendorff, 2012).</p>

Kelemahan Penelitian	Berdasarkan hasil observasi ke 5 lokasi Lanskap Budaya Subak, praktis hampir tidak ada dukungan implementasi TIK untuk membantu pengunjung memahami setiap aspek sejarah maupun budaya yang ditawarkan oleh masing-masing destinasi.
Kekuatan Penelitian	Hasil penelitian dapat digunakan sebagai penambah wawasan di masa yang akan datang mengenai pemahaman tentang relevansi TIK dari perspektif permintaan (demand-side perspective).
Kesimpulan	Kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk mencapai sebuah pariwisata keberlanjutan dengan menggunakan TIK tentu tidak dapat dicapai dalam waktu singkat, terlebih dengan kondisi Lanskap Budaya saat ini yang memang hampir belum menerapkan TIK dalam pengelolaannya selama ini. Hasil dari penelitian ini diharapkan akan berguna bagi pengelola maupun pemerintah dalam penyediaan peralatan TIK yang dapat menambah nilai kunjungan bagi wisatawan untuk mencapai pariwisata keberlanjutan. Walaupun begitu penelitian ini terbatas hanya kepada usulan perangkat yang dapat digunakan di dalam sebuah destinasi pariwisata. Penerapan TIK dalam konteks pariwisata, khususnya pariwisata sejarah dapat mempermudah akses, menambah pengalaman, bahkan membuka jalan bagi pengunjung yang sebelumnya mungkin berpikir tidak dapat menikmati kunjungan wisatanya, seperti para kaum difabel. Penerapan TIK juga dapat memberikan gambaran kepada pengunjung bagaimana suasana otentik situs pada masanya. Integrasi antar situ Lanskap Budaya Subak juga dapat digambarkan secara detil dengan menggunakan TIK.

No	Authors	Tahun	ITSM Pada Pariwisata				Ket
			Pengelolaan/ Manajemen	Pelayanan	Promosi	Informasi	
1.	(Paryati 2010)	2010	√	√	√		
2.	(Nova Agustina , Slamet Risnanto , Irwin Supriadi 2016)	2016		√	√	√	
3.	(Elisabet Yunaeti Anggaeni, Oktafianto, Angger Sasmito 2018)	2018	√	√	√		
4.	(Raysa Puteri Ardhiyani1 2018)	2018	√	√	√	√	
5.	(Fadhlan Rizky, Aldri Frinaldi, Nora Eka Putri 2019)	2019	√		√		
6.	(Elmanda Krisna Jaya, Admaja Dwi Herlambang, Satrio Hadi Wijoyo 2019)	2019		√			
7.	(Rita Komalasari, Puji Pramesti, Budi Harto 2020)	2020		√	√	√	
8.	(Aping Firman Juliansyah & Awaludin Nugraha 2020)	2020		√			
9.	(Parma Hadi Rantelinggi, Arnita Irianti, Dwi Aryanto 2020)	2020		√	√		
10.	(Gallang Perdhana Dalimunthe, Yuyus Suryana, Dwi Kartini. Diana Sari 2020)	2020	√	√		√	

Aping Firman Juliansyah & Awaludin Nugraha. 2020. "PEMANFAATAN TEKNOLOGI 4.0 UNTUK MENUNJANG PELAYANAN WISATA OLEH USAHA KECIL MENENGAH PARIWISATA STUDI KASUS PADA ZIGRA WISATA." <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI> 2817-2826.

Elisabet Yunaeti Anggaeni, Oktafianto, Angger Sasmito. 2018. "PERANCANGAN APLIKASI E-TOURISM BERBASIS WEBSITE SEBAGAI PARIWISATA KABUPATEN PRINGSEWU." *Jurnal Cendikia Vol. XV | Cendikia 2018* 6-11.

Elmanda Krisna Jaya, Admaja Dwi Herlambang, Satrio Hadi Wijoyo. 2019. "Evaluasi Kualitas Layanan Website Dinas Pariwisata Kabupaten Banyuwangi Dengan Metode e-Govqual, Human Organization Technology (HOT) Fit dan Kano Model." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3608-3616.

Fadhlan Rizky, Aldri Frinaldi, Nora Eka Putri. 2019. "PENERAPAN E-GOVERNMENT DALAM PROMOSI PARIWISATA MELALUI WEBSITE OLEH DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KOTA PADANG." *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development* 507-514.

Gallang Perdhana Dalimunthe, Yuyus Suryana, Dwi Kartini. Diana Sari. 2020. "PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI POTENSIAL DI LANSKAP BUDAYA SUBAK

DI PROVINSI BALI UNTUK MEWUJUDKAN PARIWISATA KEBERLANJUTAN .” *Jurnal ALTASIA* 275-282.

Nova Agustina , Slamet Risnanto , Irwin Supriadi . 2016. “PENGEMBANGAN APLIKASI LOCATION BASED SERVICE UNTUK INFORMASI DAN PENCARIAN LOKASI PARIWISATA DI KOTA CIMAHI BERBASIS ANDROID.” *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* 53-59.

Parma Hadi Rantellingi, Arnita Irianti, Dwi Aryanto. 2020. “IMPLEMENTASI LAYANAN APLIKASI BERGERAK UNTUK INFORMASI WISATA PROVINSI PAPUA BARAT.” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)* 971-978.

Paryati. 2010. “APLIKASI CMS E-GOVERMENT DI BIDANG PARIWISATA MENGGUNAKAN SISTEM OPERASI MAC.OS.” *Seminar Nasional Informatika 2010 (semnasIF 2010)* 293-301.

Raysa Puteri Ardhiyani1. 2018. “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN TEBO.” *Jurnal Manajemen Sistem Informasi* 952-972.

Rita Komalasari, Puji Pramesti, Budi Harto. 2020. “Teknologi Informasi E-Tourism Sebagai Strategi Digital Marketing Pariwisata.” *Jurnal ALTASIA* 163-170.

Silahkan Upload tugas untuk Mid Semester disini