

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN DESTINASI
WISATA DI KABUPATEN SUKABUMI BERBASIS WEB**

SKRIPSI

MUH REZA MULTIAHA
20180040049



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2023**

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN DESTINASI
WISATA DI KABUPATEN SUKABUMI BERBASIS WEB**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Gelara Sarjana Teknik Informatika*

MUH REZA MULTIAHA
20180040049



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2023**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN DESTINASI
WISATA DI KABUPATEN SUKABUMI BERBASIS WEB
NAMA : MUH REZA MUTLIAHA
NIM : 20180040049

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

Sukabumi, Juli 2023



MUH REZA MULTIAHA

Penulis

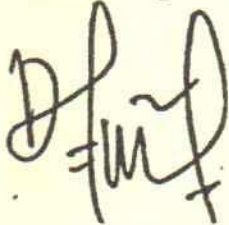
PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN DESTINASI
WISATA DI KABUPATEN SUKABUMI BERBASIS WEB
NAMA : MUH REZA MULTIAHA
NIM : 20180040049

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan penguji
pada sidang Skripsi tanggal Juli 2023 Menurut pandangan kami, skripsi
ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugrahan gelar Sarjana
Komputer (S.Kom)

Sukabumi, Juli 2023

Pembimbing I



Dwi Sartika Simatupang, S.T., M.TI
NIDN : 0428058906

Pembimbing II



Somantri, S.T., M.Kom
NIDN: 0419128801

Ketua Penguji



Anggun Fergina, M.Kom
NIDN : 0407029301

Ketua Prodi Teknik Informatika



Anggun Fergina, M.Kom
NIDN : 0407029301

Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir.Paikun, S.T., M.T., IPM., Asean Eng
NIDN : 0402037401

HALAMAN PERUNTUKAN



Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat. Tema yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak bulan Februari 2023 dengan judul Sistem Informasi Geografis Pemetaan Destinasi Wisata Di Kabupaten Sukabumi Berbasis Web.

Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, Ayah dan Ibu. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orangtua ku.



Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

ABSTRACT

Sukabumi Regency, West Java has a variety of very popular tourist destinations and is the main destination for tourists. Natural beauty is the main focus of this tourist destination, starting from white sand beaches, stunning waterfalls, charming hills, natural caves that hold history, and much more. The uniqueness of each of these tourist destinations will make tourists feel stunned and want to come back again. However, information about tourist attractions in Sukabumi Regency is still limited and not available for tourists. This can cause tourists to find it difficult to find information about tourist attractions to be visited while in Sukabumi Regency. For this reason, researchers need to design a Geographic Information System (GIS) for Mapping Tourist Attractions in Sukabumi Regency to assist tourists in finding information regarding locations, prices, and descriptions. In the process of developing this system using the waterfall method. This system is made web-based using JavaScript as the programming language, React JS as a framework and Leaflet Js to display interactive maps. The testing technique used in this system is black box testing. Based on the findings from usability testing, user responses to the system that has been developed reach 93.31% with very positive qualifications in the experience of using it.

Keywords : GIS, Tourist Attractions, Web, Sukabumi Regency



ABSTRAK

Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat memiliki beragam destinasi wisata yang sangat populer dan menjadi tujuan utama bagi wisatawan. Keindahan alam merupakan fokus utama dari destinasi wisata ini, mulai dari pantai pasir putih, air terjun yang memukau, perbukitan yang menawan, goa-goa alam yang menyimpan sejarah, dan masih banyak lagi. Keunikan setiap destinasi wisata ini akan membuat para wisatawan merasa terpana dan ingin kembali lagi. Namun, informasi mengenai tempat wisata yang ada di Kabupaten Sukabumi masih terbatas dan kurang tersedia bagi wisatawan. Hal ini dapat menyebabkan wisatawan kesulitan dalam mencari informasi mengenai tempat wisata yang akan dikunjungi selama berada di Kabupaten Sukabumi. Untuk itu peneliti perlu merancang suatu Sistem Informasi Geografis (SIG) Pemetaan Tempat Wisata di Kabupaten Sukabumi untuk membantu wisatawan dalam mencari informasi mengenai lokasi, harga, dan deskripsi. Pada proses pengembangan sistem ini menggunakan metode *waterfall*. Sistem ini dibuat berbasis web dengan menggunakan JavaScript sebagai Bahasa pemrogramannya, React JS sebagai *framework* dan Leaflet Js untuk menampilkan peta interaktif. Teknik pengujian yang digunakan dalam sistem ini yaitu *black box testing*. Berdasarkan temuan dari usability testing, tanggapan pengguna terhadap sistem yang telah dikembangkan mencapai angka 93,31% dengan kualifikasi sangat positif dalam pengalaman penggunaannya.

Kata kunci : SIG, Tempat Wisata, Web, Kab Sukabumi



KATA PENGANTAR

puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan Skripsi dengan judul "Sistem Informasi Geografis Pemetaan Destinasi Wisata di Kabupaten Sukabumi Berbasis Web". Tujuan penulisan Skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam meraih gelar Sarjana S1 Teknik Informatika dari Universitas Nusa Putra Sukabumi.

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

1. Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr. Kurniawan, M.Si., M.M. yang telah memberikan ijin dan fasilitas untuk penyusunan skripsi ini.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Anggy Pradiftha Junfithrana, M.T. yang telah memberikann ijin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Putra Sukabumi Ibu Anggun Fergina, M.Kom. yang telah memberikan ijin dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Ibu Dwi Sartika Simatupang, S.T., M.TI. yang telah memberikan nasehat-nasehat dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Somantri, S.T, M.Kom. yang telah memberikan masukan dan pengarahan guna penyempurnaan penulisan skripsi ini.
6. Dosen Penguji Anggun Fergina, M.Kom. yang telah memberikan masukan untuk penyempurnaan skripsi ini
7. Para Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan ilmu dan arahan untuk menyelesaikan skripsi dengan baik.
8. Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan dukungan, doa, dan kasih sayangnya.

Penulis menyadari atas ketidaksempurnaan skripsi ini dan membutuhkan kritik serta saran dari berbagai pihak untuk perbaikan, Amin Yaa Robbal ‘Allamin.

Sukabumi, Juli 2023

Penulis

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

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

Nama : Muh Reza Multiaha
Nim : 20180040049
Program Studi : Teknik Informatika
Jenis Karya : Skripsi

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

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN DESTINASI WISATA
DI KABUPATEN SUKABUMI BERBASIS WEB**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan 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 : Juli 2023

Yang menyatakan



Muh Reza Multiaha

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERUNTUKAN	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	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 Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian terkait	5
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Sistem	12
2.2.2 Sistem Informasi Geografis (SIG)	14
2.2.3 Pemetaan	19
2.2.4 Destinasi Wisata	19
2.2.5 Konsep Dasar Web	20
2.2.6 Leaflet Js	24
2.2.6 Open Street Map (OSM)	25
2.2.7 Headles CMS	27
2.2.8 Unified Modelling Language (UML)	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34



3.1 Tahapan Penelitian	34
3.2 Data	35
3.3 Metode Penelitian.....	35
3.4 Metode Pengumpulan Data	35
3.5.1 Studi Pustaka.....	35
3.5.2 Internet (Site Visit).....	35
3.5.3 Wawancara.....	36
3.5.4 Observasi.....	36
3.5 Metode Perancangan	36
3.6 Analisis Sistem.....	38
3.6.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	38
3.6.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	39
3.7 Arsitektur Sistem.....	40
3.8 Perancangan Sistem	41
3.8.1 Perancangan Modul Aplikasi	42
3.8.2 Perancangan Basis Data.....	42
3.8.3 Pemodelan Sistem	44
3.8.5 Perancangan Antarmuka (Desain User Interface).....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 implementasi	59
4.1.1 Implementasi Antarmuka.....	59
4.1.2 Data Destinasi Wisata	66
4.2 Pengujian Sistem	67
4.2.1 <i>Black Box</i>	67
4.3 <i>Usability Testing</i>	69
4.3 Validasi Data	70
BAB V PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	34
Gambar 3. 2 Metode <i>Waterfall</i>	37
Gambar 3.3 Arsitektur SIG Destinasi Wisata Dengan <i>OpenStreetMap API</i>	40
Gambar 3.4 Diagram Alur Perancangan Sistem	41
Gambar 3.5 Alur Akses Data dari <i>Client</i> ke Server <i>OpenStreetMap</i>	42
Gambar 3. 6 ERD.....	43
Gambar 3.7 Use Case Diagram SIG Pemetaan Destinasi Wisata di Kab Sukabumi Berbasis Web	44
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Login Admin	45
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Input Data.....	46
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Edit Data.....	47
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data	48
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Destinasi Wisata di Map	48
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Admin Login	49
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Admin Mengelola Data	50
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> User Melihat data	51
Gambar 3.16 Desain <i>Interface</i> Halaman Home	51
Gambar 3.17 Desain <i>Interface</i> Halaman Map.....	52
Gambar 3.18 Desain <i>Interface</i> Halaman Data Wisata	53
Gambar 3.19 Desain <i>Interface</i> Halaman Detail Wisata	54
Gambar 3.20 Desain <i>Interface</i> Halaman Login Admin	55
Gambar 3.21 Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	55
Gambar 3.22 Desain <i>Interface</i> Halaman Tambah Data	56
Gambar 3.23 Desain <i>Interface</i> Halaman Edit Data.....	57
Gambar 3.24 Desain <i>Interface</i> Halaman Hapus Data	58
Gambar 4.1 Halaman Home.....	60
Gambar 4.2 Halaman Awal.....	60
Gambar 4.3 Halaman Map	61
Gambar 4.4 Halaman Data Wisata.....	62
Gambar 4.5 Halaman Data Wisata.....	62
Gambar 4.6 Halaman Login Admin.....	63
Gambar 4.7 Halaman <i>Dashboard</i>	64



Gambar 4.8 Modal Tambah Data.....	64
Gambar 4.9 Modal Edit Data	65
Gambar 4.10 Modal Hapus Data.....	65



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	5
Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram	29
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity</i> Diagram	30
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence</i> Diagram	31
Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	39
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	39
Tabel 3.3 Basis Data Wisata	43
Tabel 3.4 Basis Data Admin	44
Tabel 4.1 Sample Data Destinasi Wisata	66
Tabel 4.2 Pengujian Aplikasi yang Ditujukan Kepada User.....	67
Tabel 4.3 Pengujian Aplikasi yang Ditujukan Kepada Admin.....	68
Tabel 4.4 Score Skala Likert.....	70
Tabel 4.5 Nilai Interval Kriteria Presentase	70



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Sukabumi merupakan salah satu daerah di Provinsi Jawa Barat yang masyarakatnya diperintah oleh suku Sunda yang kental dengan adatnya yaitu Sunda Buhun. Kondisi alam dan lingkungan Kabupaten Sukabumi juga masih tergolong sangat asri karena belum terpengaruh oleh upaya modernisasi, sehingga Kabupaten Sukabumi kaya akan potensi destinasi wisata mulai dari wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, wisata edukasi hingga wisata sejarah untuk pariwisata khusus. Diantara berbagai potensi wisata tersebut, terdapat jenis wisata yang diunggulkan dan memiliki ciri khas tertentu yang jarang atau belum tentu dimiliki oleh daerah lain. Namun saat ini wisata alam menjadi primadona para wisatawan yang berkunjung ke pemerintah Kabupaten Sukabumi, karena terdapat berbagai macam Oleh karena itu, Kabupaten Sukabumi dinobatkan sebagai kategori destinasi alam dan buatan terbaik secara nasional pada tahun 2016. Meskipun Kabupaten Sukabumi memiliki banyak tempat wisata yang menawarkan pengalaman unik dan indah, nyatanya tidak semua wisatawan atau warga setempat tahu tentang tempat wisata yang terbaik dan layak dikunjungi. Banyak tempat wisata yang tersembunyi dan belum dikenal oleh banyak orang, sehingga potensi pariwisata di daerah tersebut belum tergarap sepenuhnya. Hal ini menimbulkan masalah bagi wisatawan yang ingin menikmati pemandangan indah dan kekayaan budaya di Kabupaten Sukabumi, karena kurangnya informasi yang tersedia.

Meskipun potensi destinasi wisata di Kabupaten Sukabumi cukup menjanjikan, namun hingga saat ini masih terdapat kendala dalam mengakses informasi yang akurat dan mudah dipahami mengenai lokasi dan fasilitas wisata di daerah tersebut. Informasi yang ada cenderung terbatas dan belum terorganisir dengan baik, sehingga dapat menjadi penghambat bagi wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka.

Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan Sistem Informasi Geografis (SIG) yang dapat memetakan dan menyediakan informasi lengkap mengenai destinasi wisata di Kabupaten Sukabumi. Hal ini akan membantu wisatawan dalam

memperoleh informasi yang akurat mengenai lokasi, fasilitas, dan rute terbaik untuk mencapai destinasi wisata yang diinginkan.

Sistem Informasi Geografis (SIG) bermula dari kebutuhan untuk manajemen dan analisis data spasial (berhubungan dengan lokasi dan geografis) secara efisien dan efektif. SIG pertama kali digunakan pada tahun 1960-an untuk membantu militer dalam perencanaan dan pemantauan operasi. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, SIG mulai diterapkan dalam berbagai bidang, seperti manajemen sumber daya alam, perikanan, pertanian, transportasi, dan pariwisata. SIG menyediakan platform untuk menyimpan, mengelola, dan mempresentasikan data spasial secara visual dan interaktif. Ini memungkinkan pengguna untuk memahami keterkaitan antara berbagai data dan membuat keputusan yang lebih baik dengan mempertimbangkan lokasi dan faktor geografis. SIG juga membantu dalam mempermudah analisis spasial dan menentukan hubungan antara data dan lokasi. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk menyebarluaskan informasi mengenai tempat wisata di Kabupaten Sukabumi agar dapat dinikmati oleh lebih banyak orang dan meningkatkan potensi pariwisata di daerah tersebut.

Dengan adanya SIG Pemetaan Tempat Wisata di Kabupaten Sukabumi, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran wisatawan akan tempat wisata yang ada di Kabupaten Sukabumi serta memudahkan wisatawan dalam mencari informasi mengenai tempat wisata yang akan dikunjungi. Hal ini akan meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Sukabumi dan meningkatkan penerimaan ekonomi dari sektor pariwisata.



1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat Sistem Informasi Geografis untuk pemetaan tempat wisata di Kab Sukabumi?.
2. Bagaimana menyajikan deskripsi informasi tentang destinasi wisata di kabupaten sukabumi menggunakan SIG?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan yang dibahas dalam tulisannya hanya pada topik-topik tertentu seperti yang diuraikan berikut ini:

1. Sistem ini hanya akan mencakup tempat wisata yang ada di Kabupaten Sukabumi saja.
2. Sistem ini hanya akan menyediakan informasi mengenai tempat wisata seperti lokasi, fasilitas, dan informasi kontak saja.
3. Sistem ini hanya akan tersedia dalam bentuk aplikasi web saja.
4. Sistem ini hanya akan menyediakan data yang valid sejak tahun 2021 saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama dari penelitian yang dilakukan ini, yaitu :

1. Untuk membuat Sistem Informasi Geografis pemetaan destinasi wisata di Kab Sukabumi berbasis web dengan visualisasi data yang berisi informasi letak obyek-obyek wisata dan fasilitas penunjang wisata yang disajikan secara jelas kepada masyarakat.
2. Untuk menciptakan sebuah solusi yang memungkinkan penyajian deskripsi informasi yang jelas, terstruktur, dan visual mengenai destinasi wisata di Kabupaten Sukabumi melalui pemanfaatan teknologi SIG.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi masyarakat, lembaga, dan instansi terkait tentang informasi tempat wisata di kabupaten Sukabumi, sekaligus sebagai masukan bagi pemerintah daerah untuk memperbaiki permasalahan pariwisata. Penelitian ini juga membantu memberikan informasi dan pengetahuan praktis tentang presentasi data tempat wisata secara visual melalui peta.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada penulisan Proposal skripsi ini, maka penulis membagi penulisan ke dalam 3(Tiga) bab dengan sistematika sebagai berikut :



BAB I PENDAHULUAN

Dalam Bab ini akan dibahas dan diuraikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan dibahas dan diuraikan secara teoritis mengenai konsep-konsep yang dijadikan landasan teori masalah, Penelitian Terkait, dan juga Kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini akan membahas tentang metode metode seperti metode penelitian, metode pengumpulan data, dan metode perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi mengenai perancangan dan hasil terkait dengan penelitian yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi saran dan kesimpulan terkait dengan penelitian yang dilakukan.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi geografis pemetaan destinasi wisata di Kabupaten Sukabumi berbasis web yang telah dibuat, memuat peta daerah kabupaten Sukabumi dimana dalam peta tersebut terdapat titik-titik lokasi destinasi wisata.

1. Sistem Informasi Geografis ini dapat menampilkan peta destinasi wisata sesuai titik koordinatnya dan memberikan informasi yang berguna bagi wisatawan yang akan berlibur di kabupaten sukabumi.
2. Dinas pariwisata dapat memanfaatkan sistem informasi geografis ini untuk memonitor dan mengelola destinasi wisata dengan lebih efisien. Peta interaktif dan data geografis dapat membantu dalam pengawasan dan pemantauan.

Berdasarkan temuan dari usability testing, tanggapan pengguna terhadap sistem yang telah dikembangkan mencapai angka 93,31% dengan kualifikasi sangat positif dalam pengalaman penggunaannya.

5.2 Saran

Diharapkan sistem dan aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut, seperti Menambahkan fitur ulasan dan rekomendasi pengguna, sehingga pengguna dapat berbagi pengalaman mereka mengenai destinasi wisata di Kabupaten Sukabumi. Hal ini akan membantu pengguna lain dalam membuat keputusan dan memperoleh informasi yang lebih akurat dan berdasarkan pengalaman nyata dan melakukan pengembangan fitur interaktif seperti integrasi dengan teknologi augmented reality (AR) atau virtual reality (VR), yang dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih imersif dan mendalam dalam menjelajahi destinasi wisata. Masih terdapat ruang untuk perbaikan dalam pengembangan sistem ini, oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan, saran, dan kritik yang konstruktif guna mendukung perkembangan aplikasi ini ke depan.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Bagus Bambang Sumantri, R. Agus Setiawan, and A. A. Setia Sandi, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK PEMETAAN PARIWISATA KABUPATEN KARANGANYAR BERBASIS WEB," *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, vol. 6, no. 1, 2022, doi: 10.46880/jmika.Vol6No1.pp1-9.
- [2] A. S. Sari and R. Hidayat, "Designing website vaccine booking system using golang programming language and framework react JS," *Journal of Information System, Informatics and Computing Issue Period*, vol. 6, no. 1, pp. 22–39, 2022, doi: 10.52362/jisicom.v6i1.760.
- [3] G. Purnama Insany, M. Raiga, A. Rustandi, and A. Fergina, "Sistem Informasi Geografis Pemetaan Fasilitas Kesehatan di Kota Sukabumi Berbasis Web," *Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 1–13, 2022, [Online]. Available: <https://restikom.nusaputra.ac.id>
- [4] A. B. Santoso, A. Zaenudin, and E. Zusrony, "Penerapan Google API Service Pada Sistem Informasi Geografis Untuk Pemasaran Dan Pemetaan Kelompok UKM Kota Salatiga," *JURNAL INOVTEK POLBENG - SERI INFORMATIKA*, vol. 6, no. 2, p. 2021, 2021, [Online]. Available: [http://maps.google.com/\[10\]](http://maps.google.com/[10]).
- [5] I. Lucia Kharisma, A. Khalil Arrahman, and P. Korespondensi, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN DAN PELAPORAN KERUSAKAN JALAN DI WILAYAH KECAMATAN BAYONGBONG BERBASIS WEB," vol. 3, no. 3, pp. 106–114, 2021, [Online]. Available: <https://restikom.nusaputra.ac.id>
- [6] T. Anwar, J. P. Bangkit, and A. Laksono, "Sistem Informasi Geografis Pemanfaatan Aset Tanah Daerah Di Dinas Perumahan Dan Pemukiman Kabupaten Purbalingga," *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, vol. 19, no. 2, pp. 321–328, May 2020, doi: 10.30812/matrik.v19i2.514.
- [7] F. Septa and D. Alfia, "Literature Review Visualisasi Data dan Sistem Informasi Geografis Literature Review Visualisasi Data dan Sistem Informasi Geografis Literature Review Data Visualization and Geographic

- Information Systems 1)* Famia Septa Dinda Alfia, 2) Agussalim,” *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 8, pp. 1494–1500, 2022, doi: 10.36418/comserva.v2i08.493.
- [8] “Pengertian Peta Menurut Ahli, Tujuan, dan Fungsinya,” Apr. 20, 2021. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5538741/pengertian-peta-menurut-ahli-tujuan-dan-fungsinya>. (accessed May 08, 2023).
- [9] A. P. Hadi and F. A. Rokhman, “Implementasi Website Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Pondok Pesantren Putra-Putri Addainuriyah 2 Semarang,” *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, vol. 13, no. 1, pp. 39–49, 2020.
- [10] S. Mufti Prasetyo, M. Ivan Prayogi Nugroho, R. Lima Putri, and O. Fauzi, “Pembahasan Mengenai Front-End Web Developer dalam Ruang Lingkup Web Development,” *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 6, pp. 2829–2049, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>
- [11] I. P. Sari, F. Qathrunada, N. Lubis, and T. Anggraini, “Sistem Informasi Perancangan Sistem Absensi Pegawai Kantoran Secara Online pada Website Berbasis HTML dan CSS,” 2022.
- [12] H. Hasnita, N. Iman, S. Sulman, and R. Ingg, “Implementasi Website Sistem Informasi Pemasaran Pada Rumah Makan Kampung Bakau,” *SIMKOM*, vol. 7, no. 2, pp. 63–73, Jul. 2022, doi: 10.51717/simkom.v7i2.72.
- [13] A. A. Setiawan, A. S. M. Lumenta, and S. R. U. A. Sompie, “Rancang Bangun Aplikasi UNSRAT E-Catalog,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 4, 2019.
- [14] K. J. #1 and S. Budi, “Pengembangan Menu Digital Menggunakan ReactJs Implementasi Hasil Belajar Studi Independen di Frontend Engineering Program Ruangguru CAMP (Career Acceleration Bootcamp),” 2023.
- [15] R. Setiawan, “Mengetahui Lebih Dekat Apa itu React,” Feb. 09, 2022. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-react/> (accessed May 09, 2023).
- [16] Arifin O and Ria Supriyatna A, “SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK PEMETAAN LAHAN KAKAO MENGGUNAKAN LEAFLET JS DAN GEOJSON,” *Jurnal Teknoinfo*, vol. 17, no. 1, pp. 364–371, 2023.
- [17] H. Suhendar, J. Iskandar, D. Kurniadi, and Y. Septiana, “ASSET MANAGEMENT SYSTEM DESIGN OF VILLAGE BASED ON

GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM,” *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 3, no. 4, pp. 815–819, Aug. 2022, doi: 10.20884/1.jutif.2022.3.4.299.

- [18] V. Agafonkin, “Leaflet an open-source JavaScript library for mobile-friendly interactive maps,” 2020. <https://leafletjs.com/> (accessed Jun. 08, 2023).
- [19] “About OpenStreetMap (OSM),” May 29, 2022.
- [20] V. Gracia, “Should your content management system go headless?,” Feb. 15, 2021. <https://theamericangenius.com/business-marketing/should-your-content-management-system-go-headless/> (accessed Jun. 08, 2023).
- [21] R. Kempees, “What is Contentful CMS?” ,” Aug. 24, 2022. <https://www.contentbloom.com/blog/contentful-what-is-it/> (accessed Jun. 08, 2023).
- [22] A. Feby Prasetya and U. Lestari Dewi Putri, “Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language),” 2022.
- [23] T. B. Kurniawan, “Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Cafeteria No Caffe di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemograman PHP Dan MySQL,” *JURNAL TIKAR*, vol. 1, no. 2, pp. 192–206, 2020.
- [24] W. Aliman, “Perancangan perangkat lunak untuk menggambar diagram berbasis android,” *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 6, no. 6, pp. 3091–3098, 2021.
- [25] “Memahami Class Diagram Lebih Baik - Dicoding Blog.”<https://www.dicoding.com/blog/memahami-class-diagram-lebih-baik/> (accessed May 10, 2023).

