

**LAPORAN TUGAS**  
**SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS OBJEK WISATA**  
**DI KABUPATEN SUKABUMI**



Disusun oleh :

Asep Rizki Firdaus	-	20210040038
Rizki Haddi Prayoga	-	20210040042
Deni Setiwan	-	20210040172
Mutiara Annisa Tresna Ati	-	20210040143

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS NUSA PUTRA**

**2023**

## **KATA PENGANTAR**

Dengan Hormat , Laporan ini disusun dalam rangka menyelesaikan tugas ujian akhir semester ( UAS ) mengenai Sistem Informasi Geografis (SIG) Objek Wisata di Kabupaten Sukabumi. Laporan ini merupakan hasil dari penelitian dan analisis yang telah dilakukan guna mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang penerapan SIG dalam pengelolaan objek wisata di kabupaten Sukabumi.

Dalam laporan ini terdapat beberapa topik sub-bahasan yang secara sistematis membahas tentang penggunaan SIG dalam mengelola objek wisata di Kabupaten Sukabumi, mulai dari pengenalan wilayah, pengumpulan data geografis, pengolahan dan analisis data, hingga penerapan SIG dalam strategi pengembangan dan promosi pariwisata. Dengan pengetahuan yang diungkapkan dalam laporan ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang pentingnya SIG dalam meningkatkan potensi pariwisata di Kabupaten Sukabumi.

Diharapkan laporan ini dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang pentingnya penerapan SIG dalam pengelolaan objek wisata di Kabupaten Sukabumi. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi bagi pembaca yang tertarik dengan bidang pariwisata dan teknologi informasi. Terima kasih atas perhatian dan kesempatan yang diberikan.

Sukabumi, 03 Juli 2023

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	ii
DAFTAR GAMBAR .....	iii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat .....	2
BAB II PEMBAHASAN .....	3
2.1 Deskripsi Sistem .....	3
2.2 Desain Sistem .....	4
A. Use Case .....	4
B. Activity Diagram.....	4
C. Perancangan Sistem .....	6
2.3 Pengujian Sistem.....	8
A) Login Dashboard.....	8
B) Mencari Tempat Wisata .....	9
C) Detail Lokasi .....	9
D) Informasi Tambahan .....	9
BAB III PENUTUP .....	10
3.1 Kesimpulan .....	10
3.2 Saran .....	10

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Use Case Diagram .....
Gambar 2.2 Activity Diagram Detail Tempat Wisata.....
Gambar 2.3 Desain Website SIG Objek Wisata .....
Gambar 2.4 Desain Website Dashboard Utama.....
Gambar 2.5 Desain Website Lokasi Terpopuler .....
Gambar 2.6 Desain Website Detail Lokasi .....
Gambar 2.7 Desain Website Keterangan Tambahan .....
Gambar 2.8 Pengkodean .....
Gambar 2.9 Dashboard.....
Gambar 2.10 Cari Tempat.....
Gambar 2.11 Detail Lokasi .....
Gambar 2.12 Detail Lokasi Tambahan .....

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kabupaten Sukabumi merupakan salah satu destinasi pariwisata yang memiliki potensi alam yang luar biasa. Dikelilingi oleh keindahan pegunungan, air terjun yang spektakuler, dan pantai yang menawan, Kabupaten Sukabumi menawarkan beragam objek wisata yang menarik minat wisatawan lokal maupun mancanegara.

Dalam era digitalisasi dan kemajuan teknologi informasi, penggunaan Sistem Informasi Geografis (SIG) telah menjadi suatu aspek yang tak terpisahkan dalam pengelolaan objek wisata. SIG memungkinkan pengumpulan, pengolahan, dan analisis data geografis untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang lokasi, kondisi geografis, dan potensi wisata di suatu wilayah.

Kabupaten Sukabumi dengan kekayaan alamnya yang melimpah membutuhkan pendekatan yang sistematis dalam pengelolaan objek wisata. SIG menjadi solusi yang efektif untuk mengoptimalkan potensi wisata dan mengambil keputusan yang tepat dalam pengembangan serta promosi pariwisata. Dengan menggunakan SIG, data geografis seperti informasi tentang lokasi, aksesibilitas, keberagaman flora dan fauna, serta keunikan budaya dapat diintegrasikan dan disajikan dengan cara yang lebih interaktif dan informatif.

Dalam laporan ini, kami akan membahas dan menganalisis pentingnya penggunaan SIG dalam mengelola objek wisata di Kabupaten Sukabumi. Diharapkan laporan ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang potensi dan manfaat SIG dalam mengoptimalkan pariwisata di wilayah ini, serta memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan daya tarik, pengalaman wisatawan, dan daya saing pariwisata Kabupaten Sukabumi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Sistem Informasi Pemetaan Lokasi Wisata di Kabupaten Sukabumi?
2. Bagaimana Membangun Sistem Informasi Geografis (SIG ) objek wisata di kabupaten sukabumi untuk pemetaan dan Pemasaran Objek wisata tersebut ?

## **1.3 Tujuan**

1. Menyelesaikan Tugas Ujian Akhir Semester Matakuliah Sistem Informasi Geografis.
2. Pembuatan aplikasi yang bisa memberikan informasi akurat serta bermanfaat untuk semua kalangan masyarakat.
3. Membangun aplikasi yang dapat menampilkan informasi dan lokasi Pemetaan Lokasi Wisata di Kabupaten Sukabumi.

## **1.4 Batasan Masalah**

1. Aplikasi hanya menangani analisa lokasi Pemetaan Lokasi Wisata di Kabupaten Sukabumi.
2. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Html, CSS Dan Java Script.

## **1.5 Manfaat**

1. Untuk menerapkan sistem informasi geografis didalam aplikasi berbasis website.
2. Untuk memudahkan pengguna dalam pencarian informasi serta lokasi Pemetaan Objek Wisata di Kabupaten Sukabumi.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **2.1 Deskripsi Sistem**

Sistem Informasi Geografis (SIG) Objek Wisata di Kabupaten Sukabumi adalah sebuah sistem yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan memvisualisasikan data geografis terkait objek wisata di Kabupaten Sukabumi. Sistem ini memanfaatkan teknologi GPS, penginderaan jauh, dan sumber data lainnya untuk memperoleh data yang akurat dan terkini.

SIG ini berfungsi sebagai alat yang membantu dalam pengelolaan objek wisata, termasuk pemetaan lokasi wisata, analisis spasial untuk pengambilan keputusan, serta visualisasi data yang menarik untuk mendukung promosi pariwisata. Dengan menggunakan SIG, informasi mengenai keindahan alam, aksesibilitas, fasilitas, dan keunikan budaya dari setiap objek wisata dapat diakses dengan mudah.

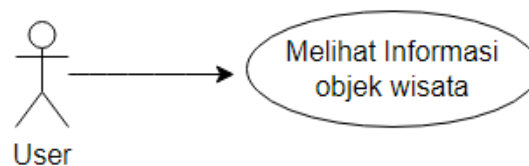
Melalui sistem ini, pihak terkait, seperti pemerintah daerah, pengelola objek wisata, dan wisatawan, dapat memperoleh informasi yang lengkap dan terpadu tentang objek wisata di Kabupaten Sukabumi. Hal ini memungkinkan pengambilan keputusan yang lebih baik dalam pengembangan, pengelolaan, dan promosi pariwisata di wilayah ini.

Dengan menggunakan SIG, diharapkan Kabupaten Sukabumi dapat memaksimalkan potensi wisata yang dimiliki, meningkatkan pengalaman wisatawan, serta meningkatkan daya saing pariwisata di tingkat regional maupun nasional.

## 2.2 Desain Sistem

### A. Use Case Diagram

Pembuatan Sistem Informasi Geografis ini menggunakan beberapa skema perancangan dan proses kerja yang dilakukan dalam beberapa bagian terutama pada saat user mengakses link tersebut akan langsung muncul dashboard informasi.



Gambar 2.1 Use Case Diagram

### B. Activity Diagram

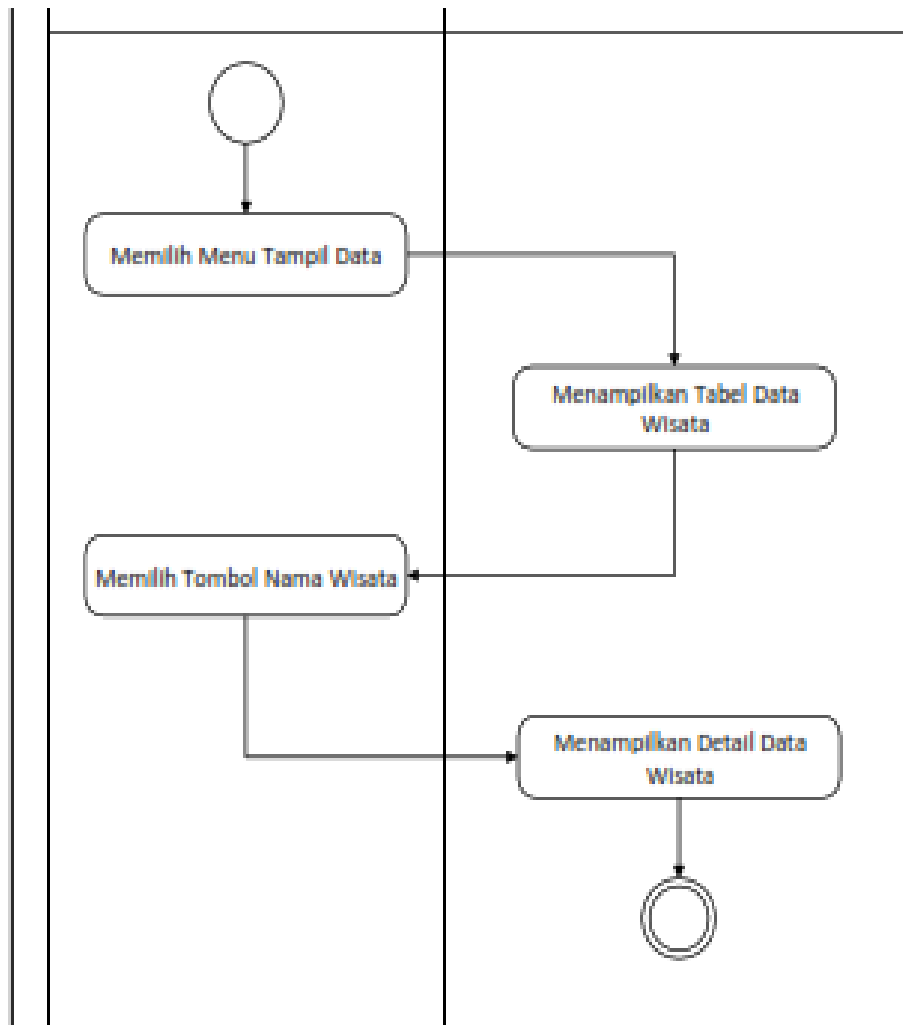
Activity Diagram (Diagram Aktivitas) adalah jenis diagram dalam pemodelan proses yang digunakan untuk menggambarkan urutan langkah-langkah atau aktivitas dalam suatu sistem atau proses bisnis. Diagram ini menggunakan simbol-simbol grafis untuk mengilustrasikan aktivitas, keputusan, dan aliran kontrol antara aktivitas-aktivitas tersebut.

Dalam Sistem ini kita hanya terfokus kepada user pada mengakses link website tersebut maka akan muncul tempat tempat wisata di Kabupaten Sukabumi.



### 1) Detail Tempat Wisata

Activity diagram tambah data wisata menjelaskan alur ketika user membuka menu detail data wisata, maka akan menampilkan data detail wisata yang dipilih.



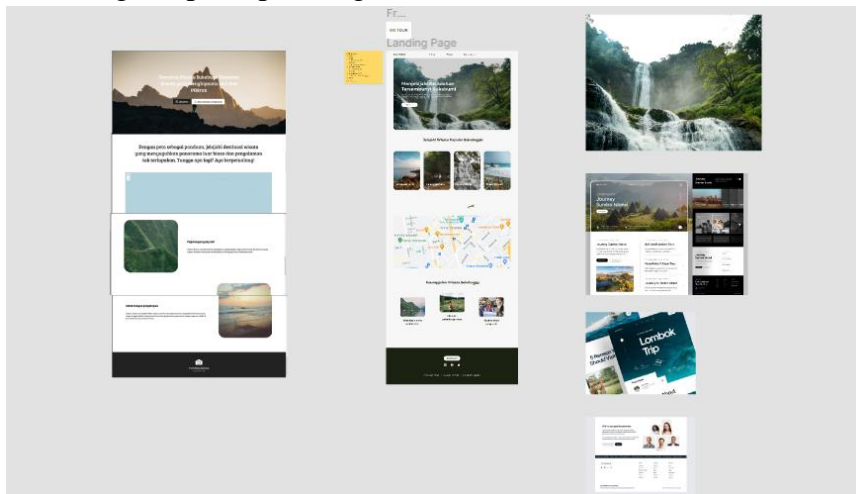
Gambar 2.2 Activity Diagram Detail Tempat Wisata

## C. Proses Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini menggunakan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

### 1) Desain Tampilan

Perancangan desain ini kita menggunakan figma sebagai tempat untuk merancang tampilan pada tugas ini



Gambar 2.3 Desain Website SIG Objek Wisata



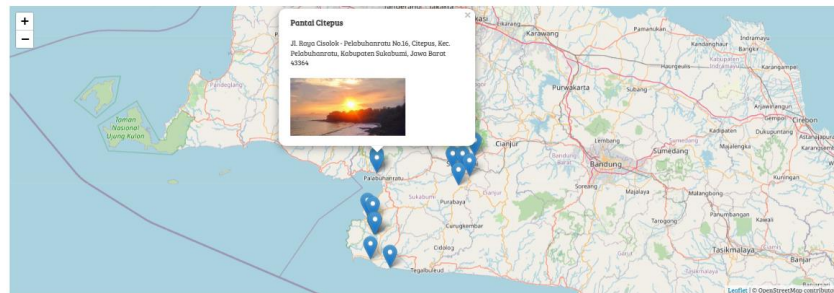
Gambar 2.4 Desain Website Dashboard Utama

## Jelajahi Wisata Populer Sukabumi



Gambar 2.5 Desain Website Lokasi Terpopuler

Peta interaktif yang menampilkan lokasi wisata populer di Sukabumi.



Gambar 2.6 Desain Website Detail Lokasi



### Pegunungan yang asri

Tempat wisata ini menawarkan pengalaman yang menarik dengan kebersihan dan keasrian yang terjaga. Rasakan kedamaian dan keindahan alam yang alami di sekitaran Ande.

### Dekat dengan penginapan

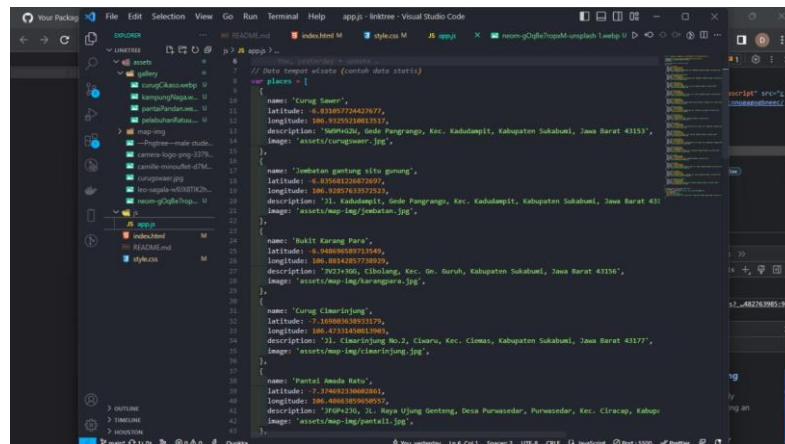
Tempat wisata ini adalah pilihan yang tepat bagi Anda yang mencari pengalaman liburan hemat tanpa mengorbankan kenyamanan. Dapatkan penginapan yang sesuai dengan anggaran Anda di hotel-hotel di sekitar lokasi wisata.



Gambar 2.7 Desain Website Keterangan Tambahan

## 2) Pengkodean

Dalam proses pengkodean ini kami menggunakan Bahasa pemrograman Html, CSS dan Java Script untuk membangun sistem informasi geografis seputar objek wisata yang ada di Kabupaten Sukabumi.



Gambar 2.8 Pengkodean

## 2.3 Pengujian System

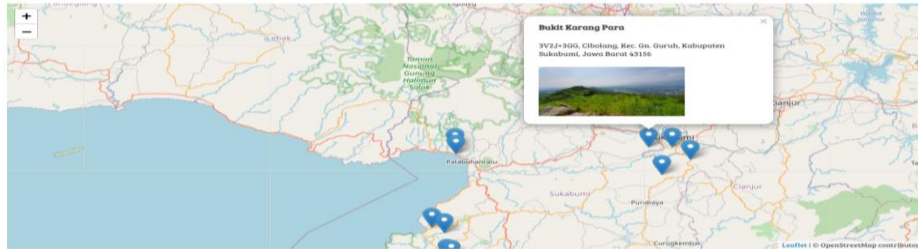
Pengujian ini kita lakukan kepada sistem yang telah kita buat jadi kita lakukan secara sudut pandang user jadi kita ujikan secara fungsi.

### A) Login Dashboard



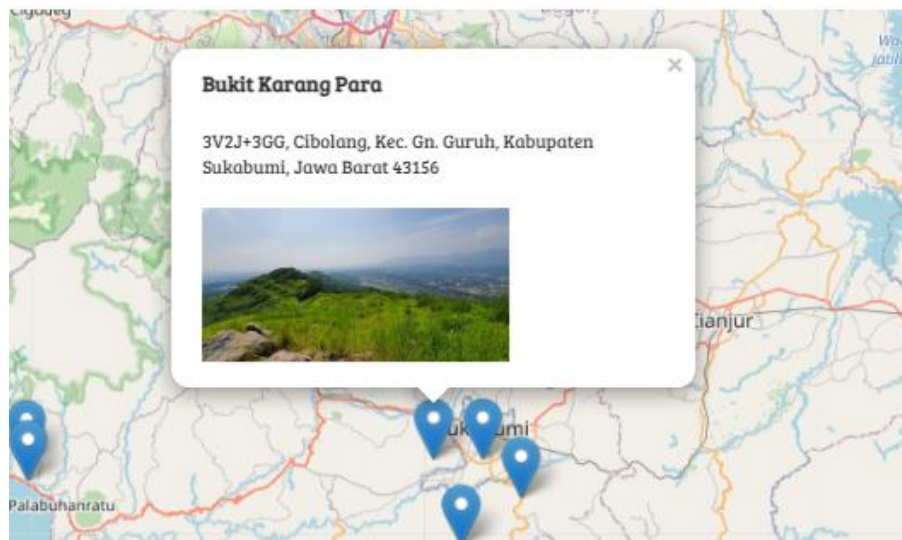
Gambar 2.9 Dashboard

## B) Mencari Tempat Wisata



Gambar 2.10 Cari Tempat

## C) Detail Lokasi



Gambar 2.11 Detail Lokasi

## D) Informasi Tambahan

### Jelajahi Wisata Populer Sukabumi



Gambar 2.12 Detail Lokasi Tambahan

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **3.1. Kesimpulan**

Dari sistem informasi geografis yang telah dibuat dapat kami ambil kesimpulan bahwa pengembang dapat meningkatkan keahlian dan menambah pengalaman mengenai penerapan geografis kedalam code aplikasi yang kompleks serta wawasan kebutuhan dan environment dalam system informasi geografis. Sistem Informasi Geografis Pemetaan Objek Wisata Kabupaten Sukabumi merupakan pemetaan secara geografis dan pendalaman informasi mengenai wisata yang ada di Banyumas. Dalam pengembangan aplikasi ini ada beberapa fitur dan kondisi yang membuat aplikasi belum dikatakan sempurna, diharapkan pengembang selanjutnya dapat melengkapi behavior, fitur serta tampilan sehingga dapat memiliki nilai production yang tinggi.

#### **3.2. Saran**

Pembuatan Laporan ini tentunya jauh dari kata sempurna, penulis sadar banyak sekali kekurangan dan kesalahan dari pembuatan Laporan ini mulai dari topik pembahasan, skema penulisan dan penyampaian materi. Saya ucapkan mohon maaf yang sebesar besarnya dan saya akan mencoba untuk memperbaiki setiap kesalahan dan kekurangan dari pembuatan Laporan ini.

Besar Ucapan Syukur saya kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan makalah ini tentunya semoga kedepannya bisa lebih baik dan bisa lebih berkembang. Sekali lagi saya ucapkan terima kasih.