

**SISTEM INFORMASI WISATA EDUKASI VIRTUAL  
BERBASIS *WEB* DI *GEOPARK* CILETUH SUKABUMI**

**SKRIPSI**

**ELSA RAMADANTI**

**NIM. 20180050019**



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

**SISTEM INFORMASI WISATA EDUKASI VIRTUAL  
BERBASIS WEB DI GEOPARK CILETUH SUKABUMI**

**SKRIPSI**

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

**ELSA RAMADANTI**

**NIM. 20180050019**



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

## PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : SISTEM INFORMASI WISATA EDUKASI VIRTUAL  
BERBASIS *WEB* DI *GEOPARK* CILETUH SUKABUMI  
NAMA : ELSA RAMADANTI  
NIM : 20180050019

“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 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

Materai

Library Innovation Unit

ELSA RAMADANTI

Penulis

## PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : SISTEM INFORMASI WISATA EDUKASI VIRTUAL  
BERBASIS *WEB* DI *GEOPARK* CILETUH SUKABUMI  
NAMA : ELSA RAMADANTI  
NIM : 20180050019

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 (S.Kom)  
Sukabumi, 13 Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Muhamad Muslih, S.T., M.Kom  
NIDN. 0429038601

Nunik Destria Arianti, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0404128502

Ketua Penguji

Ketua Program Studi Sistem Informasi

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

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

## **ABSTRACT**

*Geopark Ciletuh Sukabumi is an earth park that has biodiversity such as geological, social, and cultural elements, to locations that can be used for research and tourism. Tourist destinations in the Ciletuh Geopark include waterfalls, beaches, mountain peaks, islands, cultural tourism, and available biodiversity. Due to the lack of information media about tourist objects in the Ciletuh Geopark, not many tourists visit to enjoy the beauty of natural attractions and local cultural wisdom that is still maintained at the Ciletuh Geopark. Based on these problems, research was carried out to design and build an educational tour information system with a virtual tour feature based on the Geopark Ciletuh Sukabumi website. In this study, the author designed the system using the Zachman Framework system development method and was built using CMS WordPress and Page Builder as well as PHP and MySQL programming languages. Testing the Virtual Tourism Information System at the Ciletuh Sukabumi Geopark using Black Box Testing and System Usability Scale. The results of the design of a web-based virtual tourist information system at the Ciletuh Sukabumi Geopark can be used as a medium of educational tourism information to add insight and knowledge to the wider community and visitors who will travel to these tourist attractions.*

*Keyword : Information System, Educational Tour, Virtual Tour, Geopark Ciletuh, Zachman Framework*

## ABSTRAK

*Geopark* Ciletuh Sukabumi merupakan taman bumi yang memiliki keanekaragaman hayati seperti unsur geologi, sosial dan budaya, hingga lokasi yang dapat dijadikan sebagai penelitian dan pariwisata. Destinasi wisata yang ada di *Geopark* Ciletuh ini meliputi : curug (air terjun), pantai, puncak pegunungan, pulau, wisata budaya serta keanekaragaman hayati yang tersedia. Dikarenakan minimnya media informasi mengenai objek wisata di *Geopark* Ciletuh ini menyebabkan belum banyak wisatawan yang berkunjung untuk menikmati keindahan objek wisata alam dan kearifan lokal budaya yang masih terjaga di *Geopark* Ciletuh tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan penelitian guna merancang dan membangun sistem informasi wisata edukasi dengan fitur *virtual tour* berbasis *website* *Geopark* Ciletuh Sukabumi. Dalam penelitian ini, penulis melakukan perancangan sistem tersebut menggunakan metode pengembangan sistem *Zachman Framework* dan dibangun menggunakan CMS Wordpress dan Page Builder serta bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Pengujian Sistem Informasi Wisata Virtual di *Geopark* Ciletuh Sukabumi menggunakan *Black Box* dan *System Usability Scale*. Hasil dari perancangan sistem informasi wisata virtual berbasis *web* di *Geopark* Ciletuh Sukabumi ini dapat dijadikan media informasi wisata edukasi untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi masyarakat luas serta pengunjung yang akan berwisata ke tempat objek wisata tersebut.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Wisata Edukasi, *Virtual Tour*, *Geopark* Ciletuh, *Zachman Framework*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “SISTEM INFORMASI WISATA EDUKASI VIRTUAL BERBASIS *WEB* DI *GEO*PARK CILETUH SUKABUMI”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai tugas akhir untuk memenuhi salah satu syarat dalam mendapatkan gelar Strata 1 Program Studi Sistem Informasi yakni Sarjana Komputer (S.Kom). Laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik melalui arahan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak.

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

1. Bapak Dr. Kurniawan, ST., M.Si., MM selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi
2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. M. Koesmawan, M.Sc., MBA., DBA selaku Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Bapak Adhitia Erfina, S.T., M.Kom selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi;
4. Bapak Muhamad Muslih S.T., M.Kom selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Dosen Pembimbing I yang telah menyempatkan waktu dan pikiran untuk mengarahkan serta membimbing dalam proses penulisan skripsi ini;
5. Ibu Nunik Destria Arianti, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah mengarahkan dalam proses 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, suami, anak, keluarga dan para kerabat dan teman dekat saya yang selalu memberikan doa dan dukungan yang sangat membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.

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 AKADEMIS

---

---

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsa Ramadanti

NIM : 20180050019

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : Tugas Akhir

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 :

SISTEM INFORMASI WISATA EDUKASI VIRTUAL BERBASIS *WEB* DI  
*GEOPARK CILETUH 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

Materai

Elsa Ramadanti  
20180050019

## DAFTAR ISI

|                                                               |          |
|---------------------------------------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL .....                                           | i        |
| PERNYATAAN PENULIS .....                                      | ii       |
| PENGESAHAN SKRIPSI.....                                       | iii      |
| ABSTRACT .....                                                | iv       |
| ABSTRAK .....                                                 | v        |
| KATA PENGANTAR.....                                           | vi       |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....                 | viii     |
| DAFTAR ISI.....                                               | ix       |
| DAFTAR TABEL.....                                             | xi       |
| DAFTAR GAMBAR.....                                            | xii      |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                         | xiv      |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                 | <b>1</b> |
| 1.1 Latar Belakang.....                                       | 1        |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                                      | 2        |
| 1.3 Batasan Masalah .....                                     | 3        |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....                                   | 3        |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....                                  | 4        |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....                               | 5        |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                           | <b>6</b> |
| 2.1 Penelitian Terkait.....                                   | 6        |
| 2.2 Landasan Teori .....                                      | 7        |
| 2.3 Metode Pengembangan Sistem <i>Zachman Framework</i> ..... | 10       |
| 2.4 Pengujian Sistem.....                                     | 11       |
| 2.5 Kerangka Pemikiran .....                                  | 11       |

|                                               |           |
|-----------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>    | <b>12</b> |
| 3.1    Jenis Penelitian .....                 | 12        |
| 3.2    Tahapan Penelitian.....                | 12        |
| 3.3    Pengumpulan Data.....                  | 13        |
| 3.4    Metode Penelitian .....                | 13        |
| 3.5    Instrumen Penelitian .....             | 17        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>       | <b>20</b> |
| 4.1    Hasil Penelitian.....                  | 20        |
| 4.2    Analisis Perancangan Model Sistem..... | 20        |
| 4.3    Pembahasan Tabel Zachman .....         | 26        |
| 4.4    Implementasi Sistem.....               | 36        |
| 4.5    Pengujian Sistem.....                  | 45        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                    | <b>50</b> |
| 5.1    Kesimpulan .....                       | 50        |
| 5.2    Saran .....                            | 50        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                   | <b>52</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                          | <b>55</b> |



## DAFTAR TABEL

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 3.1</b> Kategori Sudut Pandang Perspektif <i>Zachman Framework</i> ..... | 15 |
| <b>Tabel 3.2</b> Skala Interpretasi Hasil Skor SUS.....                           | 19 |
| <b>Tabel 4.1</b> Hasil Penerapan Matriks Zachman Framework .....                  | 20 |
| <b>Tabel 4.2</b> Kolom <i>What</i> .....                                          | 26 |
| <b>Tabel 4.3</b> Kolom <i>How</i> .....                                           | 27 |
| <b>Tabel 4.4</b> Kolom <i>Where</i> .....                                         | 31 |
| <b>Tabel 4.5</b> Kolom <i>Who</i> .....                                           | 32 |
| <b>Tabel 4.6</b> Kolom <i>When</i> .....                                          | 34 |
| <b>Tabel 4.7</b> Kolom <i>Why</i> .....                                           | 35 |
| <b>Tabel 4.8</b> Pengujian <i>Black Box Testing</i> .....                         | 46 |
| <b>Tabel 4.9</b> Hasil Penilaian Responden.....                                   | 47 |
| <b>Tabel 4.10</b> Hasil Akhir Perhitungan Pengujian SUS.....                      | 48 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 1.1</b> Geopark Ciletuh.....                            | 1  |
| <b>Gambar 2.1</b> Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i> .....     | 8  |
| <b>Gambar 2.2</b> Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> .....     | 9  |
| <b>Gambar 2.3</b> Simbol-simbol <i>Class Diagram</i> .....        | 9  |
| <b>Gambar 2.4</b> Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i> .....     | 10 |
| <b>Gambar 2.5</b> <i>Zachman Framework</i> .....                  | 10 |
| <b>Gambar 2.6</b> Kerangka Pemikiran .....                        | 11 |
| <b>Gambar 3.1</b> Alur Penelitian .....                           | 12 |
| <b>Gambar 3.2</b> Rumus Perhitungan Skor SUS.....                 | 18 |
| <b>Gambar 3.3</b> Kriteria Skor SUS .....                         | 19 |
| <b>Gambar 4.1</b> <i>Use case Diagram</i> .....                   | 21 |
| <b>Gambar 4.2</b> <i>Activity Diagram User</i> .....              | 21 |
| <b>Gambar 4.3</b> <i>Activity Diagram Admin</i> .....             | 22 |
| <b>Gambar 4.4</b> <i>Class Diagram</i> .....                      | 22 |
| <b>Gambar 4.5</b> <i>Sequence Diagram User</i> .....              | 23 |
| <b>Gambar 4.6</b> <i>Sequence Diagram Admin</i> .....             | 23 |
| <b>Gambar 4.7</b> Desain Halaman Utama .....                      | 24 |
| <b>Gambar 4.8</b> Desain Halaman <i>Login</i> .....               | 24 |
| <b>Gambar 4.9</b> Desain Halaman <i>Virtual Tour</i> .....        | 25 |
| <b>Gambar 4.10</b> Desain Halaman Deskripsi Informasi Wisata..... | 25 |
| <b>Gambar 4.11</b> Halaman Utama Sistem .....                     | 37 |
| <b>Gambar 4.12</b> Halaman <i>Register User</i> .....             | 37 |
| <b>Gambar 4.13</b> Halaman <i>Login User</i> .....                | 38 |
| <b>Gambar 4.14</b> Halaman <i>Explore</i> .....                   | 38 |

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 4.15</b> Halaman <i>Virtual Tour</i> .....                              | 39 |
| <b>Gambar 4.16</b> Halaman Detail Informasi <i>Virtual Tour</i> Objek Wisata..... | 39 |
| <b>Gambar 4.17</b> Halaman Akomodasi.....                                         | 40 |
| <b>Gambar 4.18</b> Halaman Akomodasi Data Hotel .....                             | 40 |
| <b>Gambar 4.19</b> Halaman Akomodasi Detail Informasi Hotel .....                 | 41 |
| <b>Gambar 4.20</b> Halaman Akomodasi Data Kuliner.....                            | 41 |
| <b>Gambar 4.21</b> Halaman Akomodasi Detail Informasi Kuliner .....               | 41 |
| <b>Gambar 4.22</b> Halaman Berita .....                                           | 42 |
| <b>Gambar 4.23</b> Halaman Tentang Kami.....                                      | 42 |
| <b>Gambar 4.24</b> Halaman Kuis .....                                             | 43 |
| <b>Gambar 4.25</b> Halaman Soal Kuis .....                                        | 43 |
| <b>Gambar 4.26</b> Halaman Lihat Hasil Kuis.....                                  | 44 |
| <b>Gambar 4.27</b> Halaman Hasil Kuis .....                                       | 44 |
| <b>Gambar 4.28</b> Halaman Sertifikat Hasil Kuis .....                            | 44 |
| <b>Gambar 4.29</b> Halaman <i>Login</i> Admin.....                                | 45 |
| <b>Gambar 4.30</b> Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....                            | 45 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| <b>Lampiran 1.</b> Kuisisioner Responden.....        | 55 |
| <b>Lampiran 2.</b> Ringkasan Jawaban Kuesioner ..... | 57 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Geopark* adalah kawasan geografis yang melestarikan situs warisan dunia, dimana tidak hanya sebagai tempat konservasi tetapi juga sebagai sarana wawasan dan pengetahuan dan meningkatkan perkembangan ekonomi masyarakat sekitar melalui geowisata[1]. Salah satu *Geopark* di Indonesia yang berada di Pulau Jawa, sebelah barat daya Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat yang diakui sebagai UNESCO *Global Geopark* yaitu *Geopark Ciletuh* yang memiliki luas sekitar 126.100 hektar yang terbagi di 8 kecamatan yakni Ciracap, Surade, Ciemas, Waluran, Simpenan, Pelabuhan Ratu, Cikakak, dan Cisolok. *Geopark Ciletuh* membentuk berupa *amphiteater* yang berdiameter 15 km. *Geopark Ciletuh* diakui oleh *United Nations for Cultural Education* (UNESCO) pada 22 Desember 2015 serta diresmikan sebagai *Geopark Nasional Ciletuh - Palabuhanratu* pada 21 Juni 2016[2].



**Gambar 1.1** Pantai Palangpang *Geopark Ciletuh*

Pada saat ini *Geopark Ciletuh* Sukabumi sedang dikembangkan oleh pemerintah terutama untuk peningkatan sarana dan prasarana infrastruktur untuk mendorong peningkatan ekonomi masyarakat dari aspek pariwisata dan kehidupan sosial. Masih banyak kendala yang dialami oleh wisatawan dan pengelola dari objek wisata tersebut dalam proses untuk meningkatkan sektor

pariwisata di *Geopark* Ciletuh. Minimnya informasi menyebabkan wisatawan kebingungan dalam mendapatkan informasi tentang objek wisata yang akan dikunjunginya tersebut[3]. Dari sisi pengelola objek wisata pun mengalami kendala dalam meningkatkan daya tarik wisata yang dikelolanya. Pada masa kini wisata tidak hanya untuk rekreasi dan hiburan saja, namun dapat dijadikan media pembelajaran edukasi terkait tempat wisata tersebut[4]. Di era modern ini kegiatan berwisata tidak perlu dikunjungi secara langsung, dikarenakan sekarang sedang populernya wisata secara virtual atau biasa disebut *virtual tour*.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan pengembangan potensi pariwisata dengan dukungan teknologi informasi. Pentingnya teknologi informasi untuk perkembangan pariwisata di *Geopark* Ciletuh ini sangat diperlukan untuk memudahkan masyarakat luas maupun calon pengunjung dalam memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan berbagai objek wisata yang ada di *Geopark* Ciletuh tersebut. Maka penulis akan melakukan perancangan dan mengimplementasikan sistem informasi pariwisata untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yang berjudul “Sistem Informasi Wisata Edukasi Virtual Berbasis *Web* di *Geopark* Ciletuh Sukabumi“. Dibangunnya sistem informasi wisata ini dengan harapan dapat dijadikan sebagai media informasi serta edukasi untuk menambah pengetahuan dan wawasan serta menarik minat masyarakat dan wisatawan terhadap objek wisata *Geopark* Ciletuh.

## 1.2 Rumusan Masalah

Menurut uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi wisata edukasi virtual berbasis *website* yang dapat memberikan informasi wisata di *Geopark* Ciletuh untuk menambah wawasan dan pengetahuan wisatawan serta meningkatkan potensi wisata dalam menarik wisatawan untuk berkunjung?
2. Bagaimana hasil pengujian kualitas sistem informasi wisata edukasi virtual berbasis *website* di *Geopark* Ciletuh Sukabumi dengan menggunakan metode pengujian *Black Box Testing* dan *System Usability Scale* ?
3. Sistem Bagaimana hasil sistem informasi wisata edukasi virtual berbasis *website* di *Geopark* Ciletuh Sukabumi?

### 1.3 Batasan Masalah

Dibawah ini terdapat batasan masalah pada penelitian yakni sebagai berikut.

1. Sistem informasi wisata edukasi virtual berbasis *website* dibangun menggunakan metode pengembangan sistem *Zachman Framework*.
2. Sistem informasi ini hanya mengelola dan menyajikan informasi edukasi pariwisata di *Geopark* Ciletuh Sukabumi.
3. Sistem informasi ini dapat diakses oleh semua orang kecuali dalam sistem admin untuk mengelola *website* tersebut.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Menurut permasalahan seperti penjelasan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun sistem informasi wisata edukasi virtual berbasis *website* di *Geopark* Ciletuh untuk dapat menyajikan informasi dan edukasi bagi wisatawan untuk berwisata dan meningkatkan pemahaman edukasi bagi masyarakat luas tentang pariwisata di *Geopark* Ciletuh Sukabumi serta meningkatkan potensi wisata tersebut.

2. Mengetahui hasil pengujian sistem informasi wisata edukasi virtual berbasis *website* di *Geopark* Ciletuh dengan menggunakan metode *Black Box Testing* dan *System Usability Scale (SUS)*.
3. Mengetahui hasil sistem informasi wisata edukasi virtual berbasis *website* di *Geopark* Ciletuh.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan pada penelitian ini yakni sebagai berikut.

### 1. Manfaat bagi Akademik

Manfaat penelitian bagi Akademik adalah dalam pembelajaran lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya, khususnya dalam bidang perancangan dan pengembangan sistem informasi berbasis *website*.

### 2. Manfaat bagi Instansi Pengelola Objek Wisata

Penelitian ini memberikan manfaat bagi instansi terkait pengelola wisata, dari penelitian ini dapat digunakan sebagai media informasi untuk mempromosikan wisata di *Geopark* Ciletuh bagi wisatawan yang akan berwisata. Serta memudahkan pengelola wisata dalam mengelola pariwisata di *Geopark* Ciletuh Sukabumi.

### 3. Manfaat bagi Pengguna

Dalam penelitian ini pengguna mendapatkan manfaat berupa kemudahan dalam memperoleh informasi tentang wisata di *Geopark* Ciletuh Sukabumi.

### 4. Manfaat bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yakni dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan serta pemahaman mengenai alur pembangunan sistem informasi dengan konsep wisata edukasi virtual berbasis *website*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan meliputi 5 (lima) bab sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang penulis dalam melakukan penelitian yang meliputi : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan mengenai penelitian terkait yang berhubungan dengan penelitian yang di lakukan serta teori-teori dari hasil penelitian dan referensi yang mendukung penelitian yang akan dilakukan.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi gambaran umum tentang proses penelitian yang sedang berlangsung dalam proses penelitian yang dilakukan meliputi pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian, serta langkah-langkah dari proses penelitian.

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjabarkan mengenai hasil penelitian dan pembahasan secara rinci dan lengkap tentang implementasi sistem yang dilakukan dalam penelitian ini.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari semua pembahasan yang berkaitan dalam pembangunan sistem seperti penjelasan pada bab-bab sebelumnya.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terkait

Berikut beberapa penelitian terkait dalam pembuatan sistem informasi virtual *tour* wisata diantaranya adalah :

1. Penelitian dari Muhammad Irwan Aras pada tahun 2018, dengan membuat Aplikasi Virtual *Tour* yang disajikan dalam bentuk *website* sebagai media informasi bagi pengunjung mengenai objek-objek yang berada di wilayah Kawasan Adat Ammatoa Kajang, Desa Tana Toa, Kecamatan Kajang, Kabupaten Bulukumba.[5].
2. Penelitian dari Dio, Novi Safriadi, Anggi Srimurdianti Sukamto pada tahun 2019, dengan merancang dan membangun aplikasi Virtual *Tour* di tempat rekreasi keluarga di Pontianak untuk dapat memberikan informasi tentang taman dan rekreasi keluarga di kota Pontianak dituangkan ke dalam sebuah *website* sehingga semua orang dapat mengaksesnya[6].
3. Penelitian dari Indri Tri Julianto, Rinda Cahyana, Dewi Tresnawati pada tahun 2021 menghasilkan perancangan dan pembangunan Virtual *Reality Photography* dengan berbasis *web* dalam menyajikan informasi bagi wisatawan yang akan mengunjungi ke destinasi wisata[7].
4. Penelitian dari Maria Ursula Kawulur, Yaulie Deo Y. Rindengan, Xaverius B. N. Najoan pada tahun 2018, dalam penelitiannya menghasilkan Virtual *Tour e-Tourism* Objek Wisata Alam di Kabupaten Biak Numfor dengan harapan agar masyarakat memiliki akses yang mudah dalam mendapatkan informasi tentang tempat wisata di Kabupaten Biak Numfor[8].

## CURRICULUM VITAE

### DATA PRIBADI

Nama : Elsa Ramadanti  
Tempat, Tanggal dan Lahir : Sukabumi, 05 Januari 1999  
Alamat : Jl. Siliwangi Km.4 Kp.Ciroyom Rt.33 Rw.08  
Desa Padaasih Kec. Cisaat Kab. Sukabumi  
Email : elsa.ramadanti\_si18@nusaputra.ac.id  
No. HP : 085723953653  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Status : Sudah menikah  
Kewarganegaraan : Indonesia

### DATA PENDIDIKAN

SD : SD Negeri Cicothag, 2005 - 2011  
SMP : SMP N 10 Kota Sukabumi, 2011 - 2014  
SMA : SMA N 1 Kota Sukabumi, 2014 – 2017  
( IPA )  
S1 : Universitas Nusa Putra  
(Prodi : Sistem Informasi)

