

**APLIKASI *GET IN HAND - GEOPARK EDUCATIONAL  
TOURISM* CILETUH-SUKABUMI BERBASIS *MOBILE***

**SKRIPSI**

**TARIKH AGUSTIA IJUDIN**  
**20200050085**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN**  
**SUKABUMI**  
**JULI 2022**

**APLIKASI GET IN HAND - GEOPARK EDUCATIONAL  
TOURISM CILETUH-SUKABUMI BERBASIS MOBILE**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Dalam Menempuh Gelar Sarjana Komputer*

**TARIKH AGUSTIA IJUDIN**  
**20200050085**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN  
SUKABUMI  
JULI 2022**

## PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : ***APLIKASI GET IN HAND - GEOPARK EDUCATIONAL  
TOURISM CILETUH-SUKABUMI BERBASIS MOBILE***  
NAMA : TARIKH AGUSTIA IJUDIN  
NIM : 20200050085

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Library Innovation Unit  
**LIU**

Sukabumi, 12 Juli 2022

TARIKH AGUSTIA IJUDIN

Penulis

## PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : ***APLIKASI GET IN HAND - GEOPARK EDUCATIONAL  
TOURISM CILETUH-SUKABUMI BERBASIS MOBILE***  
NAMA : TARIKH AGUSTIA IJUDIN  
NIM : 20200050085

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh

Sukabumi, 12 Juli 2022

Anggota Penguji I

Anggota Penguji II

**Falentino Sembiring, M.Kom**

NIDN : 0408029102

Ketua Penguji

**Muhamad Muslih, ST., M.Kom**

NIDN : 0429038601



**Adhitia Erfina, S.T., M.Kom**

NIDN : 0417049102

Ketua Program Studi Sistem Informasi

**Adhitia Erfina, S.T., M.Kom**

NIDN : 0417049102

## PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : ***APLIKASI GET IN HAND - GEOPARK EDUCATIONAL  
TOURISM CILETUH-SUKABUMI BERBASIS MOBILE***  
NAMA : TARIKH AGUSTIA IJUDIN  
NIM : 20200050085

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal ..... Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Sukabumi, 12 Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

**Adhitia Erfina, S.T., M.Kom**  
NIDN : 0417049102

**Mupaat, S.Kom., M.Kom**  
NIDN : 0414027906

Ketua Penguji

Ketua Program Studi Sistem Informasi

**Muhamad Muslih, ST., M.Kom**  
NIDN : 0429038601

**Adhitia Erfina, S.T., M.Kom**  
NIDN : 0417049102

Dekan Fakultas Teknik, Komputer, dan Desain

**Prof. Dr. Ir. H. M.Koesmawan, M.Sc.,MBA., DBA**  
NIDN : 0014075205

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

---

---

Sebagai civitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tarikh Agustia Ijudin

NIM : 20200050085

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis Karya : Skripsi

demi perkembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty- Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“APLIKASI *GET IN HAND* - *GEOPARK EDUCATIONAL TOURISM CILETUH-SUKABUMI BERBASIS MOBILE*”. beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/ format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi  
Pada Tanggal : 12 Juli 2022

Yang Menyatakan

materai

Tarikh Agustia Ijudin  
20200050085

*Skripsi ini kutunjukkan kepada Ayahanda dan Ibu tercinta, Istri dan anaku tersayang, Adik – Adiku beserta seluruh keluarga Besar yang sudah mendukung saya sampai saat ini. Besar harapannya tulisan yang saya susun ini bermanfaat bagi seluruh kalangan pelajar di Indonesia.*

*“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia” (HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni. Hadits ini dihasankan oleh al-Albani di dalam Shahihul Jami’ no:3289).”*



## **ABSTRACT**

*Ciletuh-Palabuhanratu Geopark has an area of 126,100 Ha or 1,261 km<sup>2</sup> covering 74 villages with 19 exotic natural tourist destinations ranging from beaches, waterfalls (waterfalls), hills with beautiful views, to Kasepuhan. Although many tourists visit the Ciletuh-Palabuhanratu Geopark because there are so many destinations with large tourist areas, but because the area is very large and time is limited, tourists visiting Ciletuh Geopark cannot visit all existing tourist destinations. In addition, the problem is that tourists who have visited the Ciletuh-Palabuhanratu Geopark do not get knowledge and education from the tours they have visited because of limited information about these tourist objects, most of which are still conventional. Based on the existing problems, we will create an edutourism application with the name GET Ciletuh-Palabuhanratu which is useful to guide tourists' journeys from start to finish during a visit to the Ciletuh-Palabuhanratu Geopark by providing information related to tourist destinations to historical stories about the location. In addition, this application also records tourist trips with proof of photos that have been uploaded into the system according to the tourist destinations that have been visited. This application also provides a knowledge test about the Ciletuh-Palabuhanratu Geopark and if tourists successfully complete their edutourism assignments, they will be given an award in the form of a certificate issued by the Sukabumi Regency Tourism Office which can be exchanged for a free stay voucher at a hotel that has collaborated with the Regional Government. This application is mobile-based and can be downloaded via tourists' smartphones that can be used anywhere. By using the Ciletuh-Palabuhanratu GET application, users will easily carry out various activities ranging from finding information about accommodation, facilities, and infrastructure in tourist destinations in the Ciletuh-Palabuhanratu Geopark.*

**Keywords :** *Ciletuh-Sukabumi Geopark Education Application*



## ABSTRAK

*Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu memiliki luas 126.100 Ha atau 1.261 km<sup>2</sup> meliputi 74 desa dengan 19 destinasi wisata alam eksotis mulai dari pantai, Curug (air terjun), bukit dengan pemandangan indah, hingga Kasepuhan. Walaupun banyak wisatawan yang berkunjung ke *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu karena banyak sekali destinasi dengan area wisatanya yang luas tetapi karena sangat luasnya area tersebut dan terbatasnya waktu, wisatawan yang berkunjung ke *Geopark* Ciletuh tidak dapat mengunjungi semua destinasi wisata yang ada. Selain itu permasalahannya bahwa wisatawan yang sudah berkunjung ke *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu tidak mendapatkan pengetahuan dan edukasi dari wisata yang telah mereka kunjungi karena terbatasnya informasi mengenai objek-objek wisata tersebut yang sebagian besar masih konvensional. Berdasarkan permasalahan yang ada, kami akan membuat sebuah aplikasi eduwisata dengan nama GET Ciletuh-Palabuhanratu yang berguna untuk memandu perjalanan wisatawan dari awal hingga akhir selama berkunjung ke *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu dengan memberikan informasi terkait destinasi wisata hingga cerita-cerita historis mengenai lokasi tersebut. Selain itu juga aplikasi tersebut ini mencatat perjalanan wisatawan dengan bukti foto-foto yang telah di unggah ke dalam Sistem sesuai dengan destinasi wisata yang telah dikunjungi. Aplikasi ini juga menyediakan *test* pengetahuan seputar *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu dan jika wisatawan berhasil menyelesaikan tugas eduwisatanya akan diberikan penghargaan berupa sertifikat yang di keluarkan oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi yang dapat ditukarkan dengan *Voucher* menginap gratis di salah satu hotel yang telah bekerja sama dengan Pemerintah Daerah. Aplikasi ini berbasis *mobile* dan dapat diunduh melalui *smartphone* wisatawan yang dapat digunakan dimana saja. Dengan menggunakan aplikasi GET Ciletuh-Palabuhanratu ini pengguna akan mudah melakukan berbagai macam aktivitas mulai dari mencari informasi mengenai akomodasi, sarana, dan prasarana di destinasi wisata yang ada di *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu

**Kata Kunci :** Aplikasi Eduwisata *Geopark* Ciletuh-Sukabumi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi Aplikasi *Get In Hand - Geopark Educational Tourism Ciletuh-Sukabumi Berbasis Mobile*. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memberikan edukasi kepada wisatawan yang berkunjung ke Kawasan *Geopark* Ciletuh serta harapannya dapat memajukan pariwisata di Kabupaten Sukabumi. Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Kurniawan, ST.,M.Si.,MM selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi;
2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. M.Koesmawan, M.Sc.,MBA., selaku Dekan Fakultas Teknik, Komputer, dan Desain;
3. Bapak Muhamad Muslih, M.Kom selaku Wakil III Bidang Kemahasiswaan;
4. Bapak Adhitia Erfina, ST.,M.Kom selaku kepala prodi Sistem Informasi dan selaku dosen Pembimbing I yang telah menyempatkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk mengarahkan kami dalam menyusun skripsi ini;
5. Bapak Mupaat, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing II yang juga telah mengarahkan kami dalam penyusunan skripsi ini;
6. Seluruh dosen prodi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah berjasa selama melakukan pembelajaran baik secara *offline* maupun *online*;
7. Orang tua, keluarga dan para kerabat dekat kami yang tidak henti-hentinya memberikan doa dan juga dukungan yang sangat membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripisi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin Yaa Rabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 12 Juli 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN PENULIS</b> .....	iii
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	v
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERUNTUKAN</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1 Penelitian Terkait .....	6
2.2 Kerangka Pemikiran.....	8
2.3 Metode Pengujian.....	9
2.4 Pengertian Aplikasi <i>Mobile</i> .....	10
2.5 Pendekatan Berorientasi Objek .....	10
2.6 <i>Unified Modelling Language</i> .....	12
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	13
3.1 Pengumpulan Data .....	13
3.2 Perancangan Sistem.....	15

3.3 Rancangan Antar Muka.....	18
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>22</b>
3.4 Implementasi Antar Muka Aplikasi .....	22
3.5 Pengujian Aplikasi .....	26
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>33</b>
5.1 Kesimpulan .....	33
5.2 Saran .....	33
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>35</b>



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Perbedaan dengan penelitian sebelumnya .....	7
Tabel 3.1 Penjelasan <i>Use Case Diagram</i> .....	17
Tabel 4.1 Pengujian Aplikasi .....	26
Tabel 4.2 Pengujian Beranda .....	27
Tabel 4.3 Pengujian Wisata .....	27
Tabel 4.4 Pengujian Rute .....	28
Tabel 4.5 Pengujian Kuis .....	28
Tabel 4.6 Pengujian Profil .....	29
Tabel 4.7 Tabel Kuisisioner .....	30
Tabel 4.8 Apakah tampilan aplikasi <i>Get In Hand</i> menarik?.....	30
Tabel 4.9 Hasil pengujian Apakah aplikasi <i>Get In Hand</i> mudah digunakan? .....	31
Tabel 4.10 Hasil pengujian Apakah aplikasi <i>Get In Hand</i> memberikan informasi eduwisata yang diperlukan? .....	31
Tabel 4.11 Hasil pengujian Apakah aplikasi <i>Get In Hand</i> memberikan edukasi seputar wisata yang ada di Kawasan geopark ciletuh? .....	32
Tabel 4.12 Hasil pengujian Apakah aplikasi <i>Get In Hand</i> bermanfaat?.....	32

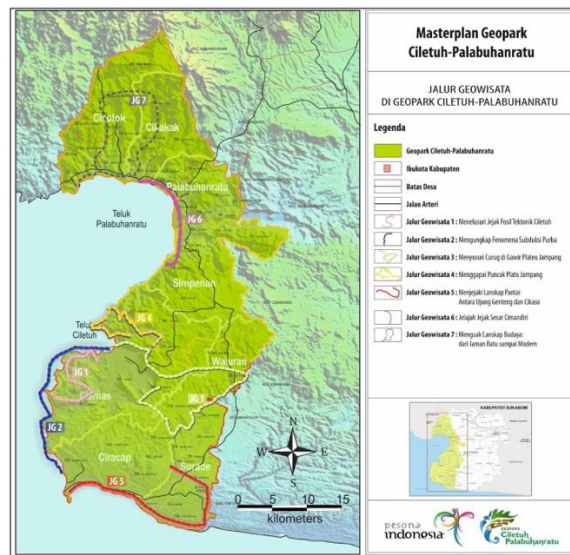
## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1.1 <i>Masterplan</i> Geopark Ciletuh-Pelabuhanratu.....	1
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran .....	9
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi .....	14
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi .....	15
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Admin .....	16
Gambar 3.4 <i>Class Diagram</i> Aplikasi .....	17
Gambar 3.5 Tampilan Halaman Beranda .....	18
Gambar 3.6 Halaman Detail Wisata .....	18
Gambar 3.7 Halaman Detail Rute .....	19
Gambar 3.8 Halaman Mulai Rute .....	19
Gambar 3.9 Halaman Kuis .....	20
Gambar 3.10 Halaman Penghargaan <i>Stamp</i> .....	20
Gambar 3.11 Halaman Profil .....	21
Gambar 4.1 Halaman <i>Splash Screen</i> .....	22
Gambar 4.2 Halaman Awal.....	22
Gambar 4.2 Halaman <i>Login</i> .....	23
Gambar 4.2 Halaman Detail Wisata.....	24
Gambar 4.2 Halaman Mulai Rute .....	24
Gambar 4.2 Halaman Kuis.....	25
Gambar 4.2 Halaman <i>Stamp</i> .....	25
Gambar 4.2 Halaman Profil .....	26

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

*Geopark* adalah sebuah wilayah yang memiliki nilai - nilai geologi dimana masyarakat setempat diajak berperan untuk melindungi dan meningkatkan fungsi warisan alam, termasuk nilai arkeologi dan budaya yang ada di dalamnya. Istilah *Geopark* merupakan singkatan dari “*Geological Park*” yang berarti Taman Geologi atau taman bumi [1]. Awal tujuan Geopark adalah untuk melindungi warisan geologi yang berada di negara-negara Eropa oleh organisasi non pemerintah bernama EGN (*Europe Geopark Network*) pada tahun 2001 [2].



7-1

Gambar 1.1 *Masterplan* Geopark Ciletuh-Palabuhanratu  
(sumber : <https://ciletuhpalabuhanratuugg.id/home/>)

Walaupun banyak wisatawan yang berkunjung ke *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu karena banyak sekali destinasi dengan area wisatanya yang luas tetapi karena sangat luasnya area tersebut dan terbatasnya waktu, wisatawan yang berkunjung ke *Geopark* ciletuh tidak dapat mengunjungi semua destinasi wisata yang ada. Selain itu permasalahannya bahwa wisatawan yang sudah berkunjung ke *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu tidak mendapatkan pengetahuan dan edukasi

dari wisata yang telah mereka kunjungi karena terbatasnya informasi mengenai objek-objek wisata tersebut yang sebagian besar masih konvensional.

Berdasarkan permasalahan yang ada, kami akan membuat sebuah aplikasi eduwisata dengan nama *GET In Hand - Geopark Educational Tourism* Ciletuh-Palabuhanratu yang berguna untuk memandu perjalanan wisatawan dari awal hingga akhir selama berkunjung ke *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu dengan memberikan informasi terkait destinasi wisata hingga cerita-cerita historis mengenai lokasi tersebut. Selain itu juga aplikasi tersebut ini mencatat perjalanan wisatawan dengan bukti foto-foto yang telah di unggah kedalam Sistem sesuai dengan destinasi wisata yang telah dikunjungi. Aplikasi ini juga menyediakan pengetahuan seputar *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu dan jika wisatawan berhasil menyelesaikan tugas eduwisatanya akan diberikan penghargaan berupa sertifikat yang di keluarkan oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi yang dapat ditukarkan dengan *Voucher* menginap gratis di salah satu hotel yang telah bekerja sama dengan Pemerintah Daerah. Aplikasi ini berbasis *mobile* dan dapat diunduh melalui *smartphone* wisatawan yang dapat digunakan dimana saja. Dengan menggunakan aplikasi *GET In Hand - Geopark Educational Tourism* Ciletuh-Palabuhanratu ini pengguna akan mudah melakukan berbagai macam aktivitas mulai dari mencari informasi mengenai akomodasi, sarana, dan prasarana di destinasi wisata yang ada di *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang diatas, maka berikut penulis rumuskan beberapa masalah yang akan dibahas pada penelitian ini:

1. Bagaimana cara pengunjung mendapatkan Edukasi setelah berkunjung ke *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu?
2. Bagaimana proses perancangan *GET In Hand - Geopark Educational Tourism* Ciletuh-Palabuhanratu?
3. Bagaimana cara membangun suatu Aplikasi sehingga wisatawan yang sudah berkunjung ke *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu mendapatkan pengetahuan dan edukasi dari wisata yang telah mereka kunjungi?



### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam tulisan ini terfokus pada masalah yang ada maka penulis membatasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Cara perancangan Aplikasi *GET In Hand - Geopark Educational Tourism* Ciletuh-Palabuhanratu berbasis *Mobile*.
2. Aplikasi ini hanya menyediakan konten yang ada dan dimuat pada website ciletuh.
3. Aplikasi ini hanya tersedia dalam bentuk *Android Mobile Apps* dan tidak tersedia untuk *IOS*.
4. Hasil Aplikasi *GET In Hand - Geopark Educational Tourism* Ciletuh-Palabuhanratu berbasis *Mobile* menggunakan Bahasa pemrograman *Dart* dibantu dengan *Framework Flutter*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam Pembuatan Aplikasi tersebut adalah:

1. Membuat sebuah aplikasi eduwisata dengan nama *GET In Hand - Geopark Educational Tourism* Ciletuh-Palabuhanratu yang berguna untuk memandu perjalanan wisatawan dari awal hingga akhir selama berkunjung ke *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu dengan memberikan informasi terkait destinasi wisata hingga cerita-cerita historis mengenai lokasi tersebut.
2. Memberikan edukasi kepada pengunjung lewat aplikasi sehingga wisatawan yang berkunjung ke Kawasan geopark ciletuh dapat memperoleh nilai edukasi pada setiap kunjungan yang dilakukan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Di Bidang Keilmuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam Pembuatan Aplikasi tersebut adalah:

- a. Bagi Universitas

Penelitian ini dapat menjadi suatu sumbangan karya ilmiah pada bidang sistem informasi.

b. Bagi penulis

Penulis dapat mengembangkan pengetahuan tentang Teknologi berbasis *Mobile* yang digunakan untuk mengimplementasikan Aplikasi ini.

2. Bagi Masyarakat

Membantu masyarakat khususnya wisatawan yang ingin berkunjung ke Kawasan *Geopark* Ciletuh-Pelabuhanratu dalam melakukan perjalanan yang akan mereka lakukan. Masyarakat

3. Bagi Kemajuan Ekonomi

Dengan adanya Aplikasi ini tentunya dapat digunakan sebagai sarana promosi oleh Pemerintah Kabupaten Sukabumi dan juga dengan adanya Aplikasi ini akan meningkatkan kunjungan wisatawan ke Kawasan *Geopark* Ciletuh-Pelabuhanratu yang dimana akan meningkatkan ekonomi Masyarakat sekitar.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi penelitian terkait atau penelitian sebelumnya, landasan teori, dan kerangka pemikiran.

### **BAB 1 METODOLOGI PENELITIAN**

Berisi tentang tahapan penelitian, Teknik pengumpulan data, dan metode penelitian

### **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai proses *development* dan hasil dari pengujian

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengujian dan saran untuk penelitian selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hasriadi, Ramli. “Pengaruh Pengembangan Potensi Geowisata Geopark Nasional Karangsambung-Karangbolong Menjadi Geopark Unesco Terhadap Perekonomian Di Wilayah Kebumen”.
- [2] Hidayah, Perti. “Pengaruh Pengembangan Potensi Geowisata Geopark Nasional Karangsambung-Karangbolong Menjadi Geopark Unesco Terhadap Perekonomian Di Wilayah Kebumen Analisis Strategi Pengembangan Ekowisata Berbasis Ekonomi Lokal Dalam Rangka Program Pengentasan Kemiskinan di Wilayah Kabupaten Pesisir Barat (Studi Pada Repong Damar Pekon Pahmungan Kecamatan Pesisir Tengah Kabupaten Pesisir Barat)”.
- [3] Setiawan, Yudik. “Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Jawa Timur Berbasis Android”.
- [4] Munawar (2018): Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language), Informatika Bandung, Bandung
- [5] Andiri, Hendi. 2017. Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). Pontianak, AMIK BSI Pontianak.
- [6] Nugroho, Bunafit. 2019. “Aplikasi Pemograman Web Dinamis dengan PHP dan MYSQL”. Yogyakarta: Gava Media.
- [7] R. S. Pressman and B. R. Maxim, Software Engineering, A Practitioner's Approach Eighth Edition, New York: McGraw-Hill Education, 2017.
- [8] Ramdhani, L. S., & Mutiara, E. (2020). Penerapan Model Waterfall Pada Sistem Informasi Pengelolaan Iuran Rukun Kematian Yayasan Al-Hamidiah Berbasis Web. *Swabumi*, 8(1), 21–28. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v8i1.7602>.
- [9] Sholiq. 2006. Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [10] Adhitia Erfina, M. Havidz Alkautsar, Theresia Septiani Nainggolan, Risma Meidawati Rusdiana. 2021. Rancang Bangun Sistem Administrasi Surat Desa Sukamanah Kecamatan Gegerbitung Kabupaten Sukabumi Dengan

Metode *Business Process Reengineering* (BPR). Universitas Nusa Putra.

- [11] Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TeknoIf*, 7(1).  
<https://doi.org/10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39>.

