

# ANALISIS DAN PERANCANGAN *WEBSITE* PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN PULAU BANGKA BERBASIS PHP V5.3.1

*(Analysis and Design of Bangka Island Culture and Tourism Website Using V5.3.1)*

Kelvin\*, Florensa Rosani Purba\*\*

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi  
Universitas Kristen Krida Wacana – Jakarta  
\*vin\_love\_u15@yahoo.co.id, \*\*frpnop@yahoo.com

## Abstrak

Memajukan pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka melalui *website* dengan memanfaatkan jaringan internet merupakan salah satu cara yang paling efektif di era perkembangan teknologi seperti saat ini. Keanekaragaman media yang dapat digunakan juga menjadi salah satu faktor pendukung pemanfaatan *website*, seperti media gambar, suara, maupun video. Diharapkan melalui perancangan *website* ini dapat mendukung promosi pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka sehingga dikenal secara luas di masyarakat Indonesia dan dunia.

**Kata Kunci:** *website*, promosi, pariwisata, kebudayaan

## Abstract

*Promoting Bangka Island tourism and culture through website is one of the most effective ways in the technological era today. The media diversity that can be used is one of the factors supporting the use of website, such as media images, sound, and video. This website design is expected to promote Bangka Island tourism and culture so the island will be well known in Indonesia and the world.*

**Keywords:** *website, promotion, tourism, culture*

**Tanggal Terima Naskah** : 24 Mei 2013  
**Tanggal Persetujuan Naskah** : 19 Juni 2013

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya dengan sumber daya alam dan sumber daya budaya yang melimpah. Bangsa kita memiliki beragam budaya, suku, bahasa, maupun agama. Bila semua hal itu dikelola dengan baik, maka dapat dijadikan sebagai potensi untuk meningkatkan kemakmuran rakyat dan memajukan kehidupan bangsa Indonesia. Prospek industri pariwisata untuk berkembang di tahun-tahun yang akan datang juga semakin terlihat.

Banyak daerah di Indonesia yang pesonanya menarik, contohnya adalah Pulau Bangka. Namun karena tidak banyak dari bangsa Indonesia yang mengetahui akan hal itu, maka tidak banyak juga pengunjung yang datang untuk menikmati keindahan dan

keunikan yang terdapat di Pulau Bangka. Dengan kata lain, pesona pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka kurang dipromosikan.

Salah satu cara yang paling efektif untuk memperkenalkan pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka kepada masyarakat luas dan dunia adalah melalui *website*, dengan memanfaatkan jaringan internet yang sedang berkembang di era saat ini. Melalui *website*, pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka dapat diperkenalkan ke seluruh pelosok dunia dengan menggunakan media gambar, suara, video, dan *hyperlink* ke *website* penunjang lainnya untuk mencapai tujuan memajukan pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka.

Keunggulan dari multimedia ini akan sangat bermanfaat untuk mengenalkan pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka, mengingat kebudayaan Pulau Bangka tidak cukup hanya dibagikan melalui foto saja. Penggunaan suara dan video, seperti untuk mengenalkan lagu-lagu daerah Pulau Bangka, maupun gerakan tari-tarian khas daerah juga dapat lebih menarik dan dinikmati oleh para pengguna *website* pariwisata dan kebudayaan.

Salah satu keuntungan pemanfaatan *website* untuk mendukung kebudayaan di bidang seni dan budaya adalah ikut serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai seni budaya Pulau Bangka. Keanekaragaman seni dan budaya tersebut merupakan aset dari pariwisata tersebut. Adanya *website* ini menjadikan kesenian dan kebudayaan Pulau Bangka sebagai wahana bagi pengembangan pariwisata Pulau Bangka dan sebagai sarana untuk mempromosikan Pulau Bangka ke luar negeri secara konsisten sehingga dapat menjadi sarana promosi yang efektif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana caranya untuk memajukan pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka dengan bantuan *website*?
- 2) Bagaimana caranya untuk mempromosikan pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka sehingga dikenal secara luas di masyarakat?

## 1.3 Ruang Lingkup

Beberapa hal yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini, antara lain:

- 1) *Website* ini memberikan informasi tentang pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka.
- 2) *Admin* dapat menambah, meng-*edit*, dan menghapus data yang ada pada *website*.
- 3) *Website* ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP V5.3.1.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah pemanfaatan *website* untuk mendukung promosi pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka sehingga dikenal secara luas di masyarakat Indonesia dan dunia. Adapun manfaat yang akan diperoleh adalah:

- 1) Untuk pelajar Indonesia:
  - a) Menumbuhkan partisipasi siswa dalam pengenalan akan pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka.
  - b) Mengenalkan kepada siswa tentang dampak positif penggunaan *website* sebagai media penyampaian informasi mengenai pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka.
- 2) Untuk tenaga kependidikan Indonesia:

Mengenalkan kepada para tenaga kependidikan tentang dampak positif dari pemanfaatan *website* sebagai media penyampaian informasi dan promosi pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka.

- 3) Untuk lembaga pendidikan dan instansi pemerintah Indonesia:
  - a) Mendorong terbentuknya *website* sebagai media promosi yang dinamis, menarik, dan selalu *update* untuk mendukung tercapainya tujuan memajukan pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka.
  - b) Membantu lembaga pendidikan dan instansi pemerintah untuk berkembang dan semakin berkualitas dengan pemanfaatan *website* serta jaringan internet.
  - c) Membantu lembaga pendidikan dan instansi pemerintah untuk memperbaiki metode promosi serta cara pengenalan akan pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Untuk dapat menganalisis masalah yang ada dan mendapatkan usulan pemecahan masalah yang sesuai, maka digunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

- 1) Metode Studi Kepustakaan  
Analisis mengenai studi kepustakaan dilakukan dengan mengambil informasi yang diperlukan mengenai *website* pariwisata dan kebudayaan yang diperoleh dari internet serta buku-buku terkait dan menjadikannya sebagai referensi atas dasar penelitian yang dilakukan.
- 2) Metode Pengumpulan Data  
Metode ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data-data yang akurat dan tepat, yang akan digunakan untuk menganalisis masalah dan membuat usulan pemecahan masalah. Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada pihak yang berkompeten untuk memberikan informasi yang dibutuhkan dan bersedia meluangkan waktu untuk keperluan wawancara serta menyebarkan kuesioner *online* yang diisi oleh para responden yang dipilih secara acak.
- 3) Metode Perancangan  
Dalam perancangan *website* ini, tahapan perancangan yang dilakukan meliputi:
  - a) Perancangan *database* dengan mengelompokkan data yang akan di-*input*
  - b) Perancangan *interface* dibagi menjadi dua rancangan yang berfungsi untuk membedakan melalui media apa *website* tersebut diakses. Bagi yang mengakses menggunakan *handphone* atau *smartphone*, *user interface website* dibuat lebih sederhana sedangkan yang mengakses menggunakan *notebook* atau *Personal Computer (PC)*, *user interface website* dibuat lebih lengkap dan menarik
  - c) Perancangan fitur-fitur
  - d) Perancangan diagram sistem dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*: *use case diagram* dan *flowchart*.

## 2. KONSEP DASAR

### 2.1 Pengertian Pariwisata dan Kebudayaan

Pemahaman akan pengertian dari makna pariwisata dan kebudayaan memiliki banyak definisi. Akan tetapi dalam *paper* ini, konsep dan pengertian pariwisata yang digunakan sebagai landasan teori dibatasi pada pengertian sebagai berikut:

- 1) Menurut Burkart dan Medlik:  
Pariwisata sebagai suatu perpindahan orang untuk sementara dan dalam waktu jangka pendek ke tujuan-tujuan di luar tempat dimana mereka biasanya hidup dan bekerja, dan kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di tempat-tempat tujuan itu.
- 2) Menurut Wahab:  
Pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam penyediaan lapangan kerja, peningkatan

penghasilan, standart hidup, serta menstimulasi sektor-sektor produktivitas lainnya. Sebagai sektor yang kompleks, pariwisata juga meliputi industri-industri klasik, seperti kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan, transportasi secara ekonomi juga dipandang sebagai industri.

- 3) Pengertian kebudayaan menurut Prof. Dr. Koentjaraningrat, kebudayaan adalah keseluruhan manusia dari kelakuan dan hasil kelakuan yang teratur oleh tata kelakuan yang harus didapatkannya dengan belajar dan yang semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat.

## 2.2 Pengertian Website

Menurut Sutarman, pengertian *website* adalah alamat (URL) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu [1]. *Web* adalah fasilitas *hiperteks* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya, yang diantara data tersebut saling berhubungan satu sama lain.

*Web page* (halaman *web*) merupakan halaman khusus dari situs *web* tertentu yang tersimpan dalam bentuk *file*. Dalam *web page* tersimpan berbagai informasi dan *link* yang menghubungkan ke informasi lain, baik itu dalam page yang sama ataupun *web page* lain pada *website* yang berbeda.

## 2.3 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Bimo Sunarfrihantono, PHP merupakan bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Maksud dari *server-side scripting* adalah sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi disertakan pada dokumen HTML. Pembuatan *web* ini merupakan kombinasi antara PHP dan HTML sebagai pembangun halaman *web*. Ketika seorang pengguna internet akan membuka suatu situs yang menggunakan fasilitas *server-side scripting* PHP, maka terlebih dahulu *server* yang bersangkutan akan memproses semua perintah PHP di *server* kemudian mengirimkan hasilnya dalam format HTML ke *web browser* pengguna internet tadi. Dengan demikian seorang pengguna internet tidak dapat melihat kode program yang ditulis dalam PHP sehingga keamanan dari halaman *web* menjadi lebih terjamin [2].

## 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

### 3.1 Analisis Permasalahan

Berdasarkan penelitian dan survei yang dilakukan oleh penulis terhadap beberapa *website* pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka, serta hasil wawancara dengan KASI Pengembangan Sarana Wisata Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bangka, Suharman, pada tanggal 3 Agustus 2012, dapat disimpulkan beberapa permasalahan dan kekurangan yang dihadapi, antara lain:

- 1) Belum adanya *website* pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka versi *mobile*.
- 2) Tidak adanya fitur pemilihan bahasa selain bahasa Indonesia pada *website* pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka.

### 3.2 Penyelesaian Masalah

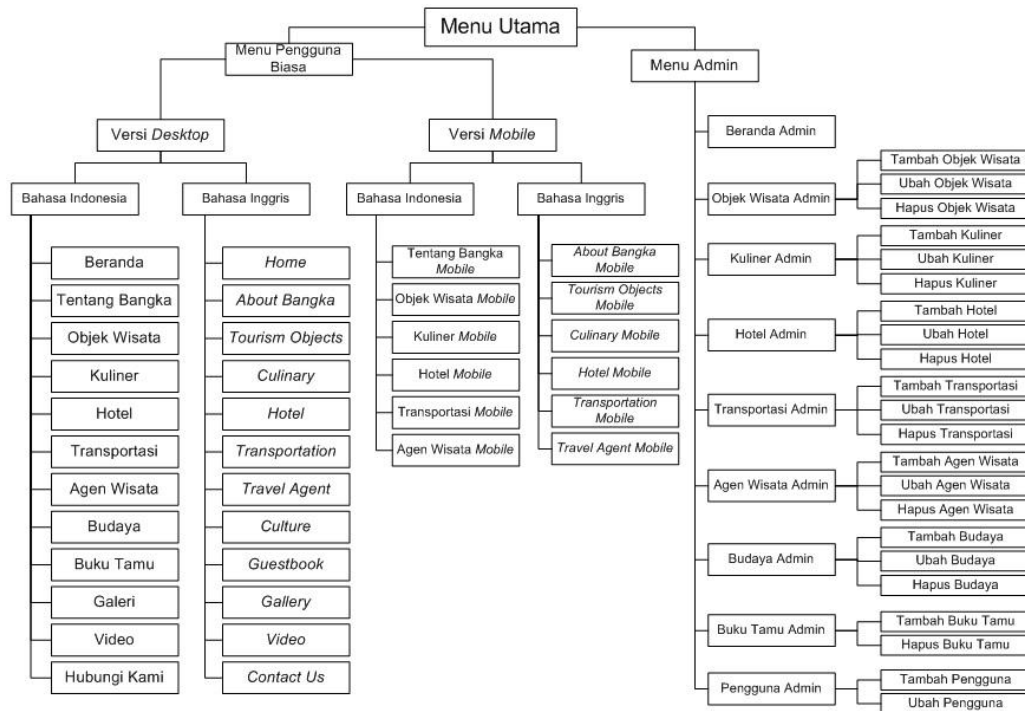
Berdasarkan permasalahan yang dihadapi di atas, maka penulis menyimpulkan beberapa penyelesaian masalah untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut, yaitu

merancang suatu *website* pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka yang terdiri dari dua versi media penggunaan, yaitu versi *desktop* dan versi *mobile* sehingga pengunjung dapat mengakses *website* menggunakan media *mobile*, seperti *handphone* atau *smartphone* tanpa harus menggunakan *bandwidth* dan *resources* yang besar dibandingkan dengan mengakses *website* versi *desktop*[3].

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, penggunaan pemilihan bahasa memiliki dampak yang besar terhadap jumlah calon pengunjung *website* yang akan mengakses *website* pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka. Dengan adanya pemilihan bahasa tersebut, diharapkan dapat menaikkan jumlah kunjungan wisatawan asing yang ingin berkunjung atau mencari informasi mengenai pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka. Tentunya hal ini berdampak positif bagi perkembangan pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka sehingga diketahui oleh masyarakat luas.

### 3.3 Hirarki Website

Diagram hirarki merupakan suatu konsep yang dijadikan alat dalam perencanaan sebuah pemrograman atas bawah [4]. Diharapkan melalui diagram hirarki ini dapat mempermudah pengguna biasa dan *admin* dalam mengakses *website* tersebut. Gambar 1 adalah rancangan diagram hirarki *Website* Pariwisata dan Kebudayaan.



Gambar 1. Hirarki *website* pariwisata dan kebudayaan

Menu utama terdiri atas dua sub-menu yaitu menu pengguna biasa dan menu *admin*. Pada menu pengguna biasa terbagi atas dua versi berdasarkan media yang digunakan untuk mengakses *website*, yaitu versi *desktop* dan versi *mobile*. Versi *desktop* terbagi atas dua pemilihan bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Versi *desktop* bahasa Indonesia terbagi atas 12 sub-menu, yaitu beranda, tentang bangka, objek wisata, kuliner, hotel, transportasi, agen wisata, budaya, buku tamu, galeri, video, dan hubungi kami sedangkan pada versi *desktop* bahasa Inggris terbagi juga atas 12 sub-menu, yaitu *home*, *about bangka*, *tourism objects*, *culinary*, *hotel*, *transportation*, *travel agent*, *culture*, *guestbook*, *gallery*, *video*, dan *contact us*.

Pada versi *mobile* terdiri atas dua pemilihan bahasa, yaitu bahasa indonesia dan bahasa inggris. Versi *mobile* bahasa indonesia terdiri atas enam sub-menu, yaitu tentang bangsa *mobile*, objek wisata *mobile*, kuliner *mobile*, hotel *mobile*, transportasi *mobile*, dan agen wisata *mobile* sedangkan pada versi *mobile* bahasa inggris juga terdapat enam sub-menu, yaitu *about bangsa mobile*, *tourism objects mobile*, *culinary mobile*, *hotel mobile*, *transportation mobile*, dan *travel agent mobile*.

Pada menu *admin* terbagi atas sembilan sub-menu, yaitu beranda *admin*, objek wisata *admin*, kuliner *admin*, hotel *admin*, transportasi *admin*, agen wisata *admin*, budaya *admin*, buku tamu *admin*, dan pengguna *admin*. Pada bagian objek wisata *admin*, *admin* dapat menambah, mengubah, atau menghapus data objek wisata yang ada pada basis data. Pada bagian kuliner *admin*, *admin* dapat menambah, mengubah, atau menghapus data kuliner yang ada pada basis data. Pada bagian hotel *admin*, *admin* dapat menambah, mengubah, atau menghapus data hotel yang ada pada basis data. Pada bagian transportasi *admin*, *admin* dapat menambah, menghapus, atau mengubah data transportasi yang ada pada basis data. Pada bagian agen wisata *admin*, *admin* dapat menambah, mengubah, atau menghapus data agen wisata yang ada pada basis data. Pada bagian budaya *admin*, *admin* dapat menambah, mengubah, atau menghapus data budaya yang ada pada basis data. Pada bagian buku tamu *admin*, *admin* dapat menambah atau menghapus data buku tamu yang ada pada basis data. Pada bagian pengguna *admin*, *admin* dapat menambah atau mengubah data pengguna yang ada pada basis data [5].

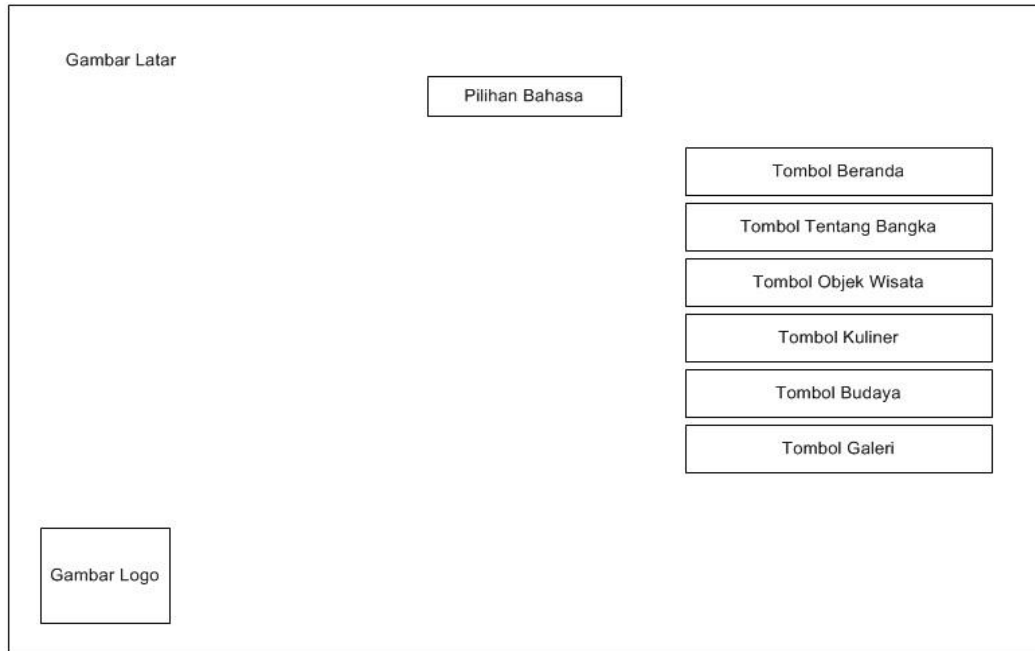
### **3.4 Perancangan Layar**

Perancangan layar tampilan *website* untuk versi *Personal Computer* (PC) maupun *mobile* berupa *handphone* atau *smartphone*, menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver CS3* dengan bahasa pemrograman PHP. Aplikasi yang digunakan untuk mengelola *database website* ini adalah *Xampp* 1.7.3 [6].

Perancangan layar dalam *website* ini terbagi menjadi dua bagian berdasarkan hak aksesnya, yaitu perancangan layar untuk pengguna biasa dan perancangan layar untuk *admin*. Perancangan layar untuk pengguna biasa dibagi menjadi menjadi dua bagian berdasarkan media yang digunakan untuk mengakses *website*, yaitu versi *Personal Computer* (PC) dan versi *mobile* berupa *handphone* atau *smartphone*.

#### **3.4.1 Perancangan Layar Tampilan untuk Pengguna Biasa versi *Personal Computer* (PC) atau *Desktop***

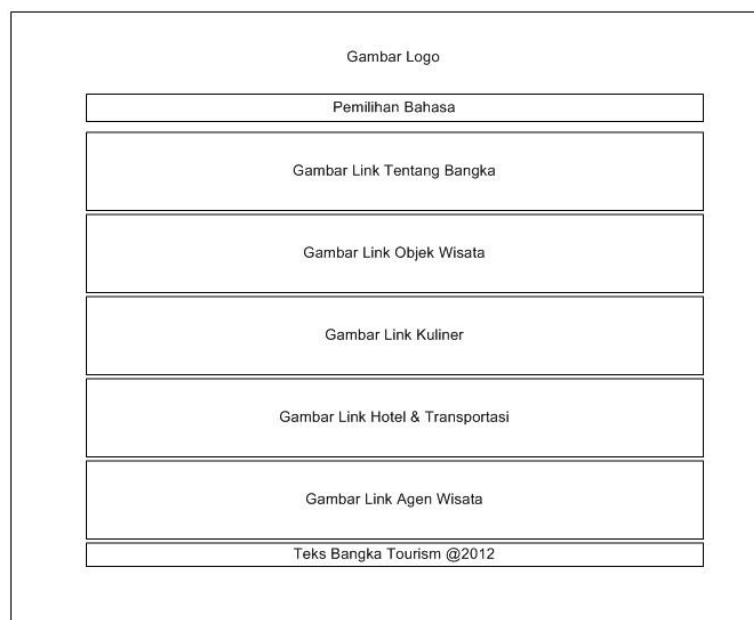
Gambar 2 merupakan rancangan tampilan untuk pengguna biasa versi *Personal Computer* (PC) atau *desktop*. Gambar 2 merupakan rancangan tampilan awal pengguna biasa. Pada halaman ini terdapat beberapa pilihan menu awal *website*, seperti “Beranda”, “Tentang Bangka”, “Objek Wisata”, “Kuliner”, “Budaya”, dan “Galeri”. Pada halaman ini juga terdapat tombol pemilihan bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.



Gambar 2. Rancangan tampilan awal pengguna biasa

### 3.4.2 Perancangan Layar Tampilan Awal untuk Pengguna Biasa Versi *Mobile Berupa Handphone* atau *Smartphone*

Berikut merupakan rancangan tampilan awal untuk pengguna biasa versi *mobile* berupa *handphone* atau *smartphone*.



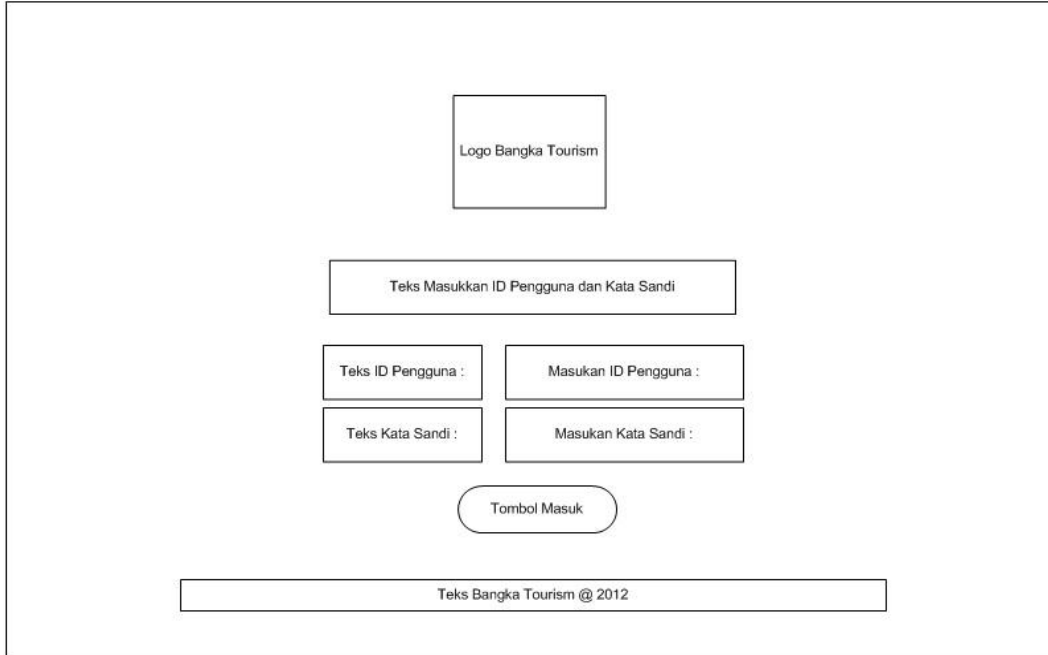
Gambar 3. Rancangan Tampilan Beranda Pengguna Biasa *mobile*

Gambar 3 merupakan rancangan tampilan beranda pengguna biasa *mobile*. Pada halaman ini terdapat beberapa pilihan menu, seperti “Tentang Bangka”, “Objek Wisata”,

“Kuliner”, “Hotel & Transportasi”, dan “Agen Wisata”. Pengguna dapat memilih pilihan bahasa yang disediakan meliputi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

### 3.4.3 Perancangan Layar Tampilan Awal untuk *Admin*

Berikut merupakan rancangan tampilan awal untuk *admin*.



The image shows a wireframe for an admin login page. At the top center is a box labeled "Logo Bangka Tourism". Below it is a wide box containing the text "Teks Masukkan ID Pengguna dan Kata Sandi". Underneath this are four input fields arranged in a 2x2 grid: "Teks ID Pengguna :", "Masukan ID Pengguna :", "Teks Kata Sandi :", and "Masukan Kata Sandi :". Below the input fields is a rounded rectangular button labeled "Tombol Masuk". At the bottom center is a wide box containing the text "Teks Bangka Tourism @ 2012".

Gambar 4. Rancangan tampilan *loginadmin*

Gambar 4 di atas merupakan rancangan tampilan *loginadmin*. Halaman ini merupakan halaman *login* yang digunakan oleh *admin* untuk masuk ke dalam halaman *website* khusus *admin*.

## 4. IMPLEMENTASI

### 4.1 Implementasi

Perancangan *website* pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka ini diharapkan dapat menjadi salah satu fasilitas untuk mempromosikan pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka. *Website* ini dirancang untuk dapat diakses oleh pengguna menggunakan perangkat komputer dan perangkat *mobile*. Dengan adanya *website* versi *mobile* yang dirancang bagi yang mengakses menggunakan media *handphone*, *smartphone*, ataupun *tablet* memiliki kenyamanan yang sama ketika mengakses menggunakan perangkat *desktop*, PC, dan sebagainya.

### 4.2 Tampilan Halaman *Website*

Perancangan layar dalam *website* ini terbagi menjadi dua bagian berdasarkan hak aksesnya, yaitu perancangan layar untuk pengguna biasa dan perancangan layar untuk *admin*. Perancangan layar untuk pengguna biasa dibagi menjadi dua bagian berdasarkan media yang digunakan untuk mengakses *website*, yaitu versi *Personal Computer*(PC) dan versi *mobile* berupa *handphone* atau *smartphone*.



#### 4.2.1 Tampilan Halaman Awal untuk Pengguna Biasa versi *Personal Computer (PC)* atau *Desktop*

Berikut ini merupakan tampilan halaman awal untuk pengguna biasa versi *Personal Computer (PC)* atau *desktop*.



Gambar 5. Tampilan halaman awal pengguna biasa

Gambar 5 merupakan tampilan halaman awal pengguna biasa. Halaman ini merupakan halaman awal pada saat pengguna mengakses “*www.bangkatourism.web.id*”. Pada halaman ini pengguna dapat memilih pilihan bahasa yang tersedia, meliputi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Secara *default*, *website* ini menggunakan bahasa Indonesia. Halaman ini juga menyediakan enam pilihan kategori, yaitu “Beranda”, “Tentang Bangka”, “Objek Wisata”, “Kuliner”, “Budaya”, dan “Galeri”.

#### 4.2.2 Tampilan Halaman Awal untuk Pengguna Biasa versi *Mobile*

Berikut ini merupakan tampilan halaman awal untuk pengguna biasa versi *Mobile*.

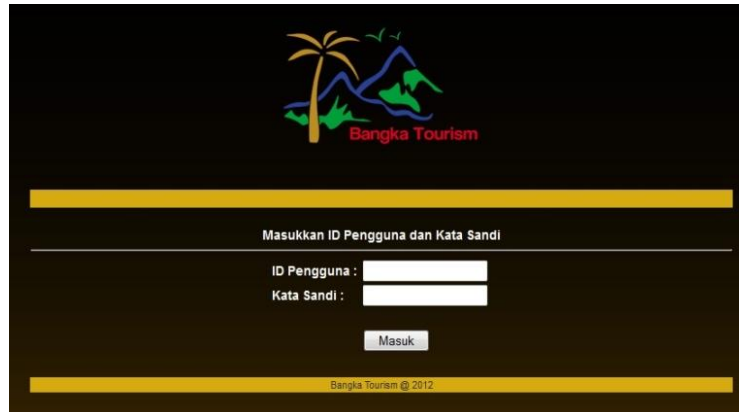


Gambar 6. Tampilan beranda pengguna biasa *mobile*

Gambar 6 merupakan tampilan beranda pengguna biasa *mobile*. Pada halaman ini terdapat beberapa pilihan menu, seperti “Tentang Bangka”, “Objek Wisata”, “Kuliner”, “Hotel & Transportasi”, dan “Agen Wisata”. Pengguna dapat memilih pilihan bahasa yang disediakan meliputi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

#### 4.2.3 Tampilan Halaman Awal untuk Admin

Berikut ini merupakan tampilan halaman awal untuk *admin*.



Gambar 7. Tampilan *loginadmin*

Gambar 7 merupakan tampilan *loginadmin*. Halaman ini merupakan halaman *login* yang digunakan oleh *admin* untuk masuk ke dalam halaman *website* khusus *admin*.

#### 4.2.4 Evaluasi

Setelah melakukan tahap analisis dan perancangan, tahap selanjutnya adalah pengujian dan evaluasi. Sebelum melakukan tahap pengujian, halaman *website* dan *database* yang telah dibuat harus terlebih dahulu di-*upload* ke *serverhosting* sehingga pengguna dapat mengakses menggunakan jaringan internet. Hasil yang diperoleh dari pengguna yang telah mengakses *website* ini 95% menyatakan tertarik untuk berkunjung ke pulau Bangka sedangkan 5% menyatakan kurang tertarik.

### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan implementasi yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Aplikasi ini dapat langsung diakses menggunakan internet pada halaman [www.bangkatourism.web.id](http://www.bangkatourism.web.id) untuk tampilan *desktop*, sedangkan [www.m.bangkatourism.web.id](http://www.m.bangkatourism.web.id) untuk tampilan *mobile*.
- 2) Aplikasi ini dapat berjalan di berbagai *web browser*, seperti *MozillaFirefox*, *Google Chrome*, *Internet Explorer*, *Safari*, dan *Opera*.
- 3) Aplikasi ini dapat memberikan informasi kepada pengguna mengenai Pulau Bangka, seperti objek wisata, kuliner, budaya, restoran, hotel, agen wisata, dan transportasi yang ada di Pulau Bangka.
- 4) Aplikasi ini memiliki versi *mobile*, sehingga dapat memudahkan pengguna untuk mengakses aplikasi ini menggunakan media *mobile* atau *smartphone*.
- 5) Aplikasi ini memiliki fitur pemilihan bahasa, sehingga memudahkan pengunjung mancanegara untuk mengakses aplikasi ini.

- 6) Aplikasi ini memiliki halaman khusus *admin*, sehingga *admin* dapat menambah, mengubah, atau menghapus data yang ada.

## REFERENSI

- [1]. Sutarman. 2003. Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [2]. Sunarfrihantono, Bimo. 2002. PHP dan MySQL untuk Web. Jakarta: Andi.
- [3]. Fadlisyah. 2009. Mudah Menguasai PHP dan MySQL dalam 24 Jam.
- [4]. Haryanto, Edy. 2008. Teknologi Informasi dan Komunikasi: Konsep dan Perkembangannya. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran.
- [5]. Kendall. 2003. Analisis dan Perancangan Sistem. Jakarta: Indeks.
- [6]. Purwanto, Eddy. "Pengantar World Wide Web". (online) <http://www.scribd.com/doc/19069897/Pengantar-WWW> (diakses 16 Juli 2012).