

## **SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN KLATEN BERBASIS WEBSITE**

**Yusup,S.Si.,M.Kom<sup>1</sup>, Satrio Agung Prakoso<sup>2</sup>, Andika Kiki Setyawati<sup>3</sup>,**  
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AKI  
[yusup@unaki.ac.id](mailto:yusup@unaki.ac.id)

### **Abstrak**

*Pariwisata merupakan salah satu sektor yang diharapkan dapat sebagai penghasil devisa utama, dan berperan dalam pengembangan wilayah. Selain itu, juga berkontribusi dalam penciptaan lapangan kerja, peningkatan pendapatan daerah, sekaligus meningkatkan pendapatan masyarakat dengan tetap menjaga kelestarian lingkungan alami, fisik, sosial, dan budaya. Kemampuan daerah dalam mengembangkan kepariwisataan berkelanjutan yang memberikan manfaat kepada setiap pihak merupakan tantangan yang harus dijawab setiap daerah di era otonomi sekarang.*

*Perkembangan internet khususnya penggunaan website dimanfaatkan diberbagai bidang, antara lain untuk keperluan pendidikan, informasi, hiburan, periklanan dan pariwisata. Seiring dengan teknologi yang semakin berkembang penggunaan website juga dimanfaatkan dalam bidang pariwisata untuk menyajikan informasi wisata.*

*Sektor kepariwisataan di Kabupaten Klaten secara riil merupakan sektor yang sangat strategis karena terletak di antara dua daerah tujuan wisata, yaitu Solo - Yogyakarta yang mempunyai potensi wisata yang cukup beragam. Aneka objek pariwisata di Kabupaten Klaten yang cukup beragam belum bisa menjadikan Klaten sebagai daerah tujuan wisata seperti Yogyakarta atau Solo. Kunjungan ke tempat wisata Klaten tidak seramai di Yogyakarta maupun Solo.*

*Pemilihan handphone berbasis web pada toko sms shop. Karena dengan berbasiskan website, sistem mudah diupdate, dapat diakses dimana saja, dan kapan saja dalam waktu 24 jam. Studi kasus ini memberikan hasil berupa hasil produk handphone terbaik berdasarkan kriteria harga dan sistem operasi dengan penilaian kriteria yan telah dibuat.*

Kata kunci : Sistem Informasi Pariwisata,Internet,website

### **1. Pendahuluan**

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang diharapkan dapat sebagai penghasil devisa utama, dan berperan dalam pengembangan wilayah. Selain itu, juga berkontribusi dalam penciptaan lapangan kerja, peningkatan pendapatan daerah, sekaligus meningkatkan pendapatan masyarakat dengan tetap menjaga kelestarian lingkungan alami, fisik, sosial, dan

budaya. Kemampuan daerah dalam mengembangkan kepariwisataan berkelanjutan yang memberikan manfaat kepada setiap pihak merupakan tantangan yang harus dijawab setiap daerah di era otonomi sekarang. Manfaat yang dirasakan masyarakat setempat atas peningkatan pendapatan dan keterlibatannya dalam pembangunan kepariwisataan akan berdampak pula pada makin besarnya kontribusi kegiatan

pariwisata terhadap pendapatan daerah. (Ardika: 2002).

Sektor kepariwisataan di Kabupaten Klaten secara riil merupakan sektor yang sangat strategis karena terletak di antara dua daerah tujuan wisata, yaitu Solo - Yogyakarta yang mempunyai potensi wisata yang cukup beragam. Aneka objek pariwisata di Kabupaten Klaten yang cukup beragam belum bisa menjadikan Klaten sebagai daerah tujuan wisata seperti Yogyakarta atau Solo. Kunjungan ke tempat wisata Klaten tidak seramai di Yogyakarta maupun Solo. Ini dibuktikan dengan belum tercapainya target pengunjung wisatawan di Kabupaten Klaten. Berdasarkan laporan dari UPTD Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olah Raga data pengunjung wisatawan dari tahun 2011-2014, yakni pada tahun 2011 jumlah pengunjung wisatawan di Kabupaten klaten adalah 347.565 Pengunjung, tahun 2012 berjumlah 309.345 Pengunjung, tahun 2013 berjumlah 216.154 Pengunjung, dan pada tahun 2014 berjumlah 221.206 Pengunjung. Kondisi ini menjadikan tugas berat bagi Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Klaten untuk memperkenalkan pariwisata agar lebih dikenal dan dikunjungi masyarakat.

Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Klaten sebenarnya sudah memperkenalkan objek wisatanya kepada masyarakat akan tetapi dalam penyebaran informasi seputar pariwisata masih bersifat manual

antara lain pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku-buku kepada wisatawan yang berkunjung ke suatu objek wisata. Akan tetapi media promosi ini dinilai kurang efisien dan banyak mengeluarkan anggaran (biaya) yang cukup mahal untuk pembuatan media promosi tersebut selain itu media promosi ini belum bisa menjangkau semua informasi yang dibutuhkan wisatawan sehingga dibutuhkan suatu aplikasi berbasis website yang dapat memberikan informasi mengenai objek wisata, lokasi objek wisata, dan deskripsi singkat objek wisata. Dengan penyediaan data yang akurat tentang kondisi objek wisata di Kabupaten Klaten sangat diperlukan.

## **2. Kajian Pustaka**

### **2.1. Konsep Dasar Sistem**

Di dalam pembahasan Konsep Dasar Sistem ini diuraikan mengenai pengertian sistem dari beberapa ahli dan teori-teori yang berhubungan dengan sistem. Banyak ahli yang berpendapat mengenai pengertian sistem antara lain yaitu:

- a. Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu (*Jogiyanto, 2005:02*).
- b. Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait dan terpadu yang

dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan (Abdul Kadir,2003:54).

- c. Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variable yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung sama lain, dan terpadu (Tata Sutabri,2012:10)

## **2.2.Konsep Dasar Informasi**

1. Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut : “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya (Jogiyanto,2005:8).
2. Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (Tata Sutabri,2012:29).
3. Menurut Davis, informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang berarti bagi penerimaannya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (Abdul kadir, 2003:31).

## **2.3. UML ( Unified Modelling Language)**

Seperti yang sudah dibahas pada analisis dan desain sistem, bahasa yang digunakan untuk menganalisis dan mendesain sistem adalah UML (Unified Modelling Language). Pengembangan

sistem adalah aktivitas manusia tanpa adanya kemudahan untuk memahami sistem notasi, proses pengembangan kemungkinan besar akan mengalami kesalahan.

UML merupakan sekumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem perangkat lunak yang terkait dengan objek. (Jeffery L.W at all, 2004: 408 ).

*Unified Modelling Language* (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah standar dalam industry untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan system piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti kelas, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi objek seperti C++, HTML atau PHP. Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan syntax/semantic. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML syntax

mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi UML terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya : Grady Booch OOD (Object-Oriented Design), Jim Rumbaugh OMT (Object Modeling Technique), dan Ivar Jacobson OOSE (Object-Oriented Software Engineering). Adapun keunggulan dari UML adalah :

- a. *Uniformity*, pengembangan cukup menggunakan 1 metodologi dari tahap analisis hingga perancangan.
- b. *Understandability*, kode yang dihasilkan dapat di organisasi kedalam kelas-kelas yang berhubungan dengan masalah sesungguhnya sehingga lebih mudah untuk dipahami.
- c. *Stability*, kode program yang dihasilkan relative stabil sepanjang waktu, karena mendekati permasalahan yang sesungguhnya.
- d. *Dynamic Modelling*, dimana objek lebih mudah dipakai untuk menggambarkan sistem yang besar dan kompleks.
- e. *Reusability*, dengan metodologi berorientasi objek, dimungkinkan penggunaan ulang kode, sehingga pada akhirnya akan sangat mempercepat waktu pengembangan perangkat lunak (atau sistem informasi).

#### 2.4 Desain Website

Setelah menganalisa dan mendesain sistem, kemudian diaplikasikan dalam

bentuk website, dengan tujuan agar sistem yang kita buat dapat menghasilkan informasi yang dapat bermanfaat bagi orang lain dan organisasi.

Website adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan (*hyperlink*).

Web berdasarkan kegunaannya dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. *Web search engine* adalah web yang memiliki kemampuan untuk melakukan pencarian dokumen berdasarkan kata kunci tertentu.

Contoh : Google dan All the web.

- b. *Web portal* adalah web yang berisi kumpulan link, search engine dan informasi. Contoh: Yahoo dan AOL.

- c. *Web perusahaan* adalah web yang mendeskripsikan suatu perusahaan, layanan, fasilitas dan segala sesuatu tentang perusahaan. Contoh: Andi Publisher dan Indosat.

- d. *Web pribadi* adalah web yang memberikan profil pemilik web (*Budi Sutedjo D.O, dkk, 2007:145*).

#### 2.5 Pariwisata

Undang-Undang Republik Indonesia No 9 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata Bab 1 pasal 1 ; menyatakan 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 jangka waktu sementara.

Jadi **pengertian** wisata itu mengandung unsur yaitu:

- a. Kegiatan perjalanan. dilakukan dengan tujuan rekreasi dan lain-lain.
- b. Dilakukan suka rela. Bersifat sementara.
- c. Perjalanan itu seluruhnya atau sebagiannya bertujuan untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.

Kemudian pada huruf e di dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.9 Tahun 2009 dijelaskan bahwa Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk perusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut. Dengan demikian pariwisata meliputi :

- a. Semua kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan wisata.
- b. Perusahaan objek dan daya tarik wisata.
- c. Perusahaan jasa dan sarana pariwisata.

Istilah pariwisata berhubungan erat dengan pengertian perjalan wisata, yaitu sebagai

suatu perubahan tempat tinggal sementara diluar tempat tinggalnya karena suatu alasan dan bukan untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan upah. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa perjalanan wisata bertujuan untuk mendapatkan kenikmatan dan memenuhi hasrat ingin mengetahui sesuatu dapat juga karena kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olah raga, konvensi, keagamaan, dan keperluan usaha lainnya. Pada intinya, kegiatan pariwisata merupakan kegiatan atau perjalanan wisata untuk menikmati suatu objek yang menjadi daya tarik wisata (Gamal Suwantoro, 2004:3-4).

## 2.6. Fungsi PHP MySQL

### 1. `mysql_connect ()`

Fungsi pertama kali untuk dapat terhubung ke MySQL adalah fungsi `mysql_connect ()`. Fungsi ini mempunyai atribut lengkap, yaitu:

**Table 2.10** Atribut `mysql_connect ()`

<b>\$host</b>	Hostname/IP Address yang digunakan untuk mengakses MySQL.
<b>\$username</b>	User yang mempunyai account MySQL.
<b>\$password</b>	Password.

## 2. `mysql_select_db ()`

Sesudah terhubung ke MySQL, langkah selanjutnya adalah memilih database yang akan digunakan. Tabel dibawah ini menunjukkan atribut yang dipakai oleh `mysql_select_db ()`.

**Table 2.11** Atribut `mysql_select_db()`

<b>\$database</b>	Nama database, contoh PHP
<b>\$koneksi</b>	Variable untuk terhubung ke mysql

## 3. `mysql_query()`

Syarat utama untuk mengakses MySQL sudah terpenuhi. Fungsi ketiga adalah fungsi untuk melakukan Query ke MySQL. Tentu saja untuk mengetahui sintak mysql yang benar, karena inilah yang akan menjadi modal utama untuk membangun database PHP MySQL. Dan disini kita mempelajari perintah select, update, insert, dan delete.

## 4. `mysql_num_rows()`

Fungsi ini digunakan untuk menghitung banyak baris yang diambil dari variabel query. `mysql_num_rows` berguna untuk menghitung data yang ada di database.

## 5. `mysql_fetch_array()`

Fungsi dari PHP yang terakhir ini digunakan untuk mengambil (fetch) record dari suatu query. Fungsi ini menghasilkan nilai array. Dengan fungsi ini, hasil query dapat ditampilkan

di browser. Fungsi `mysql_fetch_array` lebih kompleks dari pada `mysql_num_rows` karena juga bisa menampilkan data-data yang ada pada database. Pada script program di atas `mysql_fetch_array` digunakan untuk menampilkan data pada tabel `guestbook`

## 3. Metode

### 3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode dalam hal ini adalah cara yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data.

#### 1. Metode Pengamatan (observasi)

Observasi adalah teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung obyek datanya (Jogiyanto, 2005).

#### 2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden (Jogiyanto, 2005). Wawancara dilakukan dengan nara sumber .

#### 3. Studi Pustaka

Merupakan adalah metode pengumpulan data yang berbentuk tulisan, yang meliputi surat-surat, catatan harian, laporan-laporan dan foto (Marzuki, 2002: 59).

### 3.2. Sumber Data

Sumber data meliputi sebagai berikut :

#### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber, diamati dan

dicatat untuk pertama kalinya. Data tersebut akan menjadi sekunder kalau dipergunakan orang yang tidak berhubungan langsung dengan penelitian yang bersangkutan (Marzuki, 2002: 55).

**2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya melainkan dengan pihak lain atau apa yang diperoleh dari sumber lain diluar lokasi penelitian. Data ini diperoleh dari buku maupun literatur lain seperti internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas (Marzuki, 2002: 56).

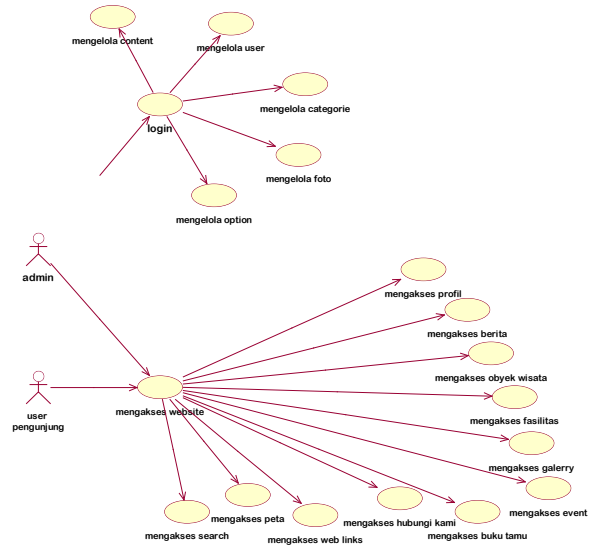
**4. Hasil dan Pembahasan**

. Dalam mendesain sistem baru menggunakan banyak model dikembangkan dengan menggunakan analisis yang sama dan memperbaikinya untuk merefleksikan lingkungan yang menjadi target

**4.1. Desain Sistem**

Untuk merancang sistem informasi pariwisata Kabupaten Klaten berbasis Website ini, menggunakan pemodelan UML. Penggambaran dengan UML ini diharapkan dapat memberikan gambaran sistem yang mudah dipahami.

**4.2. Use Case Diagram Sistem Baru**



**4.3. Tampilan Aplikasi**

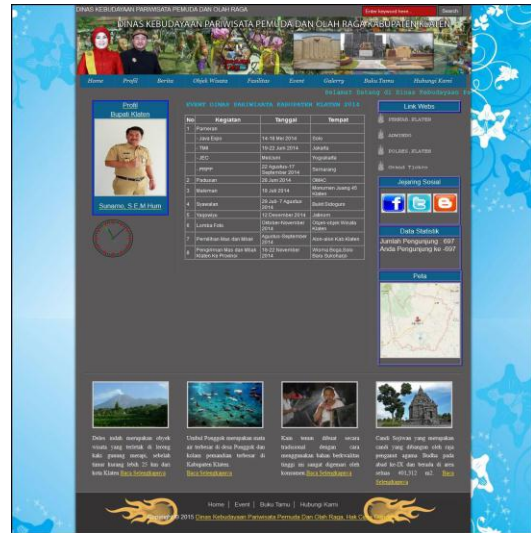
**Halaman Utama**



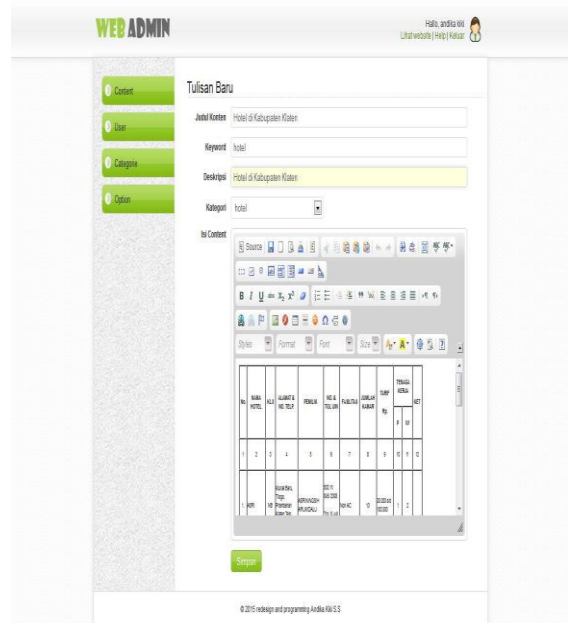
**Halaman Tujuan Wisata**



Halaman Event

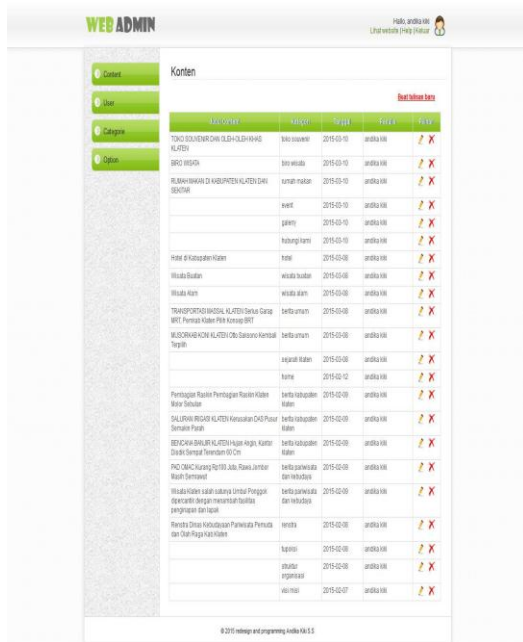


Halaman Biro Wisata



Halaman Admin untuk Ubah Conten

# Sistem Informasi Pariwisata Di Kebumen Klaten Berbasis Website (Yusup, Satrio Agung Praskoso, Andika Kiki Setyawati)



## Halaman Admin untuk Hapus Data

### 4.4 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap penerapan sekaligus pengujian bagi sistem baru yang telah dibuat. Pada tahap ini diperlukan beberapa fasilitas yang mendukung bekerjanya suatu sistem karena sistem baru ini merupakan sistem yang berbasis website maka sudah jelas sistem baru yang telah dirancang hanya akan bekerja apabila didukung oleh fasilitas-fasilitas dan peralatannya. Berikut Perangkat Keras (Hardware) dan Perangkat Lunak (Software) yang digunakan

#### 4.4.1. Kebutuhan Hardware

Perangkat keras merupakan komponen computer yang secara fisik terdiri dari unit masukan, unit pengolahan dan unit keluaran.

Adapun spesifikasi perangkat keras yang digunakan adalah :

#### 1. Processor

Processor yang digunakan pada penelitian ini untuk mempercepat proses kinerja website yang baik, maka diperlukan processor Inter Core 2 Duo E7400 2,8Ghz.

#### 2. Input Device

Input Device adalah peralatan masukan, yaitu peralatan yang berguna untuk memasukkan data yang akan diproses oleh perangkat computer. Peralatan yang digunakan antara lain Keyboard dan Mouse PS2, Hardisk 40GB, dan Optical Drive.

#### 3. Output Device

Output Device adalah suatu peralatan keluaran yang digunakan untuk menampilkan informasi dari hasil computer. Output Device yang digunakan diantaranya : Printer, Monitor SVGA.

#### 4. Memory

Memory berfungsi untuk menyimpan data yang sedang membuat program computer untuk pemrosesan data informasi. Semakin besar memory yang digunakan akan mengoptimalkan kerja processor sehingga pengolahan data menjadi cepat maka digunakan memory ukuran standart untuk computer saat ini Memory DDR2 Sebesar 2GB.

#### 4.4.2 Perangkat Lunak (Software) dalam Penerapan

Perangkat lunak yang digunakan dalam penerapan website ini dibagi menurut server yang digunakan, yaitu sever local dan sever global :

#### 1. Server Local

##### a. Apache Web Server

Apache merupakan aplikasi dari web server yang bertugas untuk mengkoordinasi server anda dan akan menangani semuanya.

##### b. MySQL

MySQL merupakan aplikasi pengolahan database yang memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat menyimpan data yang sangat besar dan free license.

##### c. Browser

Browser digunakan untuk menampilkan desain website. Browser yang dapat digunakan antara lain : Internet Explorer, Mozilla, Opera, dan sebagainya.

#### 2. Server Global

Ketika melakukan pendaftaran domain dan hosting, secara otomatis kita mendapatkan server yang berguna untuk menampung data kita yang berupa script PHP, oleh karena itu kita membutuhkan sebuah browser untuk menjalankannya.

### **4.5. Konversi Sistem**

Konversi adalah sebuah proses pengubahan dari sistem lama ke sistem baru. Konversi sistem merupakan proses untuk menerapkan atau mengimplementasi secara tepat dan benar.

Konversi yang diterapkan pada Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan OlahRaga adalah Konversi Paralel. Dalam metode ini dilakukan dengan mengoperasikan sistem yang baru bersama-sama dengan sistem yang lama selama satu periode tertentu. Kedua sistem ini dioperasikan bersama untuk menyajikan bahwa sistem yang baru telah berjalan dengan sukses sebelum meninggalkan sistem yang lama.

### **5. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisa sistem yang berjalan di Dinas Pariwisata Kabupaten Klaten dimana kegiatan promosi pariwisata yang dilakukan antara lain membagikan brosur, siaran radio, memasang spanduk, dan menyelenggarakan event yang dirasa kurang efisien karena berhubungan dengan dana yang harus dikeluarkan untuk mencetak brosur, promosi lewat radio, cetak spanduk, selenggarakan event. Hal ini yang menjadi pertimbangan oleh Dinas Pariwisata, mengingat kegiatan promosi itu sangat penting untuk memberikan informasi seputar objek wisata kepada wisatawan yang hendak berkunjung ke Klaten.
2. Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Klaten ini dibuat untuk menginformasikan kepada masyarakat tentang potensi pariwisata yang ada di Kabupaten Klaten secara lengkap dengan fasilitas pendukung

wisatawan saat melakukan kunjungan ke pariwisata Klaten.

3. Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Klaten berbasis website diterapkan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Basis Data MySql

Adapun saran yang diajukan antara lain:

1. Setelah implementasi dilaksanakan dengan baik, maka tahap sosialisasi mengenai pelatihan segera dilakukan agar dapat meningkatkan kinerja sumber daya manusia itu sendiri dalam mengoperasikan komputer dengan baik serta menjalankan sistem dengan baik.
2. Untuk mencegah adanya kerusakan pada hardware dan software yang lebih berat dan mengefisiensi waktu dan biaya yang dikeluarkan sehingga sistem tersebut dapat berjalan dengan optimal tanpa gangguan yang berarti maka diperlukan adanya *maintenance* atau pemeliharaan terhadap hardware dan software.
3. Perlu adanya update dilakukan apabila ada data-data baru seperti tempat pariwisata baru. Agar wisatawan dapat mengetahui dengan cepat informasi tempat-tempat wisata yang baru.

## **Daftar Pustaka**

- Hariwijaya, M., dan M. Djaelani, B. 2008. *Teknik Menulis Skripsi dan Thesis*, cetakan III. Yogyakarta: Hanggar Kreator.
- Hariyanto Bambang. 2004. *Konsep dan Perancangan Database*. Yogyakarta : Penerbit Andi Offset.
- HM, Jogyanto. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta :Andi Offset.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Sistem Teknologi Informasi, Edisi III*. Yogyakarta :Andi Offset.
- Ineke Pakereng M.A dan Teguh Wahyono. 2004. *Sistem Basis Data ( Konsep dan Pendekatan Praktikum)*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Jeffery L.Whitten, Lonnie D.Bentley, & Kevin C.Dittman. 2004. *Metode Desain dan Analisis Sistem*, Edisi I terjemahan Andi Offset dan McGraw-Hill Education, Yogyakarta.
- Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- \_\_\_\_\_.2003. *Dasar Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta : Andi Offset.

Marzuki. 2002. *Metode Riset. Jakarta: Ghaila Indonesia.*

Nugroho, Adi. 2011. *Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data. Yogyakarta: Andi Offset.*

Nugroho, Bunafit. 2005. *Database Relasional dengan MySQL. Yogyakarta : Andi Offset.*

Rahardja Untung, Augury El Rayep, & Asep Saefullah. 2009. *Siapa Saja Bisa Membuat Website Dengan CSS Dan HTML. Yogyakarta : Andi Offset.*

Semarang Wahana Komputer. 2003. *Panduan Lengkap Pemograman HTML 4.1. Yogyakarta : Andi Offset.*

Sholih. 2004. *Pemodelan Sistem informasi berorientasi objek dengan UML. Graha Ilmu, Yogyakarta.*

Sutabri, Tata. 2012. *Analisa Sistem Informasi, Edisi I. Jakarta : Andi Offset.*

Suwantoro, Gamal. 2004. *Dasar-Dasar Pariwisata. Yogyakarta : Andi Offset.*

Wirartha, I Made. 2007. *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi, dan Tesis. Andi, Yogyakarta.*

-----*Buku RIPPDA Kabupaten Klaten.*  
2013 oleh Dinas kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Klaten.

-----mengetahui-dan-menggunakan-dreamweaver.html

<http://sayagaptek.blogspot.com> diakses Kamis 27 November Pukul 10.50 WIB

-----sistem-informasi-pariwisata-web

<http://kasaelv.blogspot.com> diakses Kamis 23 Oktober 2014 Pukul 9.25 WIB