

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS E-COMMERCE DAN GIS UNTUK PEMASARAN PRODUK DAN PARIWISATA

**Putu Maha Putra, S.Pd., M.Kom.
Luh Putu Cintya Prabandari, S.ST., M.T.**

Sanksi Pelanggaran Pasal 72

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002

Tentang Hak Cipta

1. Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 Ayat (1) atau Pasal 49 Ayat (1) dan Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana paling lama 7 (tahun) dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagai dimaksud pada Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS E-COMMERCE DAN GIS UNTUK PEMASARAN PRODUK DAN PARIWISATA

**Putu Maha Putra, S.Pd., M.Kom.
Luh Putu Cintya Prabandari, S.ST., M.T.**



YAYASAN PUTRA ADI DHARMA

Pengembangan Sistem Informasi Berbasis E-Commerce dan GIS untuk Pemasaran Produk dan Pariwisata

Penulis :

Putu Maha Putra, S.Pd., M.Kom.

Luh Putu Cintya Prabandari, S.ST., M.T.

ISBN : 978-634-7428-94-3

IKAPI : No.498/JBA/2024

Editor :

Tri Nurmawati

Penyunting :

Yayasan Putra Adi Dharma

Desain sampul dan Tata letak

Yayasan Putra Adi Dharma

Penerbit :

Yayasan Putra Adi Dharma

Redaksi :

Wahana Pondok Ungu Blok B9 no 1, Bekasi

Office Marketing Jl. Gedongkuning, Banguntapan Bantul, Yogyakarta

Office Yogyakarta : 087777899993

Marketing : 088221740145

Instagram : @ypad_penerbit

Website : <https://ypad.store>

Email : teampenerbit@ypad.store

Cetakan Pertama November

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, buku ajar ini dapat diselesaikan. Buku ini disusun sebagai salah satu bahan ajar untuk mendukung pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah Sistem Informasi, E-Commerce, dan GIS, khususnya yang berfokus pada pengembangan UMKM dan pariwisata berbasis kearifan lokal.

Buku ajar ini disusun dalam sepuluh bab, dimulai dari konsep dasar sistem informasi, e-commerce, dan GIS, hingga implementasi, integrasi, uji coba, serta evaluasi sistem. Setiap bab dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, studi kasus, latihan, dan tugas praktikum untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi dan mengaplikasikannya pada konteks nyata.

Kami berharap buku ini dapat menjadi panduan praktis dan referensi akademik bagi mahasiswa, dosen, dan praktisi yang tertarik dalam pengembangan sistem informasi berbasis teknologi digital, sekaligus mendorong inovasi berbasis kearifan lokal.

Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan masukan yang konstruktif sangat kami harapkan demi penyempurnaan edisi berikutnya.

Akhir kata, semoga buku ini bermanfaat dan mampu memberikan wawasan baru dalam mengembangkan sistem informasi untuk UMKM dan pariwisata desa secara efektif dan berkelanjutan.

A. DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
Bab 1. Konsep Dasar Sistem Informasi, E-Commerce, dan GIS ..	1
A. Tujuan Pembelajaran	1
B. Sistem Informasi	1
C. E-Commerce	6
D. GIS (Geographic Information System).....	Error! Bookmark not defined.
Bab 2. Potensi UMKM, Kerajinan, dan Pariwisata Desa	Error! Bookmark not defined.
A. Tujuan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM).....	Error! Bookmark not defined.
Bab 3. Analisis Kebutuhan Sistem Informasi	Error! Bookmark not defined.
A. Tujuan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B. Analisis Kebutuhan Sistem ...	Error! Bookmark not defined.
Latihan Mahasiswa.....	Error! Bookmark not defined.
Bab 4. Perancangan Arsitektur Sistem	Error! Bookmark not defined.
A. Tujuan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B. Arsitektur Sistem	Error! Bookmark not defined.
Tugas Mahasiswa	Error! Bookmark not defined.

Bab 5. Desain Database dan AntarmukaError! Bookmark not defined.

- A. Tujuan Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**
- B. Desain *Database***Error! Bookmark not defined.**
- C. Desain Antarmuka Sistem.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tugas Mahasiswa**Error! Bookmark not defined.**

Bab 6. Implementasi Website E-CommerceError! Bookmark not defined.

- A. Tujuan Pembelajaran Bab 6: Implementasi Website E-Commerce**Error! Bookmark not defined.**
- B. Pemilihan Platform Pengembangan**Error! Bookmark not defined.**
- C. Fitur Utama Website *E-Commerce***Error! Bookmark not defined.**

Bab 7. Integrasi GIS dalam WebsiteError! Bookmark not defined.

- A. Tujuan Pembelajaran Bab 7..**Error! Bookmark not defined.**
- B. Konsep Integrasi Peta Digital**Error! Bookmark not defined.**
- C. Tools untuk Integrasi GIS**Error! Bookmark not defined.**
- Tugas Mahasiswa**Error! Bookmark not defined.**

Bab 8. Uji Coba dan Evaluasi SistemError! Bookmark not defined.

- A. Tujuan Pembelajaran Bab 8..**Error! Bookmark not defined.**
- B. Teknik Pengujian Sistem**Error! Bookmark not defined.**
- C. Evaluasi Performa Website...**Error! Bookmark not defined.**
- D. *Feedback* dari Pengguna**Error! Bookmark not defined.**
- Latihan Praktikum**Error! Bookmark not defined.**

Bab 9. Dampak Sistem Informasi terhadap UMKM dan PariwisataError! Bookmark not defined.

A. Tujuan Pembelajaran Bab 9 ..**Error! Bookmark not defined.**

B. Perubahan Akses Pasar melalui E-Commerce **Error! Bookmark not defined.**

C. GIS sebagai Pendorong Wisata Berbasis Budaya..... **Error! Bookmark not defined.**

D. Dampak Sosial-Ekonomi dan Kearifan Lokal **Error! Bookmark not defined.**

Refleksi Mahasiswa..... **Error! Bookmark not defined.**

Bab 10. Tren dan Pengembangan LanjutanError! Bookmark not defined.

A. Tujuan Pembelajaran Bab 10 **Error! Bookmark not defined.**

B. Integrasi dengan IoT, Big Data, dan AI**Error! Bookmark not defined.**

C. Peluang Penelitian Lanjutan .**Error! Bookmark not defined.**

D. Strategi Pengembangan Berkelanjutan**Error! Bookmark not defined.**

Tugas Akhir Mahasiswa.....**Error! Bookmark not defined.**

Glosarium6

Daftar Pustaka9

PROFIL PENULIS10

Bab 1. Konsep Dasar Sistem Informasi, E-Commerce, dan GIS

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan definisi sistem informasi, e-commerce, dan GIS.
2. Memahami peran teknologi informasi dalam transformasi digital.
3. Menganalisis hubungan antara sistem informasi, e-commerce, dan GIS dalam pengembangan sistem modern.

C. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu kombinasi terintegrasi antara teknologi, manusia, dan proses yang berfungsi untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, serta mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi. Sistem informasi tidak hanya sebatas perangkat keras atau perangkat lunak, tetapi mencakup keseluruhan ekosistem yang menghubungkan data dengan aktivitas manusia.

Laudon & Laudon (2022) menyatakan bahwa sebuah sistem informasi tersusun dari lima komponen utama yang saling terintegrasi, yaitu:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat Keras merupakan komponen fisik yang menjadi pondasi utama dalam menjalankan sistem informasi. Semua proses pengolahan data, penyimpanan, serta pertukaran informasi tidak akan berjalan tanpa adanya perangkat keras yang memadai. Komponen ini mencakup berbagai alat seperti komputer dan server yang berfungsi sebagai pusat penyimpanan serta pengelolaan data transaksi e-commerce, perangkat jaringan seperti *router*, *switch*, dan modem yang memastikan konektivitas antar pengguna dan sistem, serta *smartphone* dan komputer pengguna yang digunakan untuk mengakses website

atau aplikasi desa wisata digital. Selain itu, printer dan perangkat pendukung lainnya juga memiliki peran penting dalam mencetak laporan, bukti transaksi, atau data administratif. Dengan dukungan perangkat keras yang tepat dan berkinerja tinggi, sistem informasi dapat berjalan stabil, cepat, dan aman, sehingga mendukung aktivitas digitalisasi desa secara efektif dan efisien.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat Lunak merupakan kumpulan instruksi atau program yang berfungsi untuk mengolah data, menjalankan perintah, serta menyediakan berbagai layanan kepada pengguna. Tanpa perangkat lunak, perangkat keras tidak akan dapat berfungsi secara optimal karena software-lah yang mengatur dan mengendalikan seluruh proses sistem informasi. Secara umum, perangkat lunak terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu sistem operasi dan aplikasi. Sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, atau *macOS* berperan sebagai penghubung antara pengguna dan perangkat keras, memastikan semua komponen dapat bekerja secara harmonis. Sementara itu, perangkat lunak aplikasi digunakan untuk tujuan tertentu, seperti aplikasi *e-commerce* untuk transaksi online, aplikasi GIS untuk pemetaan digital, atau aplikasi akademik untuk pengelolaan data pendidikan. Contoh nyata dari perangkat lunak pendukung sistem informasi adalah *MySQL* atau *PostgreSQL*, yang berfungsi sebagai sistem manajemen basis data untuk menyimpan dan mengelola informasi, seperti data produk, transaksi, atau pengguna. Dengan kombinasi software yang andal dan kompatibel, sistem informasi dapat memberikan kinerja yang efisien, aman, serta mudah diakses oleh berbagai lapisan pengguna.

3. Data

Data merupakan elemen paling mendasar dalam sistem informasi, berupa fakta-fakta mentah yang dikumpulkan, disimpan, dan kemudian diolah menjadi informasi yang bermakna dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan. Data dapat berbentuk angka, teks, gambar, suara, atau koordinat lokasi, tergantung pada kebutuhan sistem yang digunakan.

Tanpa data, sistem informasi tidak akan memiliki nilai atau fungsi karena data adalah bahan baku utama dari seluruh proses pengolahan informasi. Dalam konteks akademik, misalnya, data mahasiswa seperti nama, nomor induk mahasiswa (NIM), dan nilai mata kuliah akan diolah menjadi transkrip akademik yang menggambarkan prestasi belajar. Sementara dalam konteks pariwisata digital, data lokasi wisata dan profil pengrajin dapat diintegrasikan ke dalam sistem berbasis *GIS (Geographic Information System)* untuk ditampilkan dalam bentuk peta interaktif, yang memudahkan wisatawan menemukan destinasi dan produk kerajinan lokal. Dengan pengelolaan data yang baik—melalui proses pengumpulan, validasi, dan analisis—sistem informasi dapat menghasilkan informasi yang akurat, relevan, dan tepat waktu bagi setiap pengguna.

4. Manusia (*Brainware*)

Brainware merupakan unsur manusia yang berperan penting dalam pengoperasian, pengelolaan, dan pemanfaatan sistem informasi. Tanpa keterlibatan manusia, perangkat keras dan perangkat lunak hanyalah alat yang tidak memiliki arah atau tujuan. *Brainware* mencakup semua individu yang berinteraksi dengan sistem, mulai dari operator sistem, administrator, manajer, hingga *end-user* (pengguna akhir). Masing-masing memiliki peran berbeda sesuai dengan tingkat tanggung jawab dan kebutuhan organisasi.

Sebagai contoh, *administrator website e-commerce* bertugas mengelola data produk, memantau transaksi, serta memastikan sistem berjalan dengan baik. Di sisi lain, pengguna (wisatawan atau pelanggan) menggunakan sistem untuk menelusuri katalog produk, melakukan pemesanan, dan menyelesaikan pembayaran secara online. Dalam konteks pemerintahan desa atau UMKM, *brainware* juga bisa berupa pemerintah desa yang memanfaatkan laporan digital untuk mengambil keputusan strategis. Dengan demikian, *brainware* bukan hanya pengguna, tetapi juga pengendali dan pengambil keputusan yang menentukan keberhasilan penerapan sistem informasi secara keseluruhan.

5. Prosedur

Prosedur merupakan serangkaian aturan, metode, dan tata cara yang mengatur bagaimana sistem informasi dijalankan secara efektif dan konsisten. Prosedur berfungsi sebagai panduan operasional agar setiap komponen sistem baik teknologi maupun manusia dapat bekerja secara selaras sesuai dengan standar operasional (SOP) yang telah ditetapkan. Dengan adanya prosedur, aktivitas seperti penginputan data, pengelolaan transaksi, hingga pemeliharaan sistem dapat dilakukan secara terstruktur, mengurangi risiko kesalahan, dan memastikan keamanan serta keandalan sistem.

Sebagai contoh, prosedur login diterapkan untuk menjaga keamanan data pengguna dengan mewajibkan autentikasi sebelum mengakses sistem. Begitu pula dalam proses pembelian di website *e-commerce*, terdapat alur kerja yang jelas: mulai dari pemilihan produk, konfirmasi pesanan, pembayaran digital, hingga pengiriman barang. Semua tahapan tersebut mengikuti prosedur yang telah dirancang agar pengalaman pengguna tetap aman, nyaman, dan efisien. Dengan demikian, prosedur menjadi elemen penting dalam menjamin bahwa sistem informasi tidak hanya berjalan, tetapi juga berfungsi secara teratur, aman, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Sistem informasi saat ini telah diterapkan secara luas di berbagai bidang kehidupan, baik di sektor pemerintahan, pendidikan, bisnis, kesehatan, maupun pariwisata. Setiap penerapan memiliki tujuan utama yang sama, yaitu meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas pengambilan keputusan melalui pengelolaan data yang terintegrasi dan berbasis teknologi digital.

Dalam sektor pemerintahan, sistem informasi digunakan untuk mewujudkan tata kelola pemerintahan yang transparan dan akuntabel. Contohnya adalah Sistem Informasi Administrasi Kependudukan (SIAK) yang mengelola data penduduk secara nasional, sehingga proses pembuatan KTP, akta kelahiran, dan dokumen lainnya menjadi lebih cepat dan akurat.

Di bidang pendidikan, sistem informasi akademik membantu pengelolaan data mahasiswa, jadwal kuliah, nilai, hingga proses wisuda secara digital. Contohnya adalah Sistem Informasi Akademik (SIKAD) yang digunakan hampir di seluruh perguruan tinggi di Indonesia untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar dan administrasi akademik.

Dalam dunia bisnis, penerapan sistem informasi terlihat pada penggunaan *e-commerce* dan *Enterprise Resource Planning (ERP)*. Melalui *platform e-commerce*, pelaku UMKM dapat menjual produk secara online, menjangkau pasar global, dan mengelola transaksi dengan efisien. Sementara itu, ERP membantu perusahaan mengintegrasikan berbagai proses bisnis seperti keuangan, produksi, dan logistik dalam satu sistem terpadu.

Sektor kesehatan juga memanfaatkan sistem informasi untuk meningkatkan pelayanan publik. Contohnya adalah Sistem Informasi Rumah Sakit (SIRS) yang menyimpan data pasien, jadwal dokter, dan rekam medis secara elektronik, sehingga mempercepat proses diagnosis dan perawatan.

Sedangkan di bidang pariwisata, penerapan sistem informasi semakin berkembang dengan integrasi *Geographic Information System (GIS)*. Melalui GIS, destinasi wisata dan lokasi pengrajin dapat ditampilkan dalam peta digital interaktif yang terhubung dengan layanan *e-commerce*. Hal ini memungkinkan wisatawan untuk menjelajahi lokasi wisata, membeli produk lokal, serta mendapatkan pengalaman digital yang informatif dan menarik.

Dengan demikian, penerapan sistem informasi tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga berperan penting dalam transformasi digital berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam pengembangan ekonomi desa dan pelestarian budaya lokal melalui teknologi berbasis *e-commerce* dan GIS.

Latihan Pemahaman:

- a. Sebutkan lima komponen utama sistem informasi menurut Laudon & Laudon dan berikan contoh konkrit untuk masing-masing komponen.
- b. Jelaskan perbedaan antara data dan informasi dalam konteks sistem informasi.

- c. Identifikasi salah satu sistem informasi yang sering Anda gunakan sehari-hari, lalu analisis manfaatnya bagi pengguna.

D. E-Commerce

E-Commerce (Electronic Commerce) adalah aktivitas jual beli produk atau jasa yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet. Menurut Turban et al. (2021), e-commerce tidak hanya terbatas pada proses transaksi jual beli, tetapi juga mencakup seluruh aktivitas bisnis yang dilakukan secara digital, seperti promosi, layanan pelanggan, manajemen inventori, hingga pengelolaan rantai pasok.

Dengan kata lain, e-commerce merupakan transformasi dari aktivitas perdagangan konvensional ke dalam bentuk perdagangan digital yang lebih efisien, fleksibel, dan menjangkau pasar yang lebih luas.

Glosarium

Admin

Pengelola sistem yang bertanggung jawab atas pengaturan data pengguna, produk, transaksi, dan laporan dalam sistem e-commerce dan GIS.

API (Application Programming Interface)

Sekumpulan fungsi dan protokol yang memungkinkan komunikasi antara berbagai aplikasi perangkat lunak.

Atribut

Komponen data yang mewakili karakteristik dari suatu entitas dalam basis data.

Cloud Server

Layanan penyimpanan dan pengelolaan data berbasis internet yang memungkinkan akses fleksibel dari berbagai perangkat.

Dashboard

Tampilan antarmuka yang menampilkan informasi penting seperti laporan penjualan, data wisata, dan statistik pengguna secara visual dan interaktif.

Database

Kumpulan data terorganisir yang dikelola oleh sistem manajemen basis data (DBMS) untuk mendukung pengambilan keputusan dan operasional sistem.

E-Commerce (Electronic Commerce)

Sistem perdagangan elektronik yang memungkinkan transaksi jual beli produk atau jasa melalui internet.

Entity Relationship Diagram (ERD)

Model konseptual yang menggambarkan hubungan antar entitas dalam sistem basis data.

GIS (Geographic Information System)

Sistem berbasis komputer yang digunakan untuk mengumpulkan, mengelola, menganalisis, dan menampilkan data spasial atau geografis.

Leaflet.js

Library JavaScript open-source yang digunakan untuk membuat peta interaktif pada aplikasi web.

OpenStreetMap (OSM)

Peta digital open-source yang dapat dimodifikasi dan digunakan secara gratis oleh pengembang sistem berbasis GIS.

Payment Gateway

Layanan yang memfasilitasi proses pembayaran elektronik secara aman antara pembeli dan penjual.

Produk Kerajinan

Barang hasil karya pengrajin yang memiliki nilai seni dan ekonomi, dipasarkan melalui sistem e-commerce desa wisata.

Stakeholder

Pihak-pihak yang terlibat dan memiliki kepentingan dalam pengembangan serta penggunaan sistem informasi.

UML (Unified Modeling Language)

Bahasa pemodelan standar untuk mendesain dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak.

Use Case Diagram

Diagram UML yang menggambarkan interaksi antara pengguna (aktor) dan sistem untuk menjelaskan fungsi yang disediakan sistem.

Wisata Digital

Konsep pariwisata yang memanfaatkan teknologi informasi untuk promosi, reservasi, dan eksplorasi destinasi secara daring.

Daftar Pustaka

- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2022). *Management Information Systems: Managing the Digital Firm*. Pearson Education.
- Setiawan, I. B. (2023). *Integrasi Teknologi dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif Desa Adat Bali Aga*. Denpasar: Udayana Press.
- Jogiyanto, H. M. (2019). *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Andi Offset.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2021). *Marketing Management* (16th ed.). Pearson.
- Turban, E., Pollard, C., & Wood, G. (2020). *Information Technology for Management: On-Demand Strategies for Performance, Growth and Sustainability*. Wiley.
- Goodchild, M. F. (2020). *GIS: A Computing Perspective*. CRC Press.
- Prahasta, E. (2018). *Sistem Informasi Geografis: Konsep-Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Informatika Bandung.
- Sutabri, T. (2019). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rahardjo, B. (2021). *Keamanan Informasi dan Internet*. Bandung: Informatika.
- Porter, M. E. (2022). *Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance*. Free Press.

PROFIL PENULIS



Putu Maha Putra, S.Pd., M.Kom

Seorang penulis dan dosen tetap Prodi Manajemen Informatika Kampus Politeknik Ganesha Guru. Lahir di desa Sidetapa, 26 April 1989 Buleleng-Bali. Penulis merupakan anak tunggal dari pasangan bapak Putu Mastra dan Ibu Nyoman Metri. Pendidikan program Sarjana (S1) Universitas Pendidikan Ganesha Prodi Pendidikan Teknik Komputer dan menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Universitas Pendidikan Ganesha prodi Ilmu komputer konsentrasi di bidang Sistem Informasi. Buku yang telah ditulis dan terbit berjudul di antaranya: Pemrograman jaringan, Buku Ajar Pemrograman Web, Pengembangan UMKM dan Digitalisasi, Sistem Informasi 5.0: Integrasi AI, Big Data, dan IoT dalam Organisasi Modern, Pengenalan Pemrograman Dasar Dunia Koding Dengan Python, Teknologi dan Pemberdayaan Masyarakat, Pengantar Jaringan dan Komunikasi Data, Modern Database Management: Tren, Teknologi, dan Penerapan, Buku Ajar Pengantar Teknologi Informasi, Modern Database Management dan pemasaran dan teknologi.



Perempuan bernama lengkap **Luh Putu Cintya Prabandari, S.ST., M.T.** ini lahir di Kecamatan Negare, Kabupaten Jembrana Provinsi Bali. Penulis memulai Pendidikan pada tahun 1994 di SDN 1 Lelateng, kemudian melanjutkan ke SMPN 2 Negare pada tahun 2000. Meneruskan Pendidikan ke jenjang SMA pada tahun 2003 di SMAN 1 Negare. Pendidikan tinggi dimulai pada tahun 2006 dengan menempuh jenjang Diploma III di Universitas Pendidikan Ganesha mengambil jurusan Manajemen Informatika. Selanjutnya penulis mendapatkan kesempatan meneruskan Pendidikan ke Diploma IV di Institut Teknologi Bandung melalui program beasiswa ITB-SEAMOLEC selama 1 tahun mengambil program studi Teknik Media Digital dan mendapatkan gelar Sarjana Sains Terapan pada tahun 2010. Penulis mendapatkan kesempatan Kembali untuk meneruskan Pendidikan ke jenjang Magister pada tahun 2012 dengan mendapatkan beasiswa unggulan di Institut Teknologi Bandung, pada STEI program studi Teknologi Media Digital dan Game selama 2 tahun. Saat ini penulis aktif menjadi dosen di Politeknik Ganesha Guru jurusan Manajemen Informatika melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi seperti pengajaran, penelitian dan pengabdian Masyarakat.

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

BERBASIS E-COMMERCE DAN GIS UNTUK
PEMASARAN PRODUK DAN PARIWISATA



Putu Maha Putra, S.Pd., M.Kom
Luh Putu Cintya Prabandari, S.ST., M.T.