

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-MARKETPLACE*
GEOPARK CILETUH KABUPATEN SUKABUMI**

SKRIPSI

1. **Ersa Febriani** : 20180050021
2. **Eva Luthfiah** : 20180050022
3. **Rosalia Agraeni** : 20180050052



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

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-MARKETPLACE*
GEOPARK CILETUH KABUPATEN SUKABUMI**

SKRIPSI

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

1. **Ersa Febriani** : 20180050021
2. **Eva Luthfiah** : 20180050022
3. **Rosalia Agraeni** : 20180050052



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

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-MARKETPLACE*
GEOPARK CILETUH KABUPATEN SUKABUMI

NAMA : ERSA FEBRIANI NIM : 20180050021

NAMA : EVA LUTHFIAH NIM : 20180050022

NAMA : ROSALIA AGRAENI NIM : 20180050052

“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”.

Sukabumi, 13 Juli 2022

Mahasiswa

Mahasiswa

Mahasiswa

Ersa Febriani

20180050021

Eva Luthfiah

20180050022

Rosalia Agraeni

20180050052

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-MARKETPLACE*
GEOPARK CILETUH KABUPATEN SUKABUMI

NAMA : ERSA FEBRIANI NIM : 20180050021

NAMA : EVA LUTHFIAH NIM : 20180050022

NAMA : ROSALIA AGRAENI NIM : 20180050052

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 13 Juli 2022. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer

Sukabumi, 13 Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Adhitia Erfina, ST., M.Kom
NIDN : 0417049102

Ketua Penguji

Ketua Program Studi

Arny Lattu, S.Pd.Kom., M.Kom
NIDN : 0424089206

Adhitia Erfina, ST., M.Kom
NIDN : 0417049102

Dekan Fakultas Komputer dan Desain

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

*Skripsi ini kutujukan kepada
Ayahanda dan Ibunda tercinta,
Kakak dan Adikku tersayang Saudara dan Kerabat
Universitas Nusa putra beserta jajarannya
Seluruh Dosen Prodi Sistem Informasi
Bapak Adhitia Erfina, S.T., M.Kom
Bapak Muslih, S.T. M.Kom,
Bapak Sudin Saepudin, M.Kom
Teman-teman seperjuangan
Semua yang telah ikut membantu baik secara moril ataupun materil*



ABSTRACT

Indonesia attaches great importance to economic development of at least 7% per year so that the target in 2025 to become a middle-income country can be achieved, which is currently only realized at 5%. The only way to increase its growth is with the sale of tourist tickets, in order to increase its digital engagement. The way to do that is by encouraging buying and selling tourist tickets to use the e-marketplace. And expand it so as to increase for economic growth. So that the application of information technology can be maximized, it is necessary to design information technology development guidelines so that information technology can be adapted to its objectives. The factors that influence the existence of an e-marketplace are because in the Ciletuh Jampang Tengah Surade area, Sukabumi Regency is a UNESCO recognized tourist spot. Officers at Geopark tourist destinations still use conventional methods in the ticket sales process due to limited human resources and technology, resulting in the risk of queuing at the entrance, so we need a method that can help. Zachman Framework is one of the methods that can create a frame of reference for an information architecture to accommodate business activities with an orientation to business needs in order to achieve the organization's mission. This research produces a business process model for selling tourist tickets in the Ciletuh Jampang Tengah area, Surade, Sukabumi Regency.

Keywords: *EAP, Zachman Framework, e-marketplace*

ABSTRAK

Indonesia sangat mementingkan perkembangan ekonomi paling tidak 7% pertahun sehingga target dalam tahun 2025 menjadi negara yang berpenghasilan menengah bisa tercapai untuk saat ini yang terealisasikan sebesar 5%. Cara terbaik untuk meningkatkan pertumbuhannya adalah harus adanya penjualan tiket wisata, supaya meningkatkan keterlibatannya secara digital. Caranya itu dengan mendorong menjual belikan tiket wisata untuk menggunakan *e-marketplace*. Dan memperluasnya sehingga peningkatan bagi pertumbuhan ekonomi. Sehingga maksimalnya penerapan teknologi informasi, dibutuhkannya perancangan pedoman kemajuan teknologi informasi ini, agar teknologi informasi ini bisa disesuaikan pada tujuannya. Faktor-faktor yang mempengaruhi ada nya *e-marketplace* karena di daerah Ciletuh Jampang Tengah Surade Kabupaten Sukabumi adalah tempat wisata yang diakui UNESCO. Petugas di destinasi wisata *Geopark* masih menggunakan cara konvensional dalam proses penjualan tiket karena keterbatasan SDM dan teknologi, sehingga mengakibatkan resiko antri di pintu masuk, sehingga diperlukannya suatu metode yang dapat membantu. *Zachman Framework* salah satu metode yang bisa membuat kerangka acuan suatu arsitektur informasi agar mengakomodasi aktivitas bisnis dengan orientasi pada keperluan bisnis agar tercapai misi organisasi. Dalam Penelitian ini menghasilkan model proses bisnis penjualan tiket wisata di daerah Ciletuh Jampang Tengah Surade Kabupaten Sukabumi.

Kata Kunci : *EAP, Zachman Framework, e-marketplace*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT. berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi *E-Marketplace Geopark Ciletuh Kabupaten Sukabumi*". Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Strata I Program Studi Sistem Informasi di Universitas Nusa Putra.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Dr. Kurniawan, S.T., M.Si., M.M.
2. Bapak Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain Universitas Nusa Putra Sukabumi Prof. Dr.Ir. H.M. Koesmawan, M.Sc., MBA., DBA.
3. Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Adhitia Erfina, S.T., M.Kom.
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Muhamad Muslih, S.T., M.Kom.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Adhitia Erfina, S.T., M.Kom.
6. Para Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi yang tidak dapat disebut satu persatu, yang berjasa memberi ilmu pengetahuan
7. Orang Tua dan keluarga yang telah membantu, tanpa dukungan dan dorongan serta motivasi, saya tidak akan sampai di titik ini.
8. Rekan – rekan Mahasiswa serta sahabat seperjuangan yang telah membantu dan memotivasi.

Penulis menyadari bahwa skripsi 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, Juli 2022

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA , saya yang bertanda

Tangan dibawah ini :

Nama	: Ersa Febriani	NIM : 20180050021
Nama	: Eva Luthfiah	NIM : 20180050022
Nama	: Rosalia Agraeni	NIM : 20180050052
Program Studi	: Sistem Informasi	
Jenis Karya	: Skripsi	

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

“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-MARKETPLACE GEOPARK* CILETUH KABUPATEN SUKABUMI”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, 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 : 13 Juli 2022

Yang menyatakan,

Mahasiswa

Mahasiswa

Mahasiswa

Ersa Febriani

Eva Luthfiah

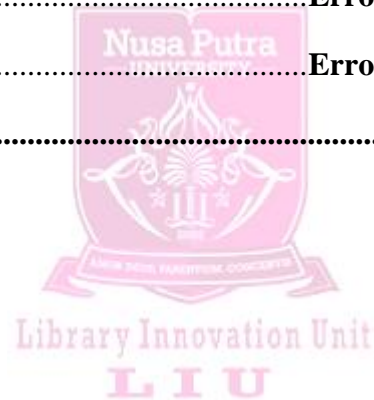
Rosalia Agraeni

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	x
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	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 Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Penelitian Terkait.....	5
2.2 Tinjauan Pustaka.....	11
2.3 Kerangka Pemikiran.....	Error! Bookmark not defined.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Tahapan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.3 Sumber data.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Metode <i>framework</i> zachman	Error! Bookmark not defined.
3.5 Analisis Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Implementasi Kerangka Matriks Zachman	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	5



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2. 1. Penelitian terkait**Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1. Tabel Matriks <i>Zachman Framework</i>	12
Gambar 2. 2. Kerangka Pemikiran.....	14
Gambar 3. 1. Tahapan Penelitian.....	15
Gambar 4. 1. Rancangan ERD sistem pemesanan tiket wisata.....	24
Gambar 4. 2. <i>Use case Diagram</i>	24
Gambar 4. 3. <i>Class Diagram</i>	25
Gambar 4. 4. <i>Activity diagram login</i>	25
Gambar 4. 5. <i>Activity diagram</i> pemesanan tiket.....	26
Gambar 4. 6. Perancangan jaringan <i>Geopark-Ciletuh</i>	26
Gambar 4. 7. Halaman utama web.....	29
Gambar 4. 8. <i>Form Login</i>	29
Gambar 4. 9. <i>Form Sign in</i>	30
Gambar 4. 10. Form memilih destinasi wisata.....	30
Gambar 4. 11. Form pemesanan tiket.....	31
Gambar 4. 12. <i>Form profil user</i>	31
Gambar 4. 13. Form rincian pesanan dan pembayaran.....	32
Gambar 4. 14. Form konfirmasi.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. (<i>Curriculum Vitae</i>).....	38
Lampiran 2. (<i>Curriculum Vitae</i>).....	39
Lampiran 3. (<i>Curriculum Vitae</i>).....	40



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang modern ini, teknologi informasi dan internet tumbuh dengan cepat sehingga mendorong masyarakat untuk mulai beralih dari tradisional menuju yang lebih praktis. Begitu banyak aktivitas yang dilakukan secara elektronik melalui media internet yang tidak dibatasi oleh jarak dan waktu. Pertumbuhan teknologi saat ini berpengaruh terhadap cara pikir dan budaya masyarakat, termasuk pariwisata.

Pertumbuhan industri pariwisata di Negara kita menjadi salah satu fokus ketertarikan dunia, dan banyak lokasi yang diubah menjadi tempat wisata baru. Negara kita memiliki potensi yang bagus untuk dijadikan tempat tujuan wisata dunia dikarenakan memiliki 3 elemen utama yang membedakan Negara kita dengan negara lain. Ketiga unsur tersebut yaitu alam, masyarakat, dan budaya.[1]

Indonesia memiliki 34 provinsi dengan karakteristik masing-masing. Jawa Barat merupakan salah satu provinsi yang memiliki keanekaragaman tempat wisata. Saat ini permintaan wisata alam dan wisata budaya di pasar pariwisata dunia terus meningkat[2]. Oleh karena itu, Pemerintah di Jawa Barat terus memotivasi untuk membangun fasilitas dan memberikan pelayanan terbaik kepada wisatawan di berbagai destinasi wisata di Jawa Barat kepada semua pihak maupun masyarakat di sekitar.

Sukabumi merupakan salah satu kabupaten di Jawa Barat yang memiliki peluang yang menjanjikan bagi kemajuan pariwisata, Tepatnya di *Geopark-Ciletuh* yang berada di Ciletuh, Kecamatan Ciemas, Sukabumi. Kawasan ini mempunyai 8 kecamatan dengan luas wilayah yaitu 1.280 km². *Geopark Ciletuh* telah mendapatkan sertifikat sebagai *Geopark Nasional* pada tahun 2015 dan telah diakui oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) sebagai *Global Geopark* pada tahun 2018 [3].

Geopark Ciletuh mempunyai beberapa destinasi yang sering dikunjungi wisatawan, ada beberapa tempat di kawasan *Geopark* Ciletuh yaitu, terdiri dari Bukit Panenjoan, Curug Awang, Puncak Darma, Curug Cimarunjung, Curug Sodong, Pantai Palangpang, dan Pulau Kunti. Di setiap destinasi wisata tersebut, mempunyai ciri khas masing-masing dari akses jalan menuju lokasinya masing-masing[4], Daya tarik wisata yang ada serta sarana dan prasarana di tempat wisata yang tersedia.

Kendala yang dihadapi objek wisata tersebut, penjualan tiket masih dilakukan dengan cara tradisional yaitu membeli dan membayar tiket langsung di lokasi, sehingga saat liburan tiba akan terjadi antrian panjang di pintu masuk kawasan tujuan.

Dari permasalahan tersebut, penulis memutuskan untuk mengangkat judul “**Perancangan Sistem Informasi *e-Marketplace Geopark Ciletuh Kabupaten Sukabumi***” menggunakan metode *Zachman* yang berfokus pada penjualan tiket secara *online*, dan akan di rancang suatu *enterprise architecture* untuk penjualan tiket secara *online*, berupa *prototype e-marketplace* yang diharapkan dapat mempermudah dalam melakukan proses jual-beli yang dilakukan secara *online*.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang ada maka rumusan pokok permasalahannya, yaitu :

1. Bagaimana menghasilkan *e-marketplace* yang baik menggunakan metode *Zachman* ?
2. Bagaimana perancangan sistem ini dapat berjalan untuk membantu pengelola kawasan wisata dalam menangani antrian di pintu masuk ?
3. Sejauh mana *framework Zachman* dapat membantu perancangan sistem informasi *e-marketplace* di *Geopark* Ciletuh ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah penulis melakukan penelitian ini maka ditentukan beberapa batasan penelitian, yaitu :

1. Perancangan sistem informasi ini hanya fokus pada proses penjualan tiket masuk kawasan wisata ke seluruh masyarakat global secara *online*.
2. *Framework* yang dipakai untuk mengatasi permasalahan tersebut hanya menggunakan *framework zachman* saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mendapatkan perancangan sistem informasi *e-marketplace* yang bisa dimanfaatkan oleh pengelola dan wisatawan *Geopark-Ciletuh*.
2. Menerapkan *framework zachman* dalam perancangan sistem informasi *e-marketplace* di *Geopark, Ciletuh Kab. Sukabumi*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Masyarakat Sekitar

- a. Mampu mengoptimalkan proses penjualan tiket dan membantu mengatasi penumpukan antrian.

1.5.2 Bagi Masyarakat Global

- a. Dapat lebih mudah dan praktis melakukan transaksi pembelian tiket wisata.

1.6 Sistematika Penelitian

Penelitian ini disusun menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN, terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI, menjelaskan tentang Penelitian Terkait, Tinjauan Pustaka, dan Kerangka Pemikiran.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN, terdiri dari metode Pengumpulan Data dan Metode Analisis *Framework*.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN, menjelaskan Hasil dari pembahasan penelitian.

BAB V : PENUTUP, terdiri dari kesimpulan dan saran.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Elistia, “Prosiding Konferensi Nasional Ekonomi Manajemen dan Akuntansi (KNEMA) Journal Homepage Perkembangan dan Dampak Pariwisata di Indonesia Masa Pandemi Covid-19 Elistia 1,*,” *Perkemb. dan Dampak Pariwisata di Indones. Masa Pandemi Covid 19*, vol. 1177, pp. 1–16, 2020.
- [2] R. Asy’ari, R. Tahir, C. U. Rakhman, and R. R. Putra, “Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat di Provinsi Jawa Barat,” *J. Socius J. Sociol. Res. Educ.*, vol. 8, no. 1, p. 47, 2021, doi: 10.24036/scs.v8i1.292.
- [3] D. T. Akhir, “SISTEM INFORMASI E-TRAVELING *GEOPARK CILETUH*.”
- [4] P. Studi, P. Geografi, F. I. Sosial, and U. N. Jakarta, “Program Daya Tarik Wisata Di *Geopark Ciletuh – Palabuhanratu Kecamatan*,” 2018.
- [5] Darsiharjo, U. Supriatna, and I. M. Saputra, “Pengembangan *Geopark Ciletuh Berbasis PARTISIPASI MASYARAKAT SEBAGAI KAWASAN GEOWISATA DI KABUPATEN SUKABUMI*,” *J. Manaj. Resort dan Leis.*, vol. 13, no. 1, pp. 55–60, 2017, [Online]. Available: file:///C:/Users/user/AppData/Local/Temp/2036-3625-1-SM.pdf.
- [6] S. K. Dirjen *et al.*, “Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Implementasi Metodologi Kanban Dalam Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pertanian Dengan Pendekatan Zachman Framework,” vol. 3, no. 1, pp. 91–104, 2018.
- [7] I. Gamayanto, F. Angelina, and S. Wibowo, “Perancangan Enterprise Architecture Sistem Informasi E-Commerce Pada Toko Wingko & Bandeng Presto Super Vit Menggunakan Zachman Framework,” *JOINS (Journal Inf. Syst.*, vol. 5, no. 1, pp. 27–43, 2020, doi: 10.33633/joins.v5i1.3117.
- [8] H. Tannady, J. F. Andry, B. G. Sudarsono, and Y. Krishartanto, “Enterprise-Architecture-Using-Zachman-Framework-At-Paint-Manufacturing-Company-5Ed2Ac9005Dac-1,” vol. 62, no. 04, pp. 1869–1883, 2020.
- [9] R. I. Aziz, A. Ali, Z. Abidin, G. Wang, and N. Legowo, “International Journal of Control and Automation Applying Zachman Framework in Developing Digital Blueprint in Plantation Company,” pp. 3–5, 2020.
- [10] M. S. Al Faruqi, “Sistem Informasi Marketplace Sebagai E-Promotion di Traveria,” pp. 2–7, 2019, [Online]. Available: <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/661/>.
- [11] A. Grosir, P. Toko, and R. Bungursari, “Jurnal manajemen informatika,” vol. 4, no. 2, 2017.
- [12] F. Aziz, A. R. Thaha, and N. Abdan, “Analisis Sentimen Destinasi Wisata *Geopark Ciletuh Analisis Sentimen Destinasi Wisata Geopark Ciletuh*,” no.

June, 2022, doi: 10.30647/jip.v27i1.1469.

- [13] S. Bahri, “Penerapan Zachman Framework Dalam Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Sekolah,” *J. Tekno Kompak*, vol. 15, no. 1, p. 55, 2021, doi: 10.33365/jtk.v15i1.912.
- [14] M. A. Y. F. Prayoga, A. N. Ihsan, and F. Pulungan, “Arsitektur Enterprise pada Permainan Hay Day Menggunakan Metode Zachman Framework,” *Semin. Nas. Inov. dan Apl. Teknol. di Ind. 2019*, no. February, pp. 50–58, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/seniati/article/view/953>.
- [15] R.Y.Karmite, “Dokumen Karya Ilmiah | Skripsi | Prodi Sistem Informasi - S1 | FIK | UDINUS | 2017,” *Percanaan Strateg. Sist. Inf. Pada Pt.Bni Life Insur. Area Semarang*, vol. 21, pp. 0–1, 2017.
- [16] S. E. Chotimah and S. Handayaningsih, “Implementasi Zachman Framework Untuk Pemodelan Dan Perancangan Sistem E-Commerce Pada Sektor Perdagangan Ikm,” *Telematika*, vol. 13, no. 1, pp. 1–10, 2017, doi: 10.31315/telematika.v13i1.1713.
- [17] D. Nurnaningsih, “Enterprise Architecture Planning Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Menggunakan Zachman Framework,” *J. Tek.*, vol. 6, no. 2, 2017, doi: 10.31000/jt.v6i2.454.
- [18] Patel, “rancangan sistem informasi investory barang berbasis web study kasus pada cv.limoplast,” vol. 2, no. 5, pp. 9–25, 2019.
- [19] N. H. P. Wijayakusuma, Y. Saintika, and I. Susanto, “Perancangan Website E-commerce Produk Kopi Menggunakan Metode Prototyping (Studi Kasus: Kedai Kopi Kontekstual),” *J. Inf. Syst. Informatics*, vol. 3, no. 3, pp. 471–482, 2021, doi: 10.51519/journalisi.v3i3.182.
- [20] F. Raseuki and W. Choiriyati, “Aktifitas Branding *Geopark* Ciletuh Oleh Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Dalam Perspektif Penta Helix,” *Mediakom J. Ilmu Komun.*, vol. 3, no. 2, pp. 165–175, 2019, doi: 10.35760/mkm.2019.v3i2.2339.
- [21] M. S. Riani, “Penerapan Zachman Framework Pada Arsitektur Sistem Penggajian (Studi Kasus: Pt. Anugerah Mitra Mulia),” *J. Ris. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 19–32, 2020, doi: 10.52005/jursistekni.v2i1.36.

Lampiran 1. (*Curriculum Vitae*)

CURRICULUM VITAE

Nama : Ersa Febriani
NIM : 20180050021
Tempat, Tanggal Lahir: Sukabumi, 27 Februari 1999
Pendidikan : SDN 2 CIMANGGU
: SMPN 3 CIKEMBAR
: MAN 1 KABUPATEN SUKABUMI

Pekerjaan : Karyawan



Lampiran 2. (*Curriculum Vitae*)

CURRICULUM VITAE

Nama : Eva Luthfiah
NIM : 20180050022
Tempat, Tanggal Lahir: Sukabumi, 28 September 1998
Pendidikan : SDN 1 PALASARI
: MTs AL-BAZARI
: SMAN 1 PARUNGKUDA
Pekerjaan : Karyawan



Lampiran 3. (*Curriculum Vitae*)

CURRICULUM VITAE

Nama : Rosalia Agraeni
NIM : 20180050052
Tempat, Tanggal Lahir: Sukabumi, 17 Agustus 1999
Pendidikan : SDN 1 BOJONGGENTENG
: SMPN 1 BOJONGGENTENG
: MAN 1 KABUPATEN SUKABUMI

Pekerjaan : Karyawan

