Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis *Website* Untuk Memanajemen Pengelolaan *Event* Pemancingan Menggunakan Metode *Agile* (Studi Kasus : Pemancingan Kenangan)

1st Falah Arfani
S1 Rekayasa Perangkat Lunak
Direktorat Universitas Telkom Purwokerto
Purwokerto, Indonesia
falaharfani@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Abednego Dwi Septiadi
S1 Rekayasa Perangkat Lunak
Direktorat Universitas Telkom Purwokerto
Purwokerto, Indonesia
abednego@telkomuniversity.ac.id

***Abstrak* — Pemancingan Kenangan merupakan usaha yang secara rutin menyelenggarakan event perlombaan memancing sebagai upaya menarik minat pengunjung. Namun, proses pengelolaan event, pendaftaran peserta, dan penyampaian informasi masih dilakukan secara manual sehingga menyulitkan pengelola dalam pemantauan dan dokumentasi kegiatan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi berbasis website yang mendukung pengelolaan event, mempermudah pendaftaran peserta secara daring, serta menyediakan media informasi yang mudah diakses oleh masyarakat. Metode yang digunakan adalah pengembangan sistem yang dilakukan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem yang dikembangkan dilengkapi dengan fitur pengelolaan data event, pendaftaran peserta secara online, serta penyajian informasi dan laporan hasil kegiatan. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *blackbox testing* untuk memastikan seluruh fungsi berjalan sesuai dengan kebutuhan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh *test case* berhasil dijalankan dengan persentase kelayakan sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut, sistem informasi berbasis website Pemancingan Kenangan dinyatakan layak digunakan dan mampu mendukung pengelolaan event secara lebih terstruktur serta memberikan kemudahan bagi pengelola dan peserta.**

Kata kunci*— *sistem informasi, event pemancingan, website, pengelolaan event, pendaftaran online

I. PENDAHULUAN

Di era digitalisasi saat ini, pemanfaatan sistem informasi telah menjadi komponen krusial bagi instansi dan pelaku usaha untuk meningkatkan efisiensi operasional. Integrasi teknologi berbasis website memungkinkan penyampaian informasi dan transaksi dilakukan secara lebih terstruktur dan luas tanpa batasan geografis [1]. Dalam konteks ekonomi nasional, Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) memegang peranan vital dengan kontribusi mencapai 60,5% terhadap PDB nasional [2]. Namun, tantangan utama yang dihadapi banyak UMKM, termasuk sektor jasa rekreasi, adalah masih rendahnya adopsi teknologi digital dalam pengelolaan operasional sehari-hari. Pemancingan Kenangan yang berlokasi di Kecamatan Tarub, Kabupaten Tegal, merupakan salah satu unit usaha bidang jasa hiburan yang menghadapi kendala dalam manajemen kegiatan. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan pemilik usaha, ditemukan bahwa pengelolaan event dan pendaftaran peserta masih dilakukan secara konvensional menggunakan papan informasi fisik dan pencatatan kertas. Metode manual ini menimbulkan beberapa masalah signifikan, antara lain ke tidak valid an informasi yang merugikan pelanggan dari sisi waktu dan tenaga, risiko kerusakan atau hilangnya data pendaftaran, serta terbatasnya jangkauan promosi kegiatan yang hanya mencakup area lokal pemancingan saja [3].

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah sistem informasi berbasis website yang mampu mengintegrasikan pengelolaan data secara dinamis. Penggunaan framework Laravel dipilih dalam pengembangan ini karena arsitektur Model-View-Controller (MVC) yang ditawarkannya mampu menjamin keamanan sistem serta efisiensi dalam manajemen database [4]. Laravel mendukung pengembangan aplikasi yang responsif, sehingga memudahkan aksesibilitas bagi pengguna dari berbagai perangkat.

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Agile. Pendekatan ini dipilih karena sifatnya yang fleksibel dan iteratif, memungkinkan pengembangan sistem yang lebih adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna di lapangan. Melalui metode Agile, proses perancangan sistem informasi Pemancingan Kenangan diharapkan dapat berjalan lebih cepat dengan fokus utama pada fungsionalitas yang memberikan nilai tambah bagi pengguna.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem informasi berbasis website yang mencakup fitur pengelolaan event, pendaftaran online, dan galeri juara. Pengujian sistem akan dilakukan menggunakan metode Blackbox Testing untuk memastikan setiap fitur berfungsi sesuai dengan kebutuhan fungsional tanpa kesalahan teknis pada antarmuka pengguna. Dengan implementasi sistem ini, diharapkan Pemancingan Kenangan

dapat melakukan digitalisasi manajemen event, meminimalkan risiko kehilangan data, serta memperluas jangkauan informasi guna meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan yang diselenggarakan.

II. KAJIAN TEORI

A. Manajemen Event dan Sistem Informasi Website

Manajemen event merupakan disiplin ilmu dalam menciptakan dan mengelola kegiatan untuk mengumpulkan kelompok orang dengan tujuan membangun citra bisnis serta memberikan pengalaman positif[5]. Dalam konteks pemancingan, sistem informasi berbasis website berperan sebagai media promosi yang memudahkan untuk memperluas nya jangkauan informasi yang memerlukan interaksi antara pemilik kolam dengan pemancing[6]. Integrasi website memungkinkan transformasi proses dari manual menjadi digital, mulai dari tahap input data, pemrosesan logika pada server, hingga output informasi yang dinamis bagi pengguna.

B. Pengembangan Perangkat Lunak Agile

Metode Agile adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang mengedepankan fleksibilitas dan kolaborasi berkelanjutan antara pengembang dan pemangku kepentingan. Berbeda dengan metode tradisional, Agile bekerja secara iteratif melalui siklus hidup yang meliputi requirements, design, development, testing, deployment, dan review [7]. Penggunaan *Agile* dalam penelitian ini memungkinkan sistem untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan kebutuhan operasional di Pemancingan Kenangan, memastikan bahwa setiap fitur yang dihasilkan memberikan nilai fungsionalitas yang maksimal bagi pengguna [8].

C. Framework Laravel dan Arsitektur MVC

Laravel merupakan framework PHP modern yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi pengembangan melalui sintaks yang ekspresif dan sederhana. Laravel mengadopsi pola arsitektur Model-View-Controller (MVC) yang memisahkan logika bisnis (Model), antarmuka pengguna (View), dan pengatur alur data (Controller) [8]. Keunggulan Laravel terletak pada fitur-fitur bawaannya seperti *routing, authentication,* dan dukungan *database* yang luas (seperti MySQL dan PostgreSQL), yang sangat mendukung pembangunan sistem informasi yang aman dan responsif [4].

D. Pemodelan Sistem dengan UML

Unified Modeling Language (UML) digunakan sebagai standar visualisasi untuk mendokumentasikan desain sistem berorientasi objek. Penelitian ini memanfaatkan beberapa diagram utama UML, antara lain:

- Use Case Diagram: Menggambarkan fungsionalitas sistem dari perspektif aktor eksternal [9].
- Activity Diagram: Memetakan alur kerja (workflow) proses bisnis dalam sistem secara berurutan [10].
- Sequence Diagram: Menjelaskan interaksi antar objek berdasarkan urutan waktu untuk memvalidasi skenario teknis tertentu [11].

E. Blackbox Testing dan Analisis Efektivitas

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Blackbox Testing, yaitu teknik pengujian yang berfokus pada fungsionalitas eksternal aplikasi tanpa harus memeriksa struktur kode internalnya [12]. Untuk mengukur tingkat keberhasilan sistem, digunakan analisis deskriptif dengan rumus persentase kelayakan sebagai berikut:

$$presentase\ kelayakan = \frac{Skor\ perolehan}{Skor\ maksimal} \times 100\%$$

Hasil perhitungan kemudian dikategorikan berdasarkan standar acuan efektivitas, di mana nilai di atas 80% diklasifikasikan sebagai kriteria "Sangat Baik" [13].

III. METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian terapan (applied research) yang bertujuan untuk menghasilkan solusi praktis berupa sistem informasi manajemen event berbasis web pada Pemancingan Kenangan. Pendekatan yang digunakan adalah rekayasa perangkat lunak dengan fokus pada digitalisasi proses operasional yang sebelumnya bersifat manual. Model pengembangan sistem yang diterapkan adalah metode Agile Development, yang dipilih karena sifatnya yang fleksibel, iteratif, dan memungkinkan kolaborasi berkelanjutan dengan pemilik usaha agar sistem yang dihasilkan benar-benar responsif terhadap perubahan kebutuhan di lapangan.

Tahapan penelitian diawali dengan proses pengumpulan dan analisis kebutuhan sistem berdasarkan hasil wawancara mendalam dan studi literatur. Hasil dalam tahap ini berupa daftar kebutuhan sistem yang akan menjadi acuan dalam proses pengembangan. Pada tahap ini, ditemukan adanya inefisiensi dalam penyampaian informasi event, risiko hilangnya data pendaftaran akibat penggunaan media kertas, serta keterbatasan jangkauan promosi. Selain itu, dilakukan studi literatur untuk memperoleh landasan teoritis mengenai framework Laravel, manajemen event, serta teknik pengujian perangkat lunak guna memperkuat basis pengembangan sistem.

Tahap berikutnya adalah perancangan desain, perancangan desain dilakukan secara kolaborasi dengan pemilik pemancingan dengan rancangan kasar antarmuka website. Diagram yang dibuat meliputi use case diagram, activity diagram, dan sequence diagram. Use case diagram digunakan dalam interaksi pemilik, pemancing dan sistem. Activity diagram digunakan dalam memetakan alur proses bisnis dan logika sistem secara detail, dan squence diagram memberi petunjuk pesan dan interaksi yang memperjelas komunikasi sistem secara dinamis dan terportal. Kebutuhan fungsional mencakup fitur utama seperti pengelolaan event, pendaftaran peserta secara online, integrasi galeri pemenang, dan validasi data transaksi. Sementara itu, kebutuhan non-fungsional difokuskan pada aspek kemudahan aksesibilitas bagi pemancing serta efisiensi pengolahan data bagi pengelola. Berdasarkan analisis tersebut, dilakukan tahap perancangan desain menggunakan alat bantu Pemodelan Unified Modeling Language (UML). Perancangan ini mencakup pembuatan use case diagram untuk mendefinisikan interaksi aktor, activity diagram untuk memetakan alur bisnis, serta sequence diagram untuk menggambarkan interaksi komponen sistem secara dinamis.

Tahap implementasi atau pengembangan (development) dilakukan dengan membangun sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP melalui framework Laravel. Penggunaan Laravel dimaksudkan untuk menerapkan arsitektur Model-

View-Controller (MVC) yang menjamin kerapian kode dan keamanan data. Basis data dibangun menggunakan MySQL melalui perangkat lunak XAMPP sebagai web server lokal. Proses pembuatan kode dilakukan secara modular agar memudahkan tahap debugging dan penyesuaian fungsionalitas di setiap iterasinya.

Tahap pengujian (testing) tahap ini dilakukan setelah perancangan kode selesai. Tujuan dari pengujian sebagai kesiapan sistem yang telah dikembangkan berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta bebas dari kesalahan(eror). Pengujian dilakukan bertahap dari setiap komponen sistem, dimulai dari unit testing, yaitu pengujian terhadap bagian-bagian kecil untuk memastikan logika dan fungsinya benar. Pengujian dilanjut sebagai pemeriksaan menyeluruh dengan spesifikasi yang telah dirancang.

Tahap selanjutnya penerapan (deployment) tahap ini merupakan penerapan sistem ke dalam lingkungan pengguna supaya sistem dapat digunakan secara nyata oleh pengguna.

Tahap terakhir merupakan evaluasi yang prosesnya merupakan penilaian terhadap sistem yang telah diterapkan berdasarkan umpan balik dari pengguna. Hasilnya digunakan dalam perbaikan dan pengembangan sistem pada iterasi selanjutnya supaya sistem dinyatakan memenuhi kebutuhan pengguna.

Penelitian ini dilaksanakan dengan memanfaatkan sumber data primer yang diperoleh langsung dari pemilik Pemancingan Kenangan serta data sekunder dari literatur ilmiah terkait. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi operasional, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap catatan manual yang ada. Tahap akhir penelitian adalah pengujian sistem yang dilakukan menggunakan metode Black Box Testing. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh fitur, mulai dari pendaftaran hingga pengelolaan laporan event, berfungsi dengan baik sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan dan bebas dari kesalahan fungsional sebelum sistem diterapkan secara nyata (deployment).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem menunjukkan bahwa proses operasional di Pemancingan Kenangan masih dilakukan secara manual, khususnya pada pengelolaan informasi event melalui papan fisik dan pendaftaran peserta menggunakan media kertas. Kondisi tersebut menyebabkan informasi sering tidak valid, risiko kehilangan data pendaftaran yang tinggi, serta jangkauan promosi yang terbatas pada area lokal saja. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi berbasis website yang mampu mengelola seluruh proses manajemen event secara terintegrasi dan terkomputerisasi.

Sistem yang dikembangkan harus mendukung pengelolaan data kegiatan, pendaftaran peserta secara daring (online), serta penyajian informasi laporan pemenang kegiatan. Selain itu, sistem dirancang untuk mempermudah pendaftaran dengan pilihan metode pembayaran secara cash maupun transfer guna meningkatkan fleksibilitas bagi pengguna. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam perancangan sistem yang bertujuan meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas penyebaran informasi kepada masyarakat.

B. Hasil Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan menggunakan pendekatan berorientasi objek yang dimodel kan melalui Unified Modeling Language (UML). Sistem dirancang dengan arsitektur Model-View-Controller(MVC) menggunakan framework Laravel untuk memisahkan logika bisnis, data, dan antarmuka pengguna secara terstruktur. Admin berperan dalam mengelola data event, galeri juara, serta memverifikasi pendaftaran, sementara pengguna dapat mengakses informasi dan melakukan pendaftaran secara mandiri.



GAMBAR 1
(Use Case Diagram)

Use Case Diagram pada Gambar 1 menggambarkan interaksi antara dua aktor utama, yaitu Admin dan User/Pendaftar, terhadap fungsi-fungsi utama sistem seperti kelola event, pendaftaran, pengelolaan galeri juara, data transfer dan pengelolaan galeri.

C. Hasil Implementasi

Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem informasi berhasil dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel dan basis data MySQL. Sistem mampu mengintegrasikan fitur manajemen event, galeri dokumentasi, galeri juara, data transfer dan sistem pendaftaran dalam satu platform. Implementasi fitur pembayaran memungkinkan pengguna mengunggah bukti transfer yang akan divalidasi oleh admin untuk memastikan pembayaran data peserta berhasil. Pengelolaan dalam satu platform yang meliputi pengelolaan event, pengelolaan galeri juara, pengelolaan galeri, data transfer dan data peserta yang memudahkan pengguna pengguna pemancingan, pemilik pemancingan dan panitia event pemancingan yang sudah ter digitalisasi pada satu sistem. Rancangan awal pengembangan website dilakukan dengan pemilik pemancingan untuk memastikan approval pemilik pemancingan bahwa tampilan tersebut sudah memenuhi kriteria pemilik pemancingan serta mampu mendukung dalam operasional sehari-hari.



GAMBAR 2
(Tampilan Antarmuka Halaman Awal/User)

Halaman awal website menampilkan beranda pemancingan, tentang kami yang menjelaskan sejarah dari Pemancingan Kenangan, fasilitas yang menjelaskan hak bagi user, apa saja yang diberikan pemancingan kenangan untuk membuat betah para pemancing, dilanjut informasi yang menjelaskan harga tiket masuk yang begitu detail serta aturan yang berlaku dalam melaksanakan kegiatan memancing,

pada menu sang juara merupakan pemenang event pada event sebelumnya yang akan terus update sehingga tidak terjadi kesalahan, pada menu galeri merupakan tampilan terbaru pada pemancingan kenangan untuk memajang hasil fotonya supaya menjadi daya tarik dalam media promosi, pada menu lomba merupakan kumpulan event yang akan di selenggarakan, pengunjung bisa langsung mendaftar jika tertarik ke salah satu event tersebut, dilanjutkan menu kontak yang memberikan banyak informasi dari alamat Pemancingan Kenangan, telepon, email, dan informasi jam buka Pemancingan Kenangan.



GAMBAR 3
(Tampilan Dashboard Manajemen Event)

Halaman admin menyediakan fitur untuk menambah, mengubah, dan menghapus data event serta memantau data pendaftar dan validasi data transfer secara real-time untuk memudahkan dan mendukung operasional sehari-hari dalam Pemancingan Kenangan. Ada juga fitur galeri untuk menambah dan menghapus foto yang ditampilkan dalam halaman depan website sebagai media promosi tambahan. Fitur galeri juara merupakan fitur yang menampilkan detail pemenang event yang telah diselenggarakan, pada menu ini sistem bisa menambah, mengubah, dan menghapus pemenang event.

D. Hasil Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan menggunakan metode Blackbox Testing untuk memvalidasi fungsionalitas sistem berdasarkan masukan dan keluaran yang diharapkan. Pengujian ini dilakukan oleh penulis sebagai pengembang sistem, karena penulis mampu memahami alur kerja dan kebutuhan fungsional sistem secara menyeluruh. Jumlah penguji dalam pengujian ini ada 3 orang, yaitu penulis, pemilik pemancingan, dan panitia event pemancingan. Hasil pengujian menunjukkan seluruh fitur utama berjalan sesuai spesifikasi teknis yang ditetapkan sehingga baik pemilik Pemancingan Kenangan, panitia event, maupun peserta Pemancingan Kenangan bisa mengakses dan memudahkan operasionalnya.

1. Hasil Pengujian Blackbox

TABEL 1
(Hasil Pengujian Blackbox)

Fitur yang Diuji	Hasil
Login admin	Berhasil
Manajemen event	Berhasil
Manajemen galeri	Berhasil
Manajemen geleri juara	Berhasil
Data peserta	Berhasil
Data transfer	Berhasil
Menampilkan halaman awal	Berhasil
Menampilkan menu	Berhasil
Menampilkan gambar	Berhasil

2. Analisis Efektivitas Berdasarkan hasil pengujian terhadap semua test case, seluruh skenario dinyatakan berhasil (valid) sehingga diperoleh persentase kelayakan sebesar 100%. Mengacu pada standar acuan efektivitas, sistem informasi Pemancingan Kenangan memenuhi kriteria "Sangat Baik" dan dinyatakan layak untuk digunakan secara operasional.

E. Pembahasan

Implementasi sistem ini berhasil mengubah yang awalnya masih manual sekarang sudah lewat sistem yang mempermudah baik pemilik pemancingan maupun peserta dalam kegiatannya. Pada tahap ini sistem pemancingan kenangan berhasil dijalankan yang mampu membantu pemilik pemancingan dalam mengelola usahanya. Dalam tahapnya pengembangan informasi berbasis website dengan metode agile yang mendukung proses pengelolaan event pemancingan kenangan bisa diperbarui dan diakses tidak hanya area pemancingan kenangan saja. enyediakan sistem berbasis website yang sudah online untuk pendaftaran event sehingga dapat meminimalkan risiko kesalahan pencatatan dan mencegah kehilangan data pendaftaran event. Berdasarkan hasil pengujian sistem, proses pendaftaran event yang sebelumnya dilakukan secara manual menggunakan kertas kini telah digantikan dengan pendaftaran melalui website. menyediakan media informasi untuk menyajikan informasi event secara luas sehingga penyebaran informasi tidak terbatas dalam lingkup Pemancingan Kenangan serta menarik minat masyarakat dalam mengikuti event. Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian sistem, website yang dibangun berfungsi sebagai media informasi yang dapat diakses oleh masyarakat luas melalui jaringan internet.

F. Pengembangan Sistem ke Depan

Sistem informasi berbasis website yang telah dikembangkan terbukti mampu mendukung proses pengelolaan event di Pemancingan Kenangan secara lebih terstruktur, efisien, dan terdokumentasi dengan baik. Melalui sistem ini, pengelola dapat mengatur data event, pendaftaran peserta, serta penyampaian informasi secara terpusat sehingga mengurangi ketergantungan pada proses manual yang berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan maupun kehilangan data.

Meskipun demikian, sistem masih memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut agar dapat memberikan manfaat yang lebih optimal bagi pengelola maupun pelanggan. Salah satu pengembangan yang dapat dilakukan adalah integrasi payment gateway otomatis. Dengan adanya fitur ini, proses pembayaran pendaftaran event dapat dilakukan secara real-time dan terverifikasi secara otomatis oleh sistem tanpa perlu pengecekan manual oleh admin. Hal ini diharapkan dapat mempercepat proses administrasi, meningkatkan akurasi data pembayaran, serta meminimalkan risiko kesalahan atau keterlambatan konfirmasi pembayaran.

Selain itu, pengembangan sistem juga dapat diarahkan pada penambahan fitur notifikasi otomatis melalui broadcast WhatsApp atau media pesan instan lainnya. Fitur ini dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi penting seperti konfirmasi pendaftaran, status pembayaran, pengumuman jadwal event, perubahan informasi, hingga pengumuman pemenang lomba. Dengan adanya notifikasi yang dikirim secara langsung dan cepat, pelanggan akan merasa lebih diperhatikan dan mendapatkan pengalaman pengguna yang

lebih baik karena informasi dapat diterima secara tepat waktu.

Pengembangan selanjutnya juga dapat mencakup peningkatan aspek user experience (UX) dan user interface (UI) agar sistem semakin mudah digunakan oleh berbagai kalangan pengguna. Selain itu, sistem dapat diperluas dengan fitur laporan dan analisis data, seperti statistik jumlah peserta, tingkat partisipasi event, serta laporan keuangan, yang dapat membantu pengelola dalam pengambilan keputusan strategis di masa mendatang.

Dengan adanya pengembangan-pengembangan tersebut, diharapkan sistem informasi berbasis website Pemancingan Kenangan dapat terus berkembang menjadi sistem yang lebih lengkap, adaptif, dan mampu memberikan layanan yang optimal serta berkelanjutan bagi pengelola maupun pelanggan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi berbasis website untuk manajemen event pada Pemancingan Kenangan berhasil dibangun menggunakan framework Laravel dan metode Agile Development. Sistem ini mampu mentransformasi pengelolaan operasional yang sebelumnya manual menjadi ter digitalisasi, sehingga meningkatkan efisiensi dalam penyampaian informasi kegiatan dan akurasi pendataan peserta.

Penerapan metode Agile memungkinkan pengembangan sistem yang responsif terhadap kebutuhan pemilik usaha, menghasilkan fitur-fitur fungsional seperti pendaftaran daring, validasi bukti pembayaran, serta pengelolaan galeri pemenang yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat. Hasil pengujian menggunakan metode Blackbox Testing menunjukkan bahwa seluruh fitur sistem berfungsi dengan valid 100%, dan analisis efektivitas berdasarkan standar Litbang Depdagri menempatkan sistem ini pada kategori "Sangat Baik". Dengan demikian, sistem informasi ini layak digunakan sebagai media pendukung operasional Pemancingan Kenangan untuk meningkatkan partisipasi masyarakat serta profesionalisme manajemen bisnis UMKM.

REFERENSI

[1] K. Puspita, Y. Alkhalifi, and H. Basri, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral,” Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika, vol. 23, no. 1, Apr. 2021, doi: 10.31294/p.v23i1.10434.

[2] A. Utami, S. 1∗, and A. N. Sunrawali, “Digital marketing dalam pengembangan usaha mikro, kecil, dan menengah,” Online) KINERJA: Jurnal Ekonomi dan Manajemen, vol. 19, no. 1, p. 170, 2022, doi: 10.29264/jkin.v19i1.10207.

[3] M. Muhammad and F. Tempola, “Pemanfaatan Teknologi Website Sebagai Media Promosi Hasil BUMDes,” RENATA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Kita Semua, vol. 1, no. 1, pp. 21–25, Apr. 2023, doi: 10.61124/1.renata.5.

[4] D. Purnama Sari, R. Wijanarko, and J. X. Menoreh Tengah, “Implementasi Framework Laravel pada Sistem Informasi Penyewaan Kamera (Studi Kasus Di Rumah Kamera Semarang),” vol. 2, no. 1, pp. 32–36, 2019

[5] A. D. Anggoro, H. Susanto, R. Arifin, O. C. Nugroho, E. Purwati, and I. N. Ridho, “Manajemen Event Budaya Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Ponorogo,” JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan), vol. 7, no. 1, Jan. 2023, doi: 10.58258/jisip.v7i1.4434.

[6] J. Pengabdian Papua et al., “Pengembangan Potensi Wisata Pemancingan Kolam Ikan Tawar dan Penyuluhan Ekologis serta Kesehatan Masyarakat,” SAINS, vol. 10, no. 3, pp. 176–181, 2010.

[7] J. W. S. Shore, The Art of Agile Development. Sebastopol, CA: O’Reilly Media, 2007.

[8] T. A. Pertiwi, N. Try Luchia, P. Sinta, R. Aprinastya, A. Dahlia, and I. R. Fachrezi, “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI ABSENSI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT WEB-BASED ATTENTION INFORMATION SYSTEM DESIGN AND IMPLEMENTATION USING THE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT METHOD.”

[9] W. Muthia Kansha, “Analisis Perbandingan Struktur dan Performa Framework Codeigniter dan Laravel dalam Pengembangan Web Application”.

[10] M. R. Septianto and A. Voutama, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KATALOG MAKANAN WARTEG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML),” Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, vol. 13, no. 3S1, Oct. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i3S1.7592.

[11] T. A. Kurniawan, L.-S. Lê, and B. Priyambadha, “Challenges in Developing Sequence diagrams (UML),” 2020. [Online]. Available: http://www.omg.org/spec/UML/2.5.1

[12] M. N. Huda, M. Burhan, A. Satibi, H. A. Pradita, A. Saifudin, and I. Kusyadi, “Implementasi Black Box Testing pada Aplikasi Sistem Kasir dengan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions,” Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi, vol. 5, no. 2, p. 120, May 2022, doi: 10.32493/jtsi.v5i2.17645.

[13] F. Agil Sakinah, F. Prima Aditiawan, and A. Lina Nurlaili, “PENGUJIAN PADA APLIKASI MANAJEMEN ASET MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING,” 2024.