

**Perancangan Website Pondok Permata Homestay Sebagai Media Informasi Dan Promosi**Dhana Sudana<sup>1</sup>, Atun Yulianto<sup>2</sup>Akademi Manajemen Informatika Dan Komputer BSI Yogyakarta<sup>1)</sup>Akademi Pariwisata BSI Yogyakarta<sup>2)</sup>

atun.aty@bsi.ac.id

**Abstract** - The development of tourism business in Bali has reached the highest point, especially the hotel business and lodgings. This matter is very possible if supported by a web-based marketing facility. Website is a media information which offers various facilities in presenting information and promotions. However, not all hotel accommodation and lodging have a website as a medium for information and reservations, One of which is Pondok Permata Homestay Ubud Bali. The difficulty of marketing the rental room accommodation and tour package because it is not presence support web-based marketing system become the reason design website Pondok Permata Homestay. Research Methods in designing websites Pondok Permata Homestay using qualitative descriptive methods for data collection. While this website application design program using Adobe Dreamweaver as a web application editor, XAMPP as localhost server and MySQL as its database. Designed this website consisting of several pages including the main page, profile, accommodations, tour and travel, facilities and services, gallery, contacts, guestbook, cafe, interesting sights and also booking. The design of the website is made complete as possible to provide information and promotions with special facilities reservation menu for the public, so as to increase the amount of guests Pondok Permata Homestay.

**Keywords:** website design, media information and reservations.

**Abstrak** - Pengembangan bisnis pariwisata di Bali telah mencapai titik tertinggi, terutama bisnis hotel dan penginapan. Hal ini sangat mungkin karena didukung oleh fasilitas pemasaran berbasis web. Website adalah media informasi yang menawarkan berbagai kemudahan dalam menyajikan informasi dan promosi. Namun, tidak semua akomodasi hotel dan penginapan memiliki website sebagai media informasi dan pemesanan, salah satunya adalah Pondok Permata Homestay Ubud Bali. Sulitnya memasarkan akomodasi kamar dan paket tour homestay karena tidak adanya dukungan sistem pemasaran berbasis web sehingga menjadi alasan penulis membuat desain website Pondok Permata Homestay. Metode penelitian dalam merancang website Pondok Permata Homestay menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk pengumpulan data. Sementara program desain aplikasi website menggunakan Adobe Dreamweaver sebagai editor aplikasi web, XAMPP sebagai server localhost dan MySQL sebagai database-nya. Rancangan website ini terdiri dari beberapa halaman termasuk halaman utama, profil, akomodasi, tour dan travel, fasilitas dan layanan, galeri, kontak, buku tamu, cafe, tempat wisata yang menarik dan juga pemesanan. Desain website ini dibuat selengkap mungkin untuk memberikan informasi dan promosi dengan fasilitas khusus pada menu reservasi untuk publik yang akhirnya diharapkan dapat meningkatkan jumlah tamu Pondok Permata Homestay.

**Kata kunci:** desain website, media informasi dan pemesanan

### 1.1. Pendahuluan

Minat masyarakat dunia untuk berwisata ke Indonesia terus meningkat, ini dapat dilihat dari jumlah kunjungan turis internasional yang datang ke Bali setiap tahun. Tahun 2012 jumlah turis internasional yang berkunjung ke pulau Bali mencapai 2.892.019 wisatawan, meningkat lebih dari 380.500 wisatawan yaitu 3.278.598 wisatawan ditahun 2013 (*Dinas Pariwisata Pemerintah Provinsi Bali, Maret 2014*). Tidak hanya turis internasional, tetapi turis lokalpun masih mendominasi di beberapa daerah wisata di pulau Bali.

Pulau Bali yang sudah menjadi tujuan wisata favorit bagi wisatawan lokal maupun internasional, hal ini membuat pemerintah maupun instansi terkait terus meningkatkan sarana dan prasarana yang mendukung kunjungan wisatawan. Kondisi ini diikuti dengan tumbuh kembangnya hotel, penginapan, dan vila baru di Bali. Namun dari sekian banyak hotel, vila, dan penginapan yang ada tidak semuanya dapat langsung

diketahui oleh masyarakat, karena media promosi untuk informasi yang digunakan masih dilakukan secara konvensional.

Salah satu akomodasi tempat tinggal yang dapat dimanfaatkan pengunjung selama liburan di Bali yaitu Pondok Permata Homestay. Homestay yang mengusung konsep rumah Bali ini memberikan suasana ketenangan, kehangatan, dan keramahan khas Bali dengan harga yang terjangkau. Homestay ini menawarkan harga terjangkau dan servis yang maksimal tetapi masih sedikit tamu lokal maupun asing yang berkunjung. Keadaan ini dikarenakan tidak saja promosi yang masih dilakukan secara konvensional oleh Pondok Permata Homestay, tetapi belum adanya jenis informasi dan promosi online seperti website yang dapat menjangkau masyarakat secara lebih luas. Berdasarkan kondisi tersebut, penulis bermaksud memberikan alternatif bagi Pondok Permata Homestay dalam menyampaikan informasi maupun promosi melalui perancangan sistem

informasi berbasis *web* agar masyarakat luas dapat memperoleh informasi lebih spesifik sebelum datang ke Bali untuk menginap dan berwisata khususnya turis lokal.

Dengan berdasarkan uraian permasalahan diatas penulis mengambil judul penelitian ini yaitu: "Perancangan Website Pondok Permata Homestay Sebagai Media Informasi dan Pemesanan". Tujuan perancangan website ini adalah terciptanya website perusahaan yang dapat menambah sarana informasi dan promosi pada masyarakat luas dengan harapan meningkatnya jumlah pesanan kamar maupun wisatawan yang menginap pada Pondok Permata Homestay.

## 1.2. Tinjauan Pustaka

Dewasa ini penggunaan internet sudah sangat pesat, ini dikarenakan pertumbuhan layanan *web*. *Web* memudahkan internet untuk diakses, dan membuat internet tumbuh menjadi media pertukaran informasi dan bahkan menjadi lahan komersil. Tidak sedikit perusahaan, organisasi, maupun individu menggunakan internet dan *website* sebagai sarana strategi informasi maupun promosi dan bahkan hanya sekedar sebagai sarana komunikasi. Internet merupakan sebuah jaringan komputer yang menghubungkan jutaan komputer yang tersebar diseluruh dunia, dan siapapun dapat terhubung dalam jaringan ini (Kadir dan Triwahyuni, 2005:444).

Sedangkan dari aspek struktur aplikasi perancangan, sebuah *website* tidak lepas dari perangkat lunak dan bahasa pemrograman yang dipilih. Metodologi perancangan sendiri merupakan pendekatan terstruktur yang menggunakan prosedur-prosedur, teknik-teknik, kakas-kakas, dan dokumentasi untuk mendukung dan memberikan fasilitas proses perancangan (Hariyanto, 2004:213)

### 1. Website

Banyak manfaat yang bisa diambil dari internet diantaranya dari mencari informasi, pemesanan tiket, reservasi hotel, maupun transaksi perbankan dan bahkan berbelanja *online* melalui *e-commerce*, dan semua itu dilayani oleh internet melalui media yang disebut *website*. Menurut Arief (2011:8), "*website* merupakan kumpulan dari halaman *web* yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (*Uniform Resource Locator*) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya." Ditinjau dari aspek isinya *website* dibagi menjadi dua jenis (Arief, 2011:8), yaitu:

#### a. Website statis

*Website* statis adalah *web* yang isinya tidak berubah-ubah. Maksudnya adalah isi dari dokumen *web* tersebut tidak dapat

diubah secara cepat dan mudah. Ini karena teknologi yang digunakan untuk membuat *web* tidak memungkinkan dilakukan perubahan isi/data.

#### b. Website dinamis

*Website* dinamis adalah jenis *web* yang isinya dapat berubah-ubah setiap saat. *Web* yang banyak menampilkan animasi *flash* belum tentu *web* dinamis, karena dinamis/berubah-ubah isinya tidak sama dengan animasi. Untuk melakukan perubahan data, *user* cukup mengubahnya langsung secara *online* di internet melalui halaman *control panel administrator* yang biasanya telah disediakan untuk *user administrator* sepanjang *user* tersebut mempunyai hak akses yang sesuai.

## 2. Komponen Penyusun Web

Dalam menyusun sebuah aplikasi *web* statis maupun dinamis tidak lepas dari komponen-komponen yang menyusunnya, komponen ini identik dengan perangkat lunak dan bahasa pemrograman. Berikut ini adalah komponen-komponen penyusun aplikasi *web* (Arief, 2011:18), yaitu:

#### a. Web editor

Merupakan program aplikasi yang berfungsi mengetikkan perintah-perintah dokumen *web* baik *client side scripting* maupun *server side scripting*. Satu *web editor* yang biasa digunakan adalah Adobe Dreamweaver. Menurut Puspitosari (2010:1), "Adobe Dreamweaver merupakan sebuah *HTML editor* profesional untuk mendesain *web* secara *visual* dan mengelola situs atau halaman *web*". Dreamweaver sudah terintegrasi dengan beberapa bahasa pemrograman seperti PHP, ASP, CSS, dan Javascript.

#### b. Web browser

Merupakan program yang berfungsi menampilkan dokumen dokumen *web* dalam format HTML. Bagaimana halaman *web* yang dibuat ditampilkan tergantung pada *web engine* yang digunakan oleh masing masing *browser*. Contoh *web browser* antara lain (Arief, 2011:43): (1) *Web engine* WebKit: Safari, Google Chrome, (2) *Web engine* Trident: Internet Explorer, Maxthon, (3) *Web engine* Gecko: Mozilla Firefox, (4) *Web engine* Presto: Opera.

#### c. Web server

*Web server* adalah program aplikasi yang memiliki fungsi sebagai tempat menyimpan dokumen dokumen *web*. *Web server* yang biasa digunakan dan bersifat *open source* adalah XAMPP. Xampp merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh apache dan digunakan untuk membangun *server* yang berdiri sendiri (*localhost*) dan

XAMPP terdiri dari Apache server, PhpMyAdmin, Perl, dan MySql (Adelheid, 2013:1).

d. *Database server*

*Database server* adalah program yang digunakan untuk menyimpan dan akan diolah dihalaman *web*. Jenis *database server* yang bersifat *open source* dan sering digunakan adalah *database MySQL*. *MySQL* merupakan sistem manajemen basis data yang sifatnya relasional, yaitu data-data dikelola dalam basis data akan diletakan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan menjadi lebih cepat (Ramadhan, 2006:4).

### 3. Informasi

Informasi bisa dikatakan bernilai jika manfaatnya lebih besar daripada mendapatkannya, karena informasi adalah data yang sudah diolah menjadi bentuk yang berarti bagi pengguna, dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi (Kusrini dan Kaniyo, 2007:7). Untuk menghasilkan informasi yang berkualitas maka dibuatlah sistem informasi. Menurut Robert A. Litch dan K.Roscoe Bavis dalam Kusrini dan Kaniyo (2007:8) bahwa "sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian,, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan".

### 4. Promosi

Berbagai jenis usaha yang dilakukan oleh suatu perusahaan dalam menjual produknya ke masyarakat luas tidak lepas dari usaha yang disebut promosi dan bagaimana cara menjualnya. Menurut Soegoto (2010:204), "promosi merupakan bentuk pengenalan perusahaan atau produk kepada publik, disamping untuk memperkenalkan diri juga bertujuan untuk menarik pelanggan baru atau meningkatkan penjualan".

Pemesanan akomodasi wisata melalui internet sangatlah berpengaruh besar terhadap kelangsungan perusahaan jasa wisata. Dengan adanya cara pemesanan melalui internet memudahkan masyarakat memesan tanpa harus datang langsung serta mengurangi biaya. Ada banyak promosi produk yang ditawarkan di internet, untuk menarik minat masyarakat untuk memesan. Promosi sendiri bertujuan untuk menyampaikan informasi, memposisikan produk, sebagai nilai tambah dan meningkatkan penjualan (Soegoto, 2010:204).

### 1.3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif karena dilihat dari fungsi, tujuan dan pemanfaatannya bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2006:6). Penelitian ini sendiri dimaksudkan untuk mencari penjelasan dan jawaban terhadap permasalahan serta memberikan alternatif yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah. Dalam hal ini Pondok Permata *Homestay* mempunyai masalah dalam bidang promosi dan informasi dikarenakan sulitnya informasi yang didapatkan oleh masyarakat luas tentang *homestay* tersebut.

Metode pengembangan perangkat lunak untuk merancang *web* pada Pondok Permata ini sendiri menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Metode *waterfall* adalah metode yang menggambarkan beberapa tingkatan tangga atau *multistep* menurun dan setiap tingkatan harus selesai sebelum ke tahap tingkatan selanjutnya (Rainardi, 2008:48).

### 1.4. Hasil Dan Pembahasan

Pondok Permata *Homestay* merupakan akomodasi liburan yang nyaman, terletak di jalan Sueta, Br. Bentuyung - Ubud , 80571. Hanya 20 menit berjalan kaki dari Puri Ubud dan pasar seni tradisional Ubud. *Homestay* ini di bangun pada tahun 1997 oleh keluarga Bapak I Made Kerta dengan kosep rumah tradisional Bali. Berdiri diatas tanah seluas kurang lebih 1000 m<sup>2</sup>, *homestay* ini menawarkan keindahan alam Ubud dan keramah-tamahan masyarakat Bali.

Visi misi Pondok Permata *Homestay* ini sendiri adalah memberikan pelayanan yang nyaman dan hangat pada setiap pengunjung *homestay*. Selalu mempertahankan nuansa tradisional Bali dalam *homestay* dan memberikan servis terbaik kepada setiap tamu *homestay* agar tamu *homestay* tetap merasa nyaman seperti berada dirumah sendiri. Struktur Organisasi dan Fungsi :

Sumber : (Pondok permata homestay)

Gambar 1. Struktur Organisasi Pondok Permata *Homestay*

Fungsi dari tiap bagian struktur antara lain:

1. Pemilik *Homestay*

Pemilik selaku pimpinan Pondok Permata *Homestay* bertanggungjawab atas semua kegiatan yang ada di *homestay*

## 2. *Driver*

*Driver* bertugas menjemput tamu dari bandara ataupun mengantar tamu berkeliling.

## 3. *Housekeeper*

Tugas *housekeeper* bertanggungjawab menjaga kebersihan kamar dan seluruh bagian Pondok Permata *Homestay*.

## 4. Dapur

Bagian dapur bertugas membuat makanan buat tamu terutama untuk sarapan, dan penyedia layanan memasak bersama jika tamu menginginkan belajar memasak masakan Bali.

## 5. Bagian *cafe*

Bertanggung jawab atas jalannya aktivitas di *cafe* Pondok Permata

Perancangan *website* Pondok Permata *Homestay* dibangun mengikuti prinsip *CMS (Content Management System)* dimana terdapat dua user yaitu pengunjung biasa dan *administrator website*. Pengunjung biasa artinya pengunjung yang hanya dapat melihat informasi umum yang ditampilkan dalam *website* dan *administrator website* adalah pemegang hak akses penuh atas update informasi.

## 1. Perancangan Perangkat Lunak Antar Muka

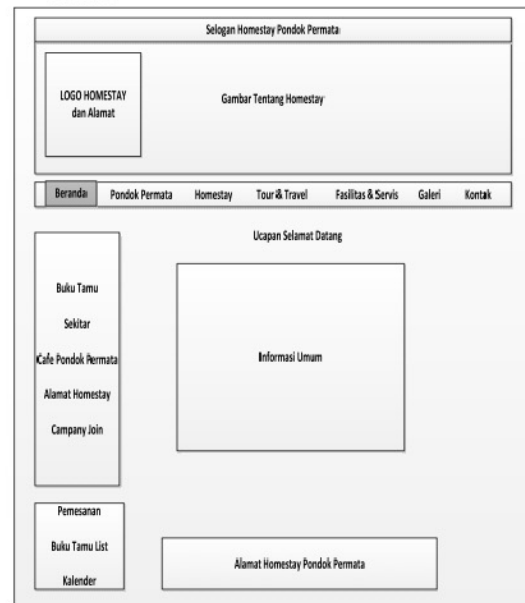
Perancangan perangkat lunak *website* Pondok Permata *Homestay* dengan metode *waterfall* melalui proses multi langkah yang berfokus pada arsitektur perangkat lunak yaitu rancangan antarmuka, struktur basis data, serta detail *procedural* navigasi. Proses desain *website* Pondok Permata *Homestay* menerjemahkan analisa kebutuhan kedalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat di perkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak.

Merancang antar muka merupakan bagian yang paling penting dalam sebuah *website* karena setiap antar muka adalah sebuah bahasa, antar muka menjelaskan sekumpulan objek-objek dan operasi-operasi yang bisa digunakan untuk memanipulasi objek. Tujuan dari perancangan antar muka pengguna adalah merancang *interface* yang efektif, dinamis dan interaktif untuk sistem perangkat lunak. Efektif artinya siap digunakan dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### a. Rancangan Antar Muka *User* Pengunjung

Rancangan antar muka user pengunjung halaman utama dibagi menjadi empat

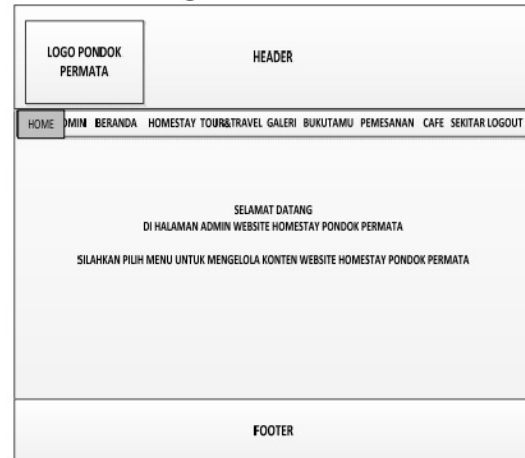
bagian, di bagian atas terdapat *header*, di bagian bawah dari *header* tersebut terdapat menu utama, sebelah kiri bawah dari *header* terdapat area menu *side bar*, sedangkan di bagian bawah terdapat *footer*.



Gambar 2. Rancangan Halaman Beranda

### b. Rancangan antar muka admin

Pada halaman *index* (beranda admin), *administrator* dapat memilih menu yang dapat mengolah isi content melalui menu yang telah di sediakan. Rancangan antar muka admin *website* Pondok Permata *Homestay* pada halaman beranda *admin* adalah sebagai berikut :



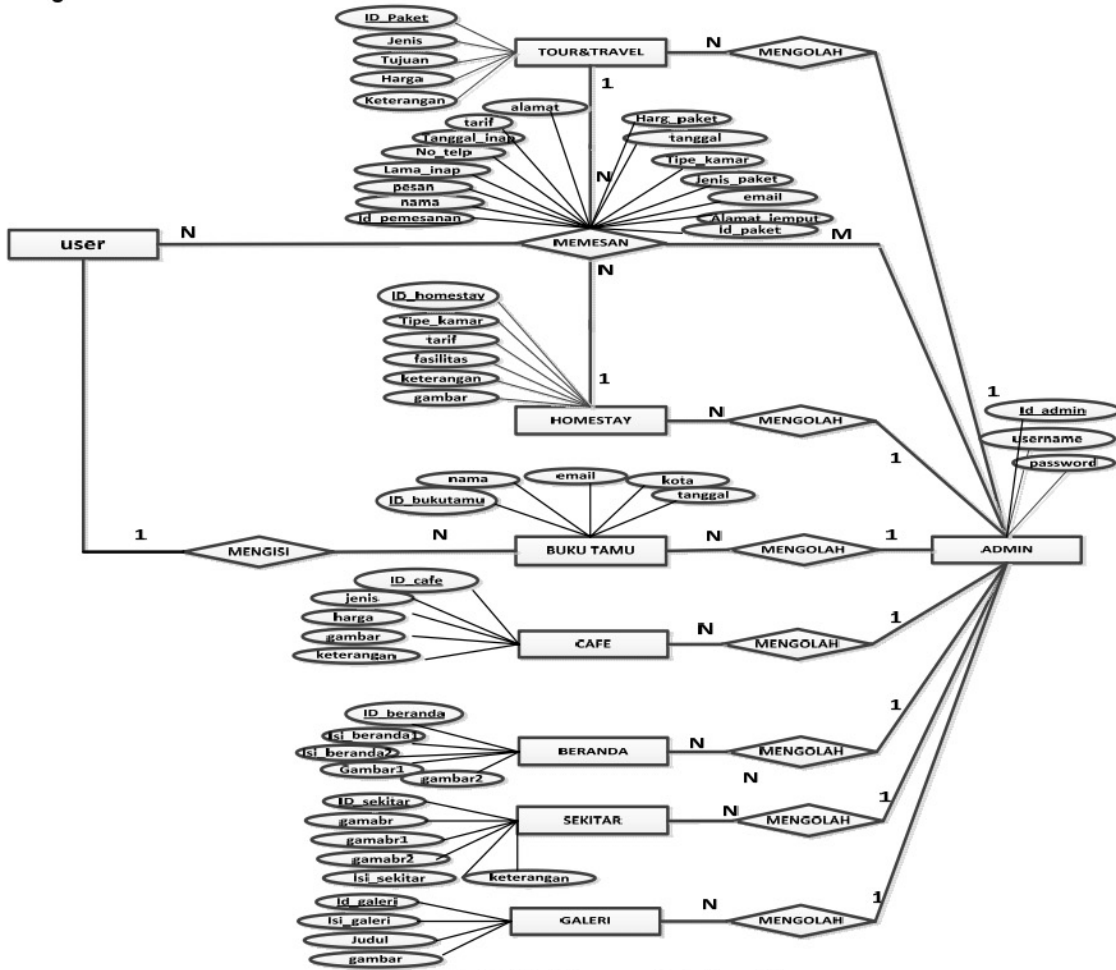
Gambar 3. Rancangan halaman beranda admin

## 2. Rancangan Basis Data

Pembuatan rancangan basis data diawali dengan membuat *Entity Relationship Diagram(ERD)*, yang kemudian dirubah menjadi *Logical Record Structure (LRS)*,

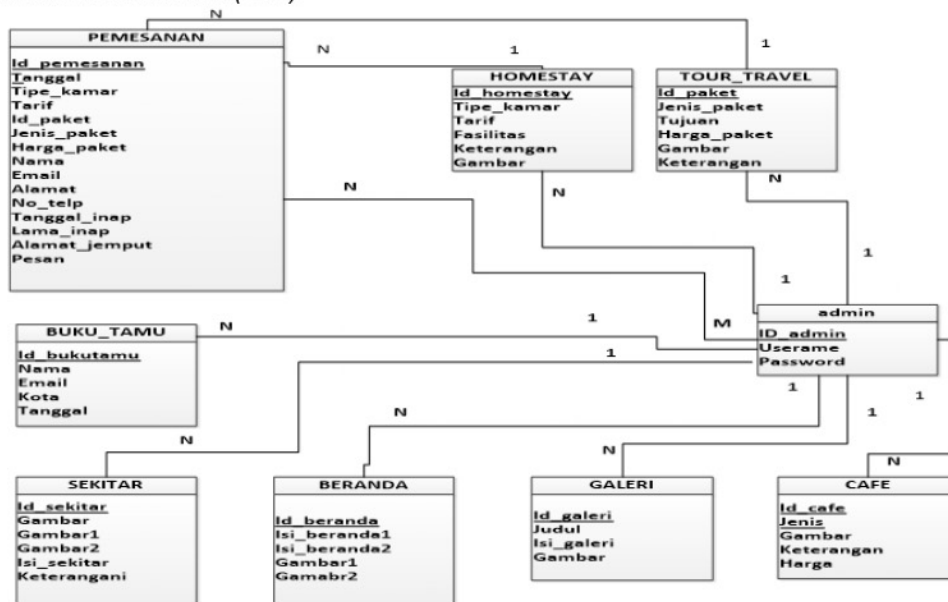
gambaran dari LRS tersebut akan menghasilkan sebuah tabel relasi basis data.

a. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4. Entity Diagram Relationship

b. Logical Record Structure(LRS)



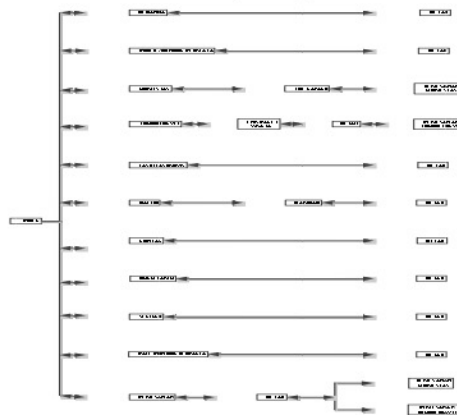
Gambar 5. Logical Record Structure(LRS)

### 3. Rancangan Struktur Navigasi

Dalam perancangan *web* Pondok Permata *Homestay*, navigasi yang di gunakan adalah struktur navigasi *webs*, karena dalam navigasi *webs* ada banyak node yang terhubung satu sama lain secara bersamaan tanpa tingkatan maupun urutan. Dalam struktur navigasi *webs* setiap halaman terhubung secara terstruktur dan silang (Kalbach, 2007:212). Terdapat dua bagian terpisah dalam dalam merancang struktur navigasi pada *Webs* Pondok Permata *Homestay* yaitu navigasi untuk *user* publik dan navigasi untuk admin.

#### a. Navigasi User Publik

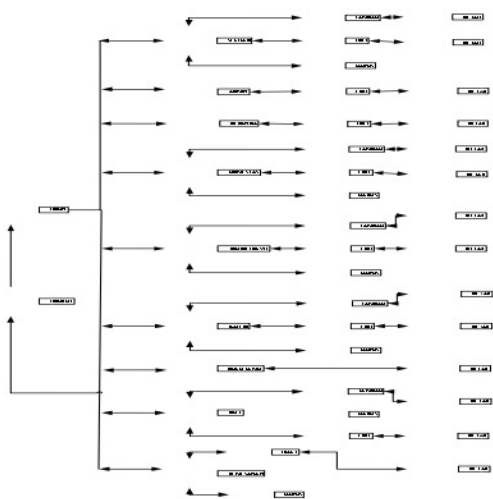
Struktur navigasi *user* publik *website* Pondok Permata *Homestay* menjelaskan :



Gambar 6. Navigasi User Publik

#### b. Navigasi Admin

Sebelum menuju halaman *home* (*index control panel admin*), *adminstrator* diharuskan melakukan *login* terlebih dahulu sebelum masuk menggunakan *username* dan *password* yang *valid*. Setelah sukses *login*, *administrator* akan masuk ke halaman *index/home*, yang merupakan halaman utama *administrator*.



Gambar 7. Navigasi Admin

### 4. Implementasi dan Pengujian Unit

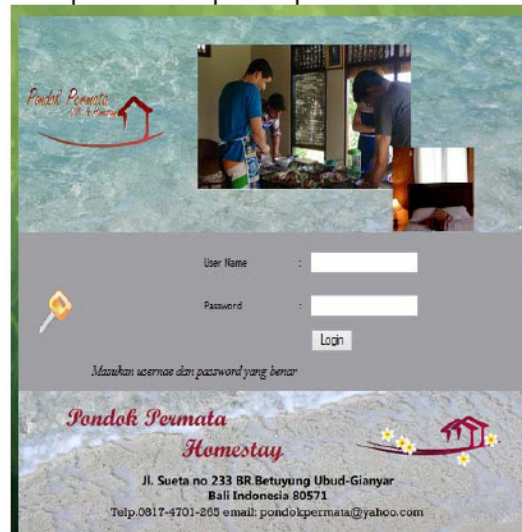
Implementasi rancangan antar muka *web Homestay* Pondok Permata berdasarkan hasil rancangan antar muka.

a. Implementasi rancangan antar muka *user* pengunjung alamat url : <http://localhost/pondokpermata>, dimana halaman ini merupakan halaman pertama yang bisa diakses.



Gambar 8. Halaman Beranda

b. Implementasi rancangan antar muka *Administrator* dengan alamat url : <http://localhost/pondokpermata/admin>.



Gambar 9. Halaman Login Admin

### 5. Pengujian Unit

Pengujian perancangan program *website* Pondok Permata *Homestay* ini menggunakan metode pengujian *blackbox*. Metode pengujian *BlackBox* merupakan metode yang terfokus pada apakah unit program memenuhi unit(*requirement*) yang

disebutkan dalam spesifikasi, dan dalam pengujian *BlackBox* pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasilnya sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan (Fatta, 2007:172).

Pengujian program *website* Pondok Permata *Homestay* meliputi pengujian pada halaman *user* dan pada halaman *administrator*. Pengujian tersebut antara lain:

a. Pengujian form halaman index pada *user*

Tabel 1. Hasil pengujian *blackbox* halaman *index user*

No	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengetikan alamat url web. Pondok permata homestay Kemudian klik enter	Alamat URL: http://localhost /pondokperma ta	Sistem akan menampilkan tampilan index/beranda website pondok permata	Sesuai harapan	Valid

b. Pengujian pengujian *blackbox* halaman *Login admin*

Tabel 2. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman *Login*

No	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Kolom inputan login tidak diisi Klik login	Username dan password: kosong	Sistem akan menolak masuk Dan menampilkan pemberitahuan untuk melengkapi form inputan	Sesuai harapan	Valid
2	Kolom inputan login hanya diisi salah satu Klik login	Username: admin Password: kosong	Sistem akan menolak masuk Dan menampilkan pemberitahuan untuk melengkapi form isian	Sesuai harapan	Valid
3	Kolom inputan login diisi semua tetapi menggunakan password atau username salah Klik login	Username: salah Password: salah	Sistem akan menolak masuk Dan menampilkan pemberitahuan untuk menggunakan password atau username yang benar	Sesuai harapan	Valid
4	Kolom inputan login diisi semua dengan menggunakan password atau username yang benar Klik login	Username: admin Password: admin	Sistem akan memberikan akses masuk ke halaman beranda admin	Sesuai harapan	Valid

## 1.5. Penutup

### 1. Kesimpulan

Hal-hal penting yang dapat disimpulkan dalam perancangan *website* Pondok Permata *Homestay* ini antara lain:

- Website* ini menggunakan aplikasi paket *web editor* *Adope dreamweaver*, *XAMPP* sebagai *localhost server* dan *MySQL* sebagai *database*, serta didukung *software* tambahan seperti *Adobe Photoshop CS 3* sebagai *photo editor*, untuk menampilkan sebuah sajian aplikasi *website* yang menarik, fleksibel, simpel, dan dinamis dalam pengoperasiannya.
- Perancangan aplikasi sistem informasi berbasis *web* ini memudahkan penyebaran informasi tentang Pondok Permata *Homestay* sebagai sarana akomodasi

tempat tinggal selama liburan di Bali. Informasi tentang produk Pondok Permata *Homestay* langsung dapat dilihat melalui media internet yaitu informasi pemesanan kamar *homestay* dan paket *tour and travel* sebagai produk utama Pondok Permata *Homestay*.

- Website* yang dirancang untuk dapat diaplikasikan guna menjawab permasalahan yang dihadapi pemilik Pondok Permata *Homestay* yaitu penyebaran informasi tentang produk *homestay* antara lain kemudahan pemesanan kamar maupun produk paket *tour*. Calon konsumen tidak perlu lagi jauh-jauh memesan produk secara manual baik lewat biro perjalanan dan sejenisnya yang tentu banyak membuang waktu dan biaya.

## 2. Saran

- a. Perlunya enkripsi *script code*, khususnya login admin *website* Pondok Permata *Homestay*, karena tanpa enkripsi *user admin* dapat disalah gunakan oleh pihak tertentu.
- b. Transaksi produk *homestay* dalam *website* terbatas pada pemesanan tempat, sehingga diperlukan pengembangan sampai aplikasi pembayaran dan lainnya.
- c. Selain email dan telepon, masih dibutuhkan media *chat room* sebagai media komunikasi langsung yang dapat digunakan oleh masyarakat kepada pengelola Pondok permata *Homestay* melalui websitenya. .
- d. Dibutuhkan sosialisasi *website* pondok permata kepada masyarakat karena belum terpublikasi secara luas. Dengan memanfaatkan media sosial *online* seperti *facebook*, *twitter*, maupun secara konvensional melalui surat kabar atau brosur.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Arief, Rudyanto. M.** 2006. Pemrograman Basis data menggunakan Transact-SQL dengan Microsoft sql server 2000. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [2] **Arief, Rudyanto. M.** 2011. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [3] **Dinas Pariwisata Pemerintah Provinsi Bali.** 2014. Distribusi Kedatangan Wisatawan ke Bali Setiap Bulan Tahun 2008 - 2014. Diambil dari [http://www.disparda.baliprov.go.id/id/Statis\\_tik2](http://www.disparda.baliprov.go.id/id/Statis_tik2). (1 mei 2014).
- [4] **Hariyanto, Bambang.** 2004. Sistem Manajemen Basisdata. Bandung: Informatika.
- [5] **Kadir, Abdul, dan Terra CH. Triwahyuni.** 2005. Pengenalan Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi
- [6] **Kalbach, James.** 2007. *Designing Web Navigation*. Sebastopol, CA: O'relly Media, Inc.
- [7] **Kusrini.** 2007. Strategi perancangan dan Pengolahan Basis data . Yogyakarta: Andi Offset
- [8] **Kusrini, dan Andri Kaniyo.** 2007. Tuntutan Praktis Membangun Sistem Informasi Dengan Visual Basic & Microsoft SQL Server. Yogyakarta: Andi Offset.
- [9] **Moleong, Lexy. J.** 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- [10] **Puspitosari, Hani A.** 2010. Having Fun with Adobe Dreamweaver CS4. Yogyakarta: Skripta Media Kreative.
- [11] **Rainardi, Vincent.** 2008. *Building A Data Warehouse With Examples In SQL Server*. New York: Springer-Verlag.
- [12] **Ramadhan, Arief.** 2006. Pemrograman dengan Web Database dengan PHP dan MySQL. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [13] **Ramadhan, Arief.** 2007. Seri Pelajaran Komputer Internet dan Aplikasinya. Jakarta: PT. Elex Komputindo Kelompok Gramedia.
- [14] **Soegoto, Edi Soeryanto.** 2010. Entrepreneurship Menjadi Pebisnis Ulung. Jakarta: PT. Elex Komputindo Kompas Gramedia.
- [15] **Sugiyono.** 2008. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [16] **Tkacz, Ewaryst, and Kapczynski, Adrian.** 2009. *Internet-Technical Development And Applications*. Berlin: Springer-Verlag.
- [17] **Bambang Eka Purnama, Konsep Dasar Internet, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2016**
- [18] **Bambang Eka Purnama (2011), Cara Mudah Membuat Web Dengan Wordpress, Mahameru Press, Yogyakarta**
- [19] **Bambang Eka Purnama (2014), Cara Mudah Membuat Web Dengan CMS Wordpress Pada Domain dan Hosting Gratisan, Graha Ilmu, Yogyakarta**