

Proposal Penelitian Terapan SIMLITUPI
Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang
Tahun Anggaran 2019 / 2020



Sistem Informasi Promosi Pariwisata yang ada di
Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman Berbasis Web

Oleh :

Ketua Tim Pengusul

Vicky Ariandi, S.Kom, M.Kom / NIDN 1007088801

Anggota Tim Pengusul

Muhammad Afdhal, S.Kom, M.Kom / NIDN 1022098403

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA INDONESIA “YPTK”
PADANG

2019

Lembar Pengesahan Pengajuan Proposal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Mengesahkan Proposal Dengan Data Sebagai Berikut

Jenis Usulan : Terapan
Judul : Sistem Informasi Promosi Pariwisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman Berbasis Web
Lama Kegiatan :
 NIDN Ketua : 1007088801
 Nama Ketua : VICKY ARIANDI S.Kom, M.Kom
 NIDN Anggota : 1022098403
Identitas Pelaksana :
 Nama Anggota : MUHAMMAD AFDHAL S.Ko
 NIDN Anggota2 : 0
 Nama Anggota 2 : -
Jurusan Peneliti : Teknik Informatika
Dana Yang Di Ajukan : 27500000
 Wajib:
 1. Seminar Nasional
 2. Jurnal Terindeks DOAJ/Sinta 5
Luaran :
 3. -
 Tambahan
 Prosiding Nasional Ber-ISSN/Min Sinta 5
Tahun Pelaksanaan : 2019

Padang, 11-12-2019

Disetujui Oleh

Ketua Program Studi


 Rini Sovia, S.Kom, M.Kom

Di Ajukan Oleh

Ketua Peneliti


 VICKY ARIANDI S.Kom, M.Kom

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas


 Dr. Julius Santony, S.Kom, M.Kom

* Lembaran ini wajib di cetak dan di tanda tangan

oleh semua yang terdapat beserta cap basah

Kembali ([main_menu.php](#)) ([penelitian.php](#))

Sistem Informasi Promosi Pariwisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman Berbasis Web

Abstrak

Kota Pariaman merupakan sebuah daerah yang memiliki beraneka ragam obyek wisata baik jenis, bentuk, maupun ciri keunikan tradisional daerah. Penyajian informasi di kota Pariaman saat ini masih memerlukan pengembangan, hal ini dikarenakan informasi tentang objek wisata tersebut masih kurang. Sistem promosi yang ada saat ini masih konvensional yaitu dengan memberikan brosur pariwisata yang berisi informasi tempat pariwisata. Pada penelitian ini akan dibuat suatu aplikasi Sistem Informasi Pariwisata berbasis web. Tools yang digunakan dalam pendekatan pengembangan sistem yaitu Data flow diagram, kamus data, entity relationship diagram. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat program ini adalah Php dan MySQL dengan dibantu tools Notepad ++, Adobe Dreamwaver, Adobe Photoshop, Navicat, dan Xampp. Sistem informasi pariwisata yang dibuat diharapkan dapat menjadi media yang membantu mempromosikan objek wisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman Berbasis Web, mempermudah wisatawan dalam mencari informasi pariwisata karena dapat diakses melalui website. Website ini sebagai media informasi yang bisa memuat segala informasi mengenai wisata yang berada di Kecamatan Pariaman Utara. Penulis mencoba untuk mengembangkan pemikiran awal yang terwujud dalam suatu website, website yang mempunyai fasilitas rating yang berguna untuk memberikan informasi yang favorite yang ada di kecamatan Pariaman Utara kota Pariaman. Dan website ini juga memiliki informasi mengenai wisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara kota Pariaman. Setelah melalui tahapan sesuai dengan metode pengembangan yang dipilih maka dalam pengimplementasian sistem informasi pariwisata ini memiliki tindak lanjut pengujian sistem.

Kata Kunci: Php, MySql, Web, wisata

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang memiliki tempat wisata yang beragam, antara lain wisata alam dan wisata budaya. Masing-masing dari wisata tersebut memiliki keindahan dan ciri khas tersendiri. Sektor pariwisata merupakan faktor penting bagi pendapatan daerah dan negara, karena selain memberikan keuntungan bagi tempat wisata itu sendiri juga memberi keuntungan pada infrastruktur yang menjadi pendukungnya, seperti tempat penginapan, biro perjalanan, rumah makan, penjual oleh-oleh dan penjual cinderamata. Kecamatan Pariaman Utara adalah salah satu daerah di Kota Pariaman yang mempunyai beberapa tempat wisata yang indah dan menarik, namun belum banyak orang yang mengetahui berbagai tempat wisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara, karena dalam teknologi penyampaian informasi pariwisata masih kurang begitu maksimal. Dengan pendekatan teknologi informasi diharapkan segala informasi tentang pariwisata dapat diterima atau diakses dengan cepat dan mudah oleh masyarakat luas.

Melalui pendekatan teknologi informasi, kondisi tersebut dapat dipenuhi dengan adanya sistem informasi berbasis web yang memiliki tampilan lebih menarik dan sekaligus menjadi alternatif lain bagi masyarakat selain web resmi yang dimiliki oleh dinas terkait. Dengan menggunakan teknologi informasi ini, maka masyarakat dapat memperoleh informasi tentang pariwisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara dengan cepat dan mudah. Setelah masyarakat memperoleh informasi tentang pariwisata dan infrastruktur pendukungnya, maka secara otomatis jumlah pengunjung tempat pariwisata akan meningkat. Semakin berkembangnya internet saat ini, penulis berinisiatif membuat rancangan program dan database khususnya profil pada bidang pariwisata. Hasil rancangan ini nantinya akan memudahkan dalam penyampaian informasi tentang potensi pariwisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara kepada masyarakat dan khususnya wisatawan yang akan berkunjung ke Kota Pariaman, dengan judul “Sistem Informasi Promosi Pariwisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman Berbasis Web”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan membangun sebuah *website* akan memudahkan dalam pencarian tempat Pariwisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman?
2. Apakah dengan membangun sebuah *website* akan mempermudah dalam mempromosikan Pariwisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman?
3. Apakah informasi-informasi yang dihasilkan akan lebih bisa mendukung pencari informasi dalam mengambil keputusan ?

1.3 Hipotesa

Dari perumusan masalah diatas maka dapat dibentuk hipotesa sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan web dan internet sebagai sarana pencarian informasi, maka informasi yang didapatkan akan lebih akurat dan terpercaya dan diharapkan wisatawan tercapai nantinya.
2. Dengan menggunakan *website*, maka membantu memperkenalkan Pariwisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman di Indonesia khususnya dan luar Indonesia umumnya.
3. Dengan hasil pencarian Pariwisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman menggunakan web akan memudahkan para wisata mengambil keputusan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Mendesain sarana informasi yang baru menjadi lebih efektif.

2. Menerapkan penggunaan media internet dalam penyaluran data khususnya informasi pariwisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman.
3. Ikut membantu Dinas Pariwisata Kota Pariaman dalam meningkatkan sistem kerja mereka khususnya pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan web

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam pembuatan Sistem Informasi ini diantaranya adalah :

1. Sistem menginformasikan keberadaan tempat wisata di Kecamatan Pariaman Utara..
2. Menyampaikan informasi even budaya pariwisata.
3. Sistem ini juga dilengkapi fasilitas berupa, galeri, agenda kegiatan, serta berita-berita mengenai informasi pariwisata di Kecamatan Pariaman Utara.

1.6 Manfaat Penelitian

Sistem merupakan sistem informasi pariwisata di Kecamatan Pariaman Utara yang dapat memberikan informasi tentang objek-objek wisata yang ada di Kecamatan Pariaman Utara.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

2.1.1 Pengertian Sistem

Kata sistem berasal dari bahasa Yunani yaitu *systema* yang artinya susunan yang teratur dari kegiatan yang saling bergantung dan prosedur-prosedur yang berhubungan, melaksanakan dan mempermudah kegiatan-kegiatan dalam organisasi.

Adapun pengertian sistem menurut para ahli adalah sebagai berikut :

Menurut Jogiyanto HM (2001 : 1), mendefenisikan sistem :

“ Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau usaha untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu ”.

Menurut Indrajit (2001), mendefenisikan sistem :

“ Kata sistem mengandung arti kumpulan dari komponen-komponen yang memiliki unsur keterkaitan antara satu dan lainnya”.

2.1.2 Pengertian Informasi

Informasi sangatlah penting dalam kehidupan kita, karena tanpa informasi akan sulit bagi kita untuk hidup. Informasi yang baik akan mudah diterima dan sebaliknya informasi yang jelek akan sulit dimengerti oleh si penerima.

Suatu informasi mempunyai fungsi utama yaitu untuk menambah pengetahuan atau untuk mengurangi ketidakpastian pemakaian informasi. Untuk lebih memahami apa itu informasi dikutip beberapa pendapat tentang informasi antara lain yaitu :

a. *Gordon B.Davis (1974)* mengemukakan bahwa :

“ Informasi adalah data telah diolah menjadi suatu bentuk yang sangat penting bagi sipenerima dan mempunyai nilai yang nyata atau dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang”.

b. *Robert N.Anthoni dan Jonh Dearden (1980)* mengatakan bahwa:

“ Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya”.

2.1.3 Manfaat Sistem Informasi

Sistem informasi dikembangkan dan dibangun karena memiliki manfaat yang besar bagi komponen sistem di dalam suatu manajemen organisasi atau perusahaan. Manfaat yang didapat dari sistem informasi dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Manfaat mengurangi biaya
2. Manfaat mengurangi kesalahan-kesalahan
3. Meningkatkan kecepatan aktifitas
4. Meningkatkan perencanaan dan pengendalian manajemen

Manfaat sistem informasi dalam bentuk keuntungan berujud (*tangible benefis*) dan tidak berujud (*intangibile benefis*) yaitu :

Keuntungan berujud antara lain :

1. Pengurangan-pengurangan biaya operasi
2. Pengurangan kesalahan-kesalahan telekomunikasi

Keuntungan tidak berujud antara lain :

1. Peningkatan pelayanan lebih baik
2. Peningkatan kepuasan kerja personil
3. Peningkatan pengambilan keputusan

2.1.4 Pengertian Website

suatu dokumen berupa kumpulan halaman web yang saling terhubung dan isinya terdiri dari berbagai informasi berbentuk teks, suara, gambar, video, dan lainnya, dimana semua data tersebut disimpan pada server hosting. Untuk membuka sebuah website maka pengguna harus memiliki perangkat (komputer, smartphone) yang terkoneksi dengan internet atau intranet. Halaman website atau web umumnya berbentuk dokumen dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML), yang dapat diakses melalui HTTP atau HTTPS, suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser. Sebuah website memiliki alamat URL yang unik dan spesifik yang disebut dengan domain.

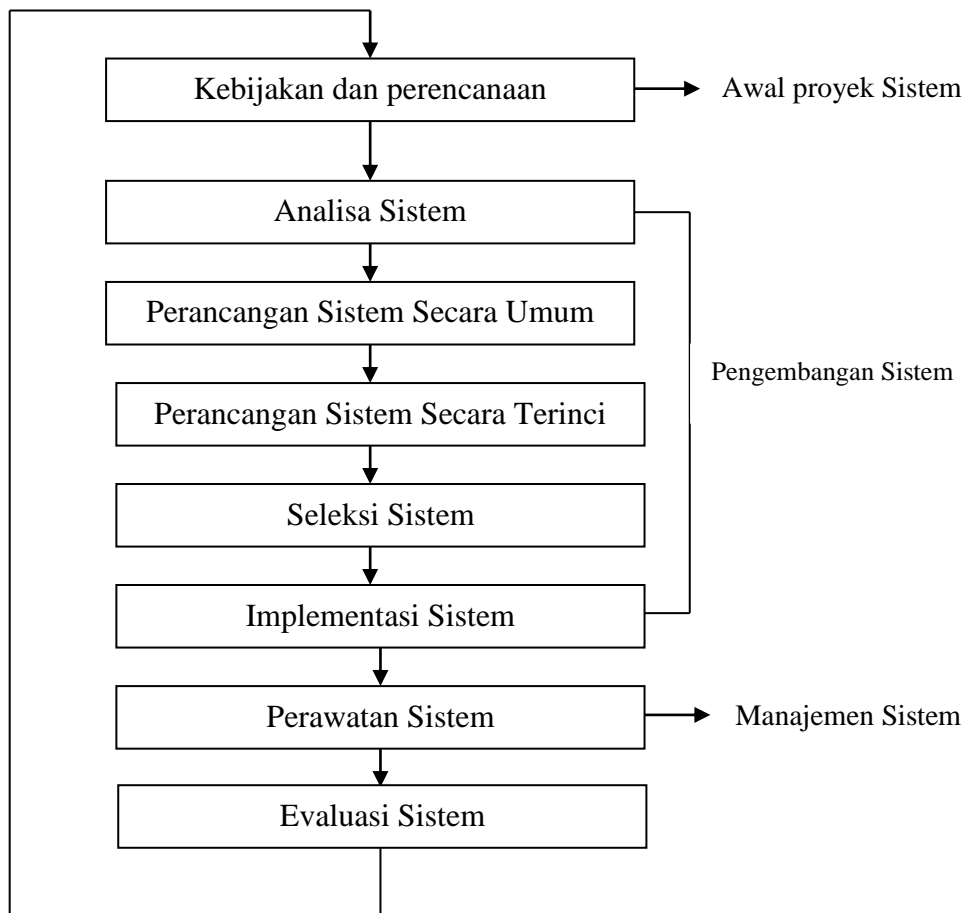
2.1.5 Pengenalan Mengenai MySQL

MySQL adalah Relational Database Management Sistem (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (General Public License). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat close source atau komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama yaitu, SQL (Structured Query Language).

SQL adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan/seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Keandalan suatu sistem database (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja *optimizer*-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai database server, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan database server lainnya dalam query data. Hal ini terbukti untuk query yang dilakukan oleh single user, kecepatan query MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan Interbase.

2.1.6 Siklus Hidup Pengembangan Sistem (*System Development Life Cycle* atau SDLC).

SDLC adalah langkah-langkah (pedoman) yang harus diikuti untuk mengembangkan dan merancang sebuah sistem. Siklus hidup pengembangan sistem ini adalah seperti kompas di dalam merancang system. Adapun langkah-langkah dari siklus hidup pengembangan system dapat dilihat pada gambar 2.1:



Gambar 2.1 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Berdasarkan gambar 2.1 di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap kebijakan dan perencanaan system

Merupakan tahap awal dalam siklus pengembangan sistem, sebelum suatu sistem informasi dikembangkan, umumnya terlebih dahulu dimulai dengan adanya suatu analisis,

kebijakan dan perencanaan untuk mengembangkan sistem itu. Tanpa adanya perencanaan sistem yang baik, pengembangan sistem tidak akan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Perencanaan sistem (*system planning*) merupakan pedoman untuk melakukan pengembangan sistem.

Proses dari perencanaan sistem dikelompokkan dalam 3 proses utama yaitu:

- a. Merencanakan proyek-proyek sistem yang dilakukan oleh staf perencana sistem.
- b. Menentukan proyek-proyek sistem yang akan dikembangkan yang dilakukan oleh komite pengarah.
- c. Mendefinisikan proyek-proyek sistem yang dilakukan oleh analis sistem.

2. Tahap analisis sistem

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem dan sebelum tahap disain sistem. Pada tahap ini diberikan penilaian terhadap sistem yang lama dan dipelajari kelemahan yang ada serta mencari beberapa alternatif pemecahan masalah. Di dalam tahap ini terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan yaitu:

- a. *Identify* yaitu mengidentifikasi masalah
- b. *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada
- c. *Analyze*, yaitu menganalisa sistem
- d. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis.

3. Tahap perancangan sistem secara umum

Tujuan dari disain sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna (*user*) tentang sistem yang baru. Disain sistem secara umum

merupakan persiapan dari disain terinci. Disain secara umum mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didisain secara terinci.

4. Disain Sistem Terinci

Pada tahap disain output secara umum, disain sistem terinci hanya dimaksudkan untuk menentukan kebutuhan output dari sistem baru. Disain output secara umum dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan ini, bagaimana dan seperti apa bentuk dari output –output tersebut.

5. Tahap Seleksi

Hasil sistem ini belum dapat diimplementasikan. Untuk itu komponen-komponen secara fisik perlu dimiliki. Komponen fisik sistem ini adalah komponen teknologi yang dapat berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Karena banyaknya alternatif teknologi yang tersedia dan banyaknya penyediaan teknologi dilakukan pada tahap ini. Tugas ini membutuhkan pengetahuan yang cukup bagi yang melaksanakannya agar dapat memenuhi kebutuhan rancang bangun yang telah dilakukan. Pengetahuan yang dibutuhkan oleh pemilih sistem diantaranya adalah pengetahuan tentang siapa yang menyediakan teknologi ini dan sebagainya. Pemilih sistem juga harus paham dengan teknik evaluasi untuk menyelesaikan sistem.

6. Tahap Implementasi

Tahap ini merupakan tahap dimana suatu sistem siap untuk dioperasikan. Tahap ini terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menerapkan rencana implementasi
- b. Melakukan kegiatan implementasi
- c. Tindak lanjut implementasi

7. Tahap Perawatan Sistem

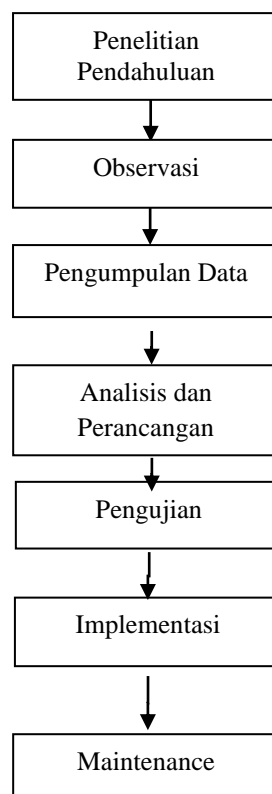
Tahap ini merupakan tahap yang paling penting dan tahap akhir dalam sebuah pengembangan sistem, dimana pada tahap ini lebih ditekankan kepada pemeliharaan sistem yang lebih mengarah kepada manajemen sistem. Untuk itu pada tahap ini seorang analis sistem juga harus memikirkan apa tindakan terbaik yang perlu dilakukan dalam pengembangan sebuah sistem.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan konsep atau tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian. Adapun kerangka penelitian yang penulis lakukan dalam penelitian yang akan diuraikan pada Gambar 3.1 berikut ini beserta penjelasannya :



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

3.2 Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang akan dilalui agar penelitian dapat dilakukan dengan baik. Adapun penjelasan tentang tahapan-tahapan penelitian dalam Gambar

3.1 Kerangka Penelitian adalah sebagai berikut :

3.2.1 Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan ini yang harus dilakukan adalah mencari tahu di *internet* dan di buku yang berhubungan dengan SPK yang nantinya dapat dituangkan dalam aplikasi SPK yang akan dirancang, kendala-kendala serta permasalahan apa saja yang terjadi pada perancangan aplikasi ini, sehingga penemuan permasalahan tersebut penulis akan mencoba mencari jalan keluar untuk permasalahan tersebut.

3.2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari dan menelaah buku-buku, jurnal, dan tulisan yang berhubungan dengan penelitian ini. Dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan menerapkan metode wawancara dengan seorang pakar spesialis penyakit dalam menganalisa penyakit untuk mendapatkan data tentang gejala dan penyakit teh. Agar sebuah penelitian menghasilkan data yang optimal dan tepat untuk menghasilkan suatu keputusan yang sangat optimal dalam melakukan pengambilan data, maka diperlukan waktu, tempat, dan metode dalam sebuah penelitian yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

3.2.2.1 Waktu Penelitian

Adapun awal penelitian ini dilakukan pada Bulan Januari 2020 dan berakhir pada bulan November 2020 yang dapat dilihat pada Tabel 3.1 Tabel berikut ini :

Tabel 3.1 Tabel Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Menetapkan Desain Penelitian	■	■	■									
2	Survey Lapangan	■	■	■	■	■							
3	Identifikasi Masalah	■	■	■	■	■							
4	Mempelajari Literatur	■	■	■	■	■							
5	Pengumpulan Data			■	■	■	■						
6	Merekap Data Wisata		■	■	■	■	■	■					
7	Merekap Kriteria Pemilihan Tempat		■	■	■	■	■	■					
8	Analisa Kebutuhan Aplikasi		■	■	■	■	■	■	■				
9	Perancangan Aplikasi		■	■	■	■	■	■	■	■			
10	Pembangunan Aplikasi			■	■	■	■	■	■	■	■		
11	Pengujian Aplikasi			■	■	■	■	■	■	■	■	■	
12	Implementasi Aplikasi			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
13	Menyusun Laporan							■	■	■	■	■	
14	Seminar Hasil									■	■	■	
15	Revisi dan Evaluasi												■
16	Menggandakan Laporan												■
17	Mengirimkan Laporan												■
18	Publikasi Ilmiah												■

3.2.3 Analisa

Untuk melakukan penelitian, penulis melakukan analisa terhadap data-data yang telah dikumpulkan serta menganalisa sistem yang akan dijalankan sebagai solusi dari perumusan masalah yang didapat. Data-data yang sudah diperoleh dari hasil wawancara kemudian dianalisa

3.2.4 Implementasi

Tahap perancangan aplikasi setelah tahap analisis selesai. Implementasi ke dalam aplikasi merupakan tahap memasukkan data-data yang telah diolah dan menerapkan model yang terbaik sehingga data tersebut siap untuk dioperasikan. Untuk mengimplementasikan program aplikasi yang telah dirancang, maka diperlukan sebuah alat bantu komputer untuk mengoperasikan komputer itu sendiri yang memerlukan tiga buah komponen pendukung seperti, *software, hardware dan brainware*. Adapun fungsi dari masing-masing komponen dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware yang digunakan untuk merancang atau menjalankan program aplikasi yang telah dibuat dalam satu unit komputer yang lengkap dengan CPU, *harddisk* sebagai media penyimpanan data yang akan diinstallkan pada komputer.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Untuk menjalankan program aplikasi yang dirancang harus menggunakan beberapa *software* pendukung. *Software-software* pendukung yang harus dimiliki adalah php, MySql, adobe Photoshop yang berfungsi untuk merancang desain program aplikasi tersebut.

3. Manusia (*Brainware*)

Brainware merupakan operator yang berfungsi untuk mengoperasikan atau menjalankan program aplikasi.

3.2.5 Pengujian Sistem

Setelah tahap implementasi selesai, penulis juga melakukan pengujian yang bertujuan untuk melakukan koreksi terhadap sistem yang telah dibangun berdasarkan tingkat efisiensi sistem sebagai solusi dalam pemecahan masalah-masalah yang telah dirumuskan. Pengujian aplikasi merupakan tahap akhir dalam melakukan *testing*, guna

untuk mengetahui kesalahan dalam aplikasi. Pengujian dilakukan dengan melihat apakah aplikasi tersebut sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan. Di dalam pembuatan program ini nantinya akan dilakukan pengujian aplikasi dimana aplikasi yang di buat akan di uji kelayakan pakai apakah sudah sesuai dengan apa yang di harapkan.

Rencana Anggaran Biaya (RAB)

No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Biaya	Total
1	Pendukung Penelitian	4	Orang	800.000	3.200.000
2	Kertas	15	Rim	50.000	750.000
3	Toner Printer	4	Rol	850.000	3.400.000
4	Foto Copy	15	Eksemplar	45.000	675.000
5	CD RW	25	Keping	6.000	150.000
6	Jilid Proposal	15	Eksemplar	45.000	675.000
7	Peralatan Tulis	2	Set	350.000	700.000
8	Materai @Rp.6000,-	15	Lembar	7.000	105.000
9	Paket Internet	10	Gb	30.000	300.000
10	Pulsa	2	Buah	100.000	200.000
11	Transportasi	15	Orang / kali	350.000	5.250.000
12	Konsumsi	15	Orang / kali	200.000	3.000.000
13	Biaya Publikasi	1	Kali	5.000.000	5.000.000
14	Seminar Nasional	2	Orang	1.000.000	2.000.000
15	Sewa Infokus	1	Unit	600.000	600.000
16	Sewa Kamera	1	Unit	925.000	925.000
17	Sewa Scanner	1	Unit	570.000	570.000
	Total				27.500.000

DAFTAR PUSTAKA:

1. Komputer, Wahana. "PHP programming." Semarang: Andi 13 (2009): 14-16
2. Kusriani. (2007). Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan. Yogyakarta: Andi.
3. Magdalena, H. (2012) 'Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Mahasiswa Lulusan Terbaik Di Perguruan Tinggi (Studi Kasus Stmik Atma Luhur Pangkalpinang)', Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2012.
4. <http://www.sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/ST/article/viewFile/39/43>
5. Fathansyah, 2012, *Basis Data*, : Informatika, Bandung.....
6. Syamsi, Ibnu, 2000, *Pengambilan Keputusan dan Sistem Informasi*: Bumi Aksara, Jakarta....
7. Ninik Kristiyani, Andeka Rocky Tanaamah, Charitas Fibriani. 2011. Sistem Pendukung Keputusan dengan Menggunakan Algoritma Iterative Dichotomizer Three (Studi Kasus Sistem PT. Warna Agung Semarang). Jurnal Teknologi Informasi-Aiti : Vol. 8. No.1.
8. Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta : Andi Offset
9. Pratama, I Putu Agus Eka. 2014. *Sistem Informasi dan Implementasinya, Teori Konsep Sistem Informasi Disertai Berbagai Contoh Praktiknya Menggunakan Perangkat Lunak Open Source*. Bandung: Informatika Bandung
10. Permana, D.H. dan Deni, Darmawan. 2013. *Desain dan Pemrograman Website*. Bandung : Remaja Rosdakarya
11. Pratama, I Putu Agus Eka. 2015. *E-commerce, E-bussiness dan Mobile Commerce*. Bandung : Informatika Bandung
12. Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset
13. Shalaludin. M. dan A.S. Rosa. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung
14. Saputra, Agus. 2013. *Membangun Aplikasi Toko Online Dan SQL Server*. Jakarta : Elex Media Komputindo