

**SISTEM INFORMASI LETAK GEOGRAFIS BERBASIS WEB TEMPAT
WISATA DI KABUPATEN KUNINGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Disusun Oleh :

Aldi Pramudiya

NIM 191223005



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
MUHAMMADIYAH KUNINGAN**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Dengan Judul:


SISTEM INFORMASI LETAK GEOGRAFIS BERBASIS WEB TEMPAT WISATA DI KABUPATEN KUNINGAN

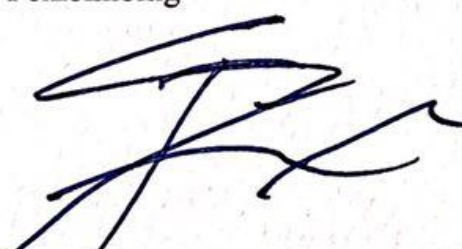
yang di susun oleh:

Nama : Aldi Pramudiya
Nim : 191223005
Program Studi : PTIK (Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi)

Disetujui untuk digunakan dalam ujian sidang proposal skripsi :

Disetujui oleh

Ketua
Program Studi PTIK

Yoyo Zakaria S.Pd, M.Kom
Nik : 201608076

Pembimbing

Sofhian Fazrin N, S.Pd.,M.Eng
Nik: 201109012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul :

SISTEM INFORMASI LETAK GEOGRAFIS BERBASIS WEB TEMPAT WISATA DI KABUPATEN KUNINGAN

Yang disusun oleh :

Nama : Aldi Pramudiya

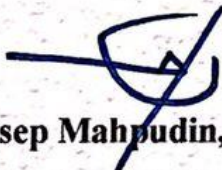
NIM : 191223005

Program Studi : PTIK (Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi)

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 31 Agustus 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Susunan Dewan Penguji,

Penguji I



Asep Mahpudin, M.Kom

NIK. 201402042

Penguji II



Sofhian Fazrin N, S.Pd.,M.Eng

NIK. 201109012

Mengetahui,

Ketua

STKIP Muhammadiyah Kuningan

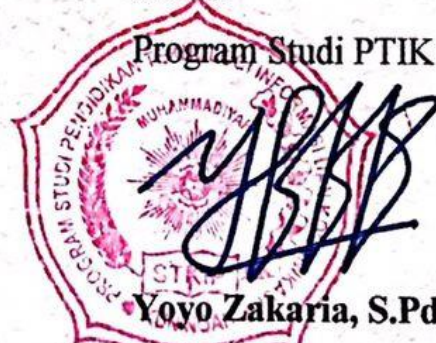


Dr. Nanaah Abdul Manan, M.Pd

NIK. 201402010

Ketua

Program Studi PTIK



Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom

NIK. 201608076

PERSYARATAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aldi Pramudiya

Nim : 191223005

Program Studi : PTIK (Pendidikan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi)

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya susun dengan judul :

SISTEM INFORMASI LETAK GEOGRAFIS BERBASIS WEB TEMPAT WISATA DI KABUPATEN KUNINGAN

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari Skripsi orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya). Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat di pergunakan bilamana diperlukan.

Kuningan, Agustus 2023

Pembuat Pernyataan,



Aldi Pramudiya

Nim: 191223005

PERSEMBAHAN

Penulis persembahkan ini kepada :

“Kepada Dosen Pembimbing yang telah memberi arahan dan masukan, kedua orang tua, terutama kepada ibu saya yang selalu ada untuk saya, menjadi penyemangat hidup sampai saat ini, serta keluarga besar, teman teman, fatner yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun materi, motivasi. Serta seluruh keluarga besar Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan.”

MOTO

“Fokus pada tujuan, bukan hambatan dan tidak akan ada kemenangan jika tidak ada yang dipertaruhkan”

(Aldi Pramudiya)

KATA PENGANTAR

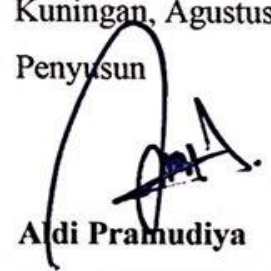
Alhamdulillah, dengan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan judul **“SISTEM INFORMASI LETAK GEOGRAFIS BERBASIS WEB TEMPAT WISATA DI KABUPATEN KUNINGAN”** sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Sekolah Tinggi Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kuningan. Kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan tesis ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak yang dengan ikhlas memberikan bimbingan, dorongan, semangat, kritik, dan saran kepada penulis. Oleh karena itu penulis menghaturkan terimakasih yang tidak terhingga kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran serta jalan petunjuk selama menyelesaikan proposal penelitian ini.
2. Bapak Nanan Abdul Manan, M.Pd selaku ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan.
3. Bapak Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom selaku ketua program studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan dan
4. Bapak Sofyan Fazrin Nasrulloh S.Pd, M.Eng juga selaku dosen pembimbing yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing serta memberikan saran dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.

Akhir kata, semoga ini dapat memberikan tambahan ilmu bagi para pembaca untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan.

Kuningan, Agustus 2023

Penyusun



Aldi Pramudiya

Nim: 191223005

ABSTRACT

Aldi Pramudiya, 2023. Design and Development of a Web-Based Geographic Information System for Tourist Attractions in Kuningan Regency, Information and Communication Technology Education Study Program, STKIP Muhammadiyah Kuningan Supervisor: Sofyan Fazrin Nasrulloh S.Pd, M.Eng

This development research aims to produce a geographic information system regarding tourist objects in Kuningan Regency. The purpose of this study: (1) Knowing the steps to build a Geographic Information System (GIS) application by processing google map maps that are connected via the internet. (2) To increase tourist interest in the Tourism Information presentation model in the Kuningan Regency Region by using a Geographic Information System (GIS). (3) To provide information to the public and tourists regarding the location of tourist objects in Kuningan Regency. This research uses PHP My Admin. Collecting data using interview guidelines, observation, and questionnaires. This study uses the Research & Development (R&D) research model using the ADDIE model. The product feasibility test was carried out by media experts, material experts and 20 people from the Kuningan district. The results of this study are 71.8% with the Feasible category. Community response to this website is very good.

Keywords: Geographic Information System, Tourist Attractions, Web

ABSTRAK

Aldi Pramudiya, 2023. Rancanng Bangun Sistem Informasi Letak Geografis Tempat Wisata di Kabupaten Kuningan Berbasis Web, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan Dosen Pembimbing: Sofyan Fazrin Nasrulloh S.Pd, M.Eng

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Sistem Informasi Geografis mengenai objek wisata di Kabupaten Kuningan. Tujuan dari penelitian ini : (1) Mengetahui Langkah-langkah untuk Membangun suatu aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) dengan mengolah peta google map yang terhubung melalui internet. (2) Untuk meningkatkan minat wisatawan dalam model penyajian Informasi Pariwisata di Wilayah Kabupaten Kuningan dengan menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG). (3) Untuk memberikan informasi pada masyarakat dan Wisatawan mengenai keberadaan lokasi obyek wisata yang ada di Kabupaten Kuningan. Penelitian ini menggunakan *PHP My Admin*. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, observasi, dan angket. Penelitian ini menggunakan model penelitian *Research & Development* (R&D) menggunakan model ADDIE. Uji kelayakan produk dilakukan oleh Ahli media, Ahli materi dan 20 orang masyarakat kabupaten kuningan. Hasil penelitian ini adalah 71,8% Dengan kategori Layak. Respon masyarakat terhadap *Website* ini sangat baik.

Kata Kunci: *Sistem Informaasi Geografis, Tempat Wisata, Web*

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERSYARATAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Perumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
A. Kajian Teori	4
1. Pengertian Sistem Informasi	4
2. Sistem informasi geografi (SIG).....	6
3. Pengertian Web.....	7
4. HTML (Hypertext Markup Language)	8
5. PHP (Perl Hypertext Preprocessor)	8
6. Google Map Google.....	9
7. Fitur-Fitur Google Map	9
8. Pariwisata.....	11
9. Potensi Wisata.....	11
10. Potensi Wisata di kabupaten Kuningan	12
B. Penelitian Relevan.....	13
C. Kerangka Berpikir.....	14
D. Hipotesis.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17

A. Desain Penelitian.....	17
B. Populasi dan Sampel	20
C. Teknik Pengumpulan Data.....	21
D. Intrumen Penelitian	23
E. Teknik Analisis Data.....	27
F. Jadwal Kegiatan	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Deskripsi Hasil Penelitian	31
B. Pembahasan	45
1. Deskripsi Kajian Produk.....	45
2. Analisis kelayakan Media.....	45
BAB V PENUTUP	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	51
LAMPIRAN A	52
LAMPIRAN B	59
LAMPIRAN C	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	18
Gambar 2. 3 Diagram admin.....	32
Gambar 2. 4 Diagram Pengguna.....	33
Gambar 2. 5 Activity Pengguna.....	34
Gambar 2. 6 Activity Admin.....	34
Gambar 2. 7 Prototype Admin.....	35
Gambar 2. 8 Prototype Pengguna.....	35
Gambar 2. 9 Halaman depan.....	36
Gambar 3. 0 Halaman Log in.....	36
Gambar 3. 1 Halaman Dashboard Utama.....	37
Gambar 3. 2 Halaman Tambah Data Wisata.....	37
Gambar 3. 3 Halaman Edit Data Wisata	37
Gambar 3. 4 Halaman Detail Data Wisata.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Penelitian relevan	13
Tabel 3. 2 Populasi	20
Tabel 3. 3 Sample	21
Tabel 3. 4 Instrumen dan Angket Usability	24
Tabel 3. 5 Instrumen Kuisisioner Suitability (Ahli)	25
Tabel 3. 6 Tes case Pengujian Funcionality (Ahli Media)	26
Tabel 3. 7 Tingkatan Presentasi Skor	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Tingkatan Presentasi Skor	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Respon Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 0 Tingkat Persentase Skor.....	29
Tabel 4. 1 Tes case <i>Pengujian Funcionality (Ahli Media)</i>	38
Tabel 4. 2 Tes case <i>Pengujian Funcionality (Ahli Media)</i>	40
Tabel 4. 3 Tingkatan Presentasi Skor.....	41
Tabel 4. 4 Perhitungan skor total pengujian <i>Siusabilty</i>	41
Tabel 4. 5 Tingkatan Presentasi Skor.....	42
Tabel 4. 6 Rekapitulasi hasil pengujian <i>Usability</i>	43
Tabel 4. 7 Perhitungan skor total pengujian <i>Usability</i>	43
Tabel 4. 8 Tingkatan Presentasi Skor.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kuningan merupakan salahsatu kota di Indonesia yang letaknya di ujung Timur Jawa Barat berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Tengah dan tepat di bawah kaki gunung ciremai, karna letaknya yang tepat di bawah kaki gunung jadi banyak objek wisata khususnya wisata alam yang belum banyak di ketahui.

Berangkat dari penomena sosial yang terjadi di Masyarakat Kuningan sendiri khususnya dimana masish banyak warga masyarakat yang kurang tahu bahkan tidak tahu sama sekali mengenai objek wisata dikotanya sendiri menjadikan ini bahan kajian untuk membuat Sistem Informasi letak Geografis berbasis web yang memuat informasi yang cepat dan akurat mengenai objek wisata di Kabupaten Kuningan.

Indahnya tempat wisata di kota Kuningan namun tidak banyak masyarakat Indonesia dan daerah Jawa Barat yang tau mengenai tempat wisata di kota Kuningan, untuk menjawab pertanyaan yang sering muncul di masyarakat maka dengan adanya sistem informasi letak geografis ini mampu menjadi sumber informasi di masyarakat sekaligus mengangkat dan memperkenalkan wisata di Kabupaten Kuningan ke tingkat Nasional dan Internasional

Dalam usaha pelaksanaan program pemerintah tentang peraturan pelaksanaan undang-undang otonomi daerah, maka Kabupaten Kuningan ingin memajukan daerahnya dari sektor Pariwisata, karena Pariwisata dianggap merupakan sumber pendapatan pemerintah daerah yang cukup tinggi, namun factor utama yang di pertimbangkan kalau seseorang akan melakukan perjalanan wisata adalah mempertanyaka kemana mereka akan pergi, berapa jauh jaraknya, apa saja yang menarik dan aktifitas apa saja yang dapat di lakukan selama wisata disana, untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan itu di perlukan wawasan Geografi tentang lokasi yakni pemetaan lokasi Pariwisata (Suharyono,2002).

Pemetaan lokasi wisata merupakan penyajian informasi akurat yang terkait dengan keberadaan suatu daerah tujuan wisata di suatu wilayah. Peta lokasi daerah tujuan wisata sangat diperlukan untuk di jadikan pedoman bagi Wisatawan yang akan berkunjung ataupun di jadikan salah satu media untuk mempromosikan daerah tujuan wisata.

Salah satu Bentuk penyajian informasi pariwisata itu adalah melalui penayangan dalam bentuk data atau informasi secara visualisasi yang di kaitkan dengan kondisi Geografis suatu wilayah. Sistem ini sering dikenal dengan sitem informasi geografis (SIG).

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas, maka permasalahan yang diteliti adalah:

1. Bagaimana Langkah-langkah pembuatan system informasi letak geografis tempat wisata di Kabupaten Kuningan berbasis web?
2. Bagaimana memperkenalkan dan memetakan objek wisata di Kabupeten Kuningan dalam sebuah web?
3. Bagaimana hasil pengujian tanggapan pengguna mengenai system informasi letak geografis tempat wisata di Kabupaten Kuningan berbasis web dalam memberikan informasi mengenai tempat wisata?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di buat maka tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Mengetahui Langkah-langkah untuk Membangun suatu aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) dengan mengolah peta google map yang terhubung melalui internet.
2. Untuk meningkatkan minat wisatawan dalam model penyajian Informasi Pariwisata di Wilayah Kabupaten Kuningan dengan menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG).
3. Untuk memberikan informasi pada masyarakat dan Wisatawan mengenai keberadaan lokasi obyek wisata yang ada di Kabupaten Kuningan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi pengguna

Manfaat penelitian ini bagi pengguna yaitu memberikan informasi mengenai tempat wisata di Kabupaten Kuningan sehingga mempermudah dalam mengakses dan mengetahui tempat wisata.

2. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat kepada peneliti yaitu berupa pengetahuan dalam membuat SIG berbasis web.

3. Bagi Pengelola Objek Wisata

Manfaat Penelitian ini memberikan nilai lebih bagi objek wisata yang ada di Kabupaten Kuningan sendiri sebab memberikan dampak informasi yang ter expose ke Masyarakat dan menjadi sarana promosi secara tidak langsung.

4. Bagi Kabupaten Kuningan

Manfaat penelitian ini bagi Kabupaten Kuningan Sendiri memberikann dampak yang baik terutama dari segi pemetaan wilayah Pariwisata yang ada di Kuningan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan dari komponen yang memiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya (Indrajit, 2001; dalam Hutahaean, 2015: 1). Sistem merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu (Jogianto, 2005 ; dalam Hutahaean, 2015: 1). Sistem merupakan seperangkat elemen yang membentuk kumpulan atau prosedur pengolahan yang mencari suatu tujuan tertentu (Murfick, 1991 ; dalam Hutahaean, 2015: 1). Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain (Al Fatta, 2007: 3). Sistem terdiri dari unsur-unsur seperti masukan (input), pengolahan (processing), serta keluaran (output) (Scot, 1996 ; dalam Al Fatta, 2007: 4), Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan lebih berarti bagi penerimannya (Hutahaean, 2015: 9). Informasi adalah data yang diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi penerimannya dan mempunyai nilai yang nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan yang sekarang atau keputusan yang akan datang (Gordon, 1995; dalam Hutahaean, 2015: 10). Fungsi informasi menurut (Hutahaean, 2015: 11), yaitu "menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi karena informasi berguna memberikan gambaran tentang suatu permasalahan sehingga pengambil keputusan dapat menentukan keputusan lebih cepat. Informasi juga memberikan standar aturan maupun indikator bagi pengambil keputusan".

Sistem informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media prosedur dan pengendalian yang dimaksud menata jaringan komunikasi (Nash, J.F 1995; dalam Puspawijaya, 2014: 13).

Sistem informasi adalah data yang dikumpulkan, dikelompokkan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah satu kesatuan informasi yang saling terkait dan saling mendukung sehingga menjadi suatu informasi yang berharga bagi yang menerimanya (Mahyuzir, 2001: 4). Sistem informasi merupakan suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada pengguna (Setyawati, 2010). Selain itu, sistem merupakan seperangkat komponen yang saling berhubungan dan bekerjasama untuk mencapai tujuan (Aini, 2012). Sistem informasi memberikan nilai tambah terhadap proses produksi, kualitas, manajemen, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah serta keunggulan kompetitif yang berguna bagi kegiatan manusia (Kroenke, 1992 ; dalam Al Fatta, 2007: 9). Tujuan dari pembuatan sistem informasi adalah untuk menyajikan informasi guna pengambilan keputusan pada perencanaan, pemrakarsaan, pengorganisasian pengendalian kegiatan (Murdik dan Ross, 1993; dalam Al Fatta, 2007: 10). Sistem informasi memiliki banyak kemampuan, menurut Turban et al (1999) dalam Adrizayani (2005), menyatakan bahwa kemampuan utama sistem informasi adalah sebagai berikut :

- a. Melaksanakan komputasi numeric, bervolume besar dan dengan kecepatan tinggi.
- b. Menyediakan komunikasi dalam organisasi atau antar organisasi yang murah, akurat dan cepat.
- c. Menyimpan informasi dalam jumlah yang sangat besar dalam ruang yang kecil tetapi mudah diakses.
- d. Memungkinkan pengaksesan informasi yang sangat banyak diseluruh dunia dengan cepat dan murah.
- e. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi orang-orang yang bekerja dalam kelompok dalam suatu tempat atau pada beberapa lokasi.
- f. Menyajikan informasi dengan jelas yang menggugah pikiran

manusia.

- g. Mengotomasikan proses-proses bisnis yang semioto-matis dan tugas- tugas yang dikerjakan secara manual.
- h. Mempercepat pengetikan dan penyuntingan.
- i. Pembiayaan yang jauh lebih murah daripada pengerjaan secara manual.

Dari ketiga definisi tersebut ditarik kesimpulan bahwa pengertian sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan bersama yaitu menyimpan, mengelola dan menghasilkan informasi kepada pengguna.

2. Sistem informasi geografi (SIG)

Sistem informasi geografi (SIG) merupakan suatu sistem informasi yang berbasis komputer, dirancang untuk bekerja dengan menggunakan data yang memiliki informasi spasial atau keruangan (Aini, 2011). Sistem informasi geografis (Geographics information system atau GIS) adalah sistem berbasis komputer yang digunakan untuk menyimpan dan memanipulasi informasi geografis (Aronolf, 1989 ; dalam Doktafia, 2000).

Definisi SIG hingga saat ini masih berkembang, bertambah dan sedikit bervariasi. Hal ini terlihat dari banyaknya definisi SIG yang telah beredar di berbagai sumber pustaka. Doktafia (2000), mengemukakan definisi SIG sebagai berikut:

- a. SIG merupakan penanganan sistem data keruangan
- b. SIG adalah sistem berbasis komputer yang yang digunakan untuk memasukkan, menyimpan, mengelola, menganalisis, dan mengaktifkan kembali data yang mempunyai referensi keruangan untuk berbagai tujuan yang berkaitan dengan pemetaan dan perencanaan.
- c. SIG merupakan sistem informasi, referensi internal, serta otomatisasi data keruangan.

- d. SIG adalah satu sistem berbasis komputer yang memiliki kemampuan dalam menangani data bereferensi geografi yaitu pemasukan data, manajemen data (penyimpanan dan pemanggilan kembali), manipulasi dan analisis data, serta keluaran sebagai hasil akhir (output). Hasil akhir
- e. (output) dapat dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan pada masalah yang berhubungan dengan geografi.
- f. SIG adalah sistem yang dapat mendukung pengambilan keputusan spasial dan mampu mengintegrasikan deskripsi-deskripsi lokasi dengan karakteristik-karakteristik fenomena yang ditemukan di lokasi tersebut. SIG yang lengkap mencakup metodologi dan teknologi yang diperlukan yaitu data spasial, perangkat keras, perangkat lunak dan struktur organisasi.
- g. SIG adalah sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, data, manusia (brainware), organisasi dan lembaga yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi-informasi mengenai daerah-daerah di permukaan bumi.

SIG merupakan sebuah sistem yang saling berangkaian satu dengan yang lain (Budyanto, 2002: 2). Data yang diolah pada SIG adalah data spasial yaitu sebuah data yang berorientasi geografis dan merupakan lokasi yang memiliki sistem koordinat tertentu, sebagai dasar referensinya. Sehingga aplikasi SIG dapat menjawab beberapa pertanyaan seperti lokasi, kondisi, tren, pola dan pemodelan. Kemampuan inilah yang dapat membedakan SIG dengan sistem informasi lainnya.

3. Pengertian Web

Web merupakan sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, suara, gambar dan lain-lain yang disajikan dalam bentuk hypertexts. Sebagai dokumen hypertexts, dokumen dalam web data memiliki tauatan (link) dengan dokumen lain, baik yang tersimpan dalam web yang sama maupun pada web yang berbeda.

Tautan memudahkan pengguna web berpindah dari satu halaman ke halaman lain. Untuk memudahkan penelusuran halaman web, terutama untuk menemukan halaman yang memuat topik-topik tertentu, pengakses dapat menggunakan mesin pencari (search engine) seperti Google. Penelusuran dengan mesin pencari dilakukan dengan mengetik kata kunci (keyword) yang kemudian akan dicocokkan oleh mesin pencari dengan basis data miliknya (Hidayat, 2010: 2).

4. HTML (Hypertext Markup Language)

Hypertext Markup Language adalah salah satu format yang digunakan untuk menulis halaman web, HTML ini berjalan di web browser dan memiliki fungsi untuk melakukan pemrograman aplikasi di atas web. HTML merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks, yaitu standar Generalized Markup Language. HTML sebenarnya adalah dokumen ASCII atau teks biasa, yang dirancang untuk tidak tergantung pada suatu sistem operasi tertentu (Kadir, 2002)

5. PHP (Perl Hypertext Preprocessor)

PHP merupakan singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor", adalah sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java, asp dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web untuk menulis halaman web dinamik dengan cepat. (Ramadhan, 2005)

Adapun kelebihan dari PHP ini adalah pada saat ini bahasa PERL dan CGI sudah jauh ketinggalan jaman sehingga sebagian besar designer web banyak beralih ke bahasa server-side scripting yang lebih dinamis seperti PHP.

Seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan yang paling utama PHP adalah pada konektivitasnya dengan system database di dalam web. Sistem database yang dapat didukung oleh PHP adalah :

1. Oracle
2. MySQL
3. Ms. Access
4. Sybase

5. PostgreSQL PHP dapat berjalan di berbagai system operasi seperti windows 98/NT, UNIX/LINUX, solaris maupun macintosh. Keunggulan lainnya dari PHP adalah PHP juga mendukung komunikasi dengan layanan seperti protocol IMAP, SNMP, NNTP, POP3 bahkan HTTP. (Ramadhan, 2005)

6. Google Map Google

Maps adalah sebuah jasa peta globe virtual gratis dan online disediakan oleh Google dapat ditemukan di <http://maps.google.com>. Google Map menawarkan peta yang dapat diseret dan gambar satelit untuk seluruh dunia dan juga menawarkan perencanaan rute dan pencari letak bisnis di U.S., Kanada, Jepang, Hong Kong, Cina, UK, Irlandia (hanya pusat kota) dan beberapa bagian Eropa (Elcom, 2010).

Menurut istilah Google Help, pengertian Google Maps adalah layanan gratis peta dan pemetaan digital yang bisa dimanfaatkan untuk mengamati peta dunia melalui browser web. Inilah definisi prematur layanan atau definisi awal istilah google maps (Elcom, 2010).

Google Maps memanfaatkan teknologi digital imaging seperti foto Satelit sehingga kita bisa melihat bagaimana landscape planet bumi apabila dilihat dari luar angkasa. Jadi, tanpa harus capek capek naik pesawat ulang alik untuk pergi ke bulan seperti astronot Neil Armstrong, kita sudah bisa menikmati permukaan wajah planet bumi.

7. Fitur-Fitur Google Map

Merujuk definisi awal glosary, Goolge Maps adalah layanan internet gratis yang menyediakan teknologi canggih pemetaan digital. Selain bentangan landscape planet bumi, informasi lain seperti lokasi bisnis, kontak bisnis, dan jalur berkendara terbaik juga tampil pada peta digital tersebut. Namun perlu dicatat tidak semua Fitur Google Maps ini bisa dinikmati orang indonesia. Sebagaimana pernyataan resmi pihak google sendiri kalau layanan google maps itu berbeda kualitas tergantung Negara (Elcom, 2010).

Melalui fitur Google Maps, pengguna internet dapat browsing informasi grafis berikut:

- a. Foto Satelit Kita dapat menikmati gambar satelit planet bumi yg cantik. Kita juga bisa menikmati foto satelit lebih detail lengkap dengan cara zooming pada bagian peta yang kita inginkan.
- b. Hasil Pencarian Integrasi bisnis Mencari lokasi bisnis dan kontak informasi pada satu lokasi, integrasi pada map. Contoh, bila kita mencari cafe buat ngopi dan ngeteh, lokasi daftar alamat dan nomor telepon muncul di peta digital. Kita bisa memperoleh informasi tambahan dengan jam kerja, tipe cara pembayaran, dan review bisnis.
- c. Draggable Maps Peta digital mapping yg dragable (bisa digeser) dengan bantuan mouse.
- d. Terrain Maps (Peta Topografi) II-15 Terrain Maps menyediakan informasi fitur peta fisik atau peta topography yang biasa disediakan buku peta Atlas. Informasi itu bisa berupa lokasi gunung berapi aktif di pulau jawa, Posisi gunung dan danau, letak hewan langka, dan tanaman berkasiat.
- e. Street View (Peta Jalan) Kita, sebagai pengguna layanan, bisa dengan nikmat melihat foto satelit sebuah jalan. Kita bisa mengecek situasi jalan depan rumah tempat kita tinggal. Kita juga bisa mengecek jalanan protokol kota bandung seperti jalan soekarno hatta, dan jalur pantura dan jalan lintas sumatera.

- f. Petunjuk Arah Berkendara Ambil contoh, kita hendak mudik lebaran ke jawa dan lupa posisi kampung halaman kita, sidoharjo. Untuk masalah ini, google Maps tidak bisa membantu karena fitur petunjuk ini tidak tersedia bagi peta indonesia.

8. Pariwisata

Dalam undang-undang nomor 9 tahun 1990 bahwa pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk didalamnya perusahaan obyek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang berkaitan dibidang tersebut. Istilah pariwisata berhubungan erat dengan pengertian perjalanan pariwisata, yaitu sebagai suatu perubahan tempat tinggal sementara seseorang diluar tempat tinggalnya karena suatu alasan bukan untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan upah (Yuti, 2008).

9. Potensi Wisata

Suatu wilayah dapat kembangkan apabila ada sumber daya alam berupa mineral, sumber air, lahan yang subur, sumber hewani, dan nabati atau sejenisnya dilengkapi oleh sumber daya manusia berupa tingkat pendidikan yang memadai, tingkat kebudayaan yang tinggi, tingkat teknologi, dan modal yang cukup memadai untuk dapat menggali dan mengembangkan sumber daya alami yang tersedia guna kemakmuran dan kesejahteraan umat manusia (Yuti, 2008).

Secara garis besar sumber daya dapat diklafikasikan menjadi dua yaitu sumber daya alam dan sumber daya manusia. Sumber daya tersebut dijelaskan dibawah ini :

- a. Sumber daya alam : yaitu segala komponen lingkungan alam seperti tanah, air, lahan, hutan, binatang liar, mineral yang dapat dimanfaatkan oleh manusia dalam meningkatkan kesejahteraan.
- b. Sumber daya manusia : yaitu segala potensi dan kemampuan yang ada dalam diri manusia yang dapat dimanfaatkan bagi kepentingan hidup manusia sendiri. Modal atau sumber pariwisata dapat

dikelompokkan menjadi tiga yaitu potensi alam, potensi kebudayaan, dan potensi manusia.

10. Potensi Wisata di kabupaten Kuningan

a. Palutungan

Palutungan merupakan area perkemahan yang paling terkenal di Kuningan. Letaknya berada di bawah kaki Gunung Ciremai tepatnya di Desa Palutungan-Kecamatan Cigugur-Kabupaten Kuningan

b. Sumur Tujuh Cibulan

Terletak di Desa Manis Kidul Kecamatan Jalaksana, 7 Km dari Kota Kuningan ke arah Utara, atau berjarak 28 Km dari Kota Cirebon menuju Selatan. Di daerah ini terdapat tujuh sumur (dikenal dengan sebutan Sumur Tujuh) yang merupakan tempat patilasan Prabu Siliwangi yang digunakan untuk bersuci ketika bersemedi dan juga merupakan salah satu tempat bersejarah dalam penyebaran Islam di Kuningan melalui kegiatan para Wali Sanga.

c. Kolam Cigugur

Kolam Cigugur merupakan kolam yang dianggap keramat dan pada jaman dahulu dijadikan sebagai tempat bertapa oleh Ki Gedeng Padara, seseorang yang sakti. Konon karena kesaktiannya tersebut, organ tubuhnya bisa terlihat dari luar.

d. Waduk Darma

Bendungan ini terdiri dari enam desa yang tenggelam, yaitu Desa Darma, Kawah Manuk, Cipasung, Parung, Sakerta Barat, dan Sakerta Timur. Beberapa daya tarik wisata ini di antaranya adalah atraksi seni tradisional Saptonan, lomba panahan tradisional, lomba rakit dan perahu tradisional, Goong Renteng, Gembyungan, dan Rudat. Atraksi-atraksi ini tidak dapat disaksikan setiap akhir pekan atau hari libur pada umumnya, dikarenakan kegiatan-kegiatan tersebut merupakan agenda rutin dari kegiatan wisata tahunan di Kabupaten Kuningan.

e. Telaga Remis

Objek wisata Talaga Remis merupakan perpaduan antara air telaga yang jernih dengan pesona alam pegunungan hutan. Objek Wisata Telaga Remis menyimpan keanekaragaman flora dan fauna terdapat lebih kurang 160 jenis tumbuhan, di antaranya snorkeling, malaka, kosambi, dan lain-lain.

B. Penelitian Relevan

Tabel 3.1 Penelitian relevan

Judul	Tujuan	Metode	Hasil
<i>Wahyu Eko Saputra (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Daerah Rawan Kecelakaan Lalu Lintas Karesidenan Kedu Berbasis Mobile Web Application.</i>	Meningkatkan keselamatan berkendara dan mengurangi jumlah kecelakaan.	<i>waterfall</i> . Sumber data pengujian tanggapan pengguna yaitu 30 mahasiswa dan 2 dosen terkait.	aplikasi memperoleh persentase sebesar 84,69% dan masuk dalam kategori sangat baik.
<i>Perdana, G,S (2017). Sistem Informasi Geografis Tempat Olahraga Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Web.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk “sistem informasi geografis tempat olahraga di Provinsi Daerah Istimewa	Metode penelitian yang digunakan adalah research and Development. Langkah-langkah penelitian ini mengadaptasi dari langkah penelitian Sugiyono yang	“sangat setuju/efektif” dengan persentase 96%.

	Yogyakarta berbasis web”.	diadaptasi menjadi 10 langkah.	
<i>Petrus Indra Wijaya (2022).</i> Sistem Informasi Geografis Pemetaan Daerah Rawan Kecelakaan Berbasis Web Di Kota Pontianak.	sehingga dapat membantu pihak kepolisian untuk melaksanakan prosedur pencegahan kecelakaan lalu lintas untuk daerah rawan kecelakaan,	Hasil perhitungan dari kedua metode yaitu AEK dan UCL.	Sedangkan pengujian antarmuka sistem dilakukan kepada 67 responden melalui kuesioner online memperoleh hasil persentase 85,15%.

Dari beberapa penelitian yang di lampirkan di atas dapat di sipulkan bahwa yang menjadi pembeda dalam penelitian ini adalah dalam segi pemetaan wilayah yang dalam penelitian sebelumnya pemetaan wilayah tidak terlalu menonjol menjadikan ini kelebihan dalam penelitian ini.

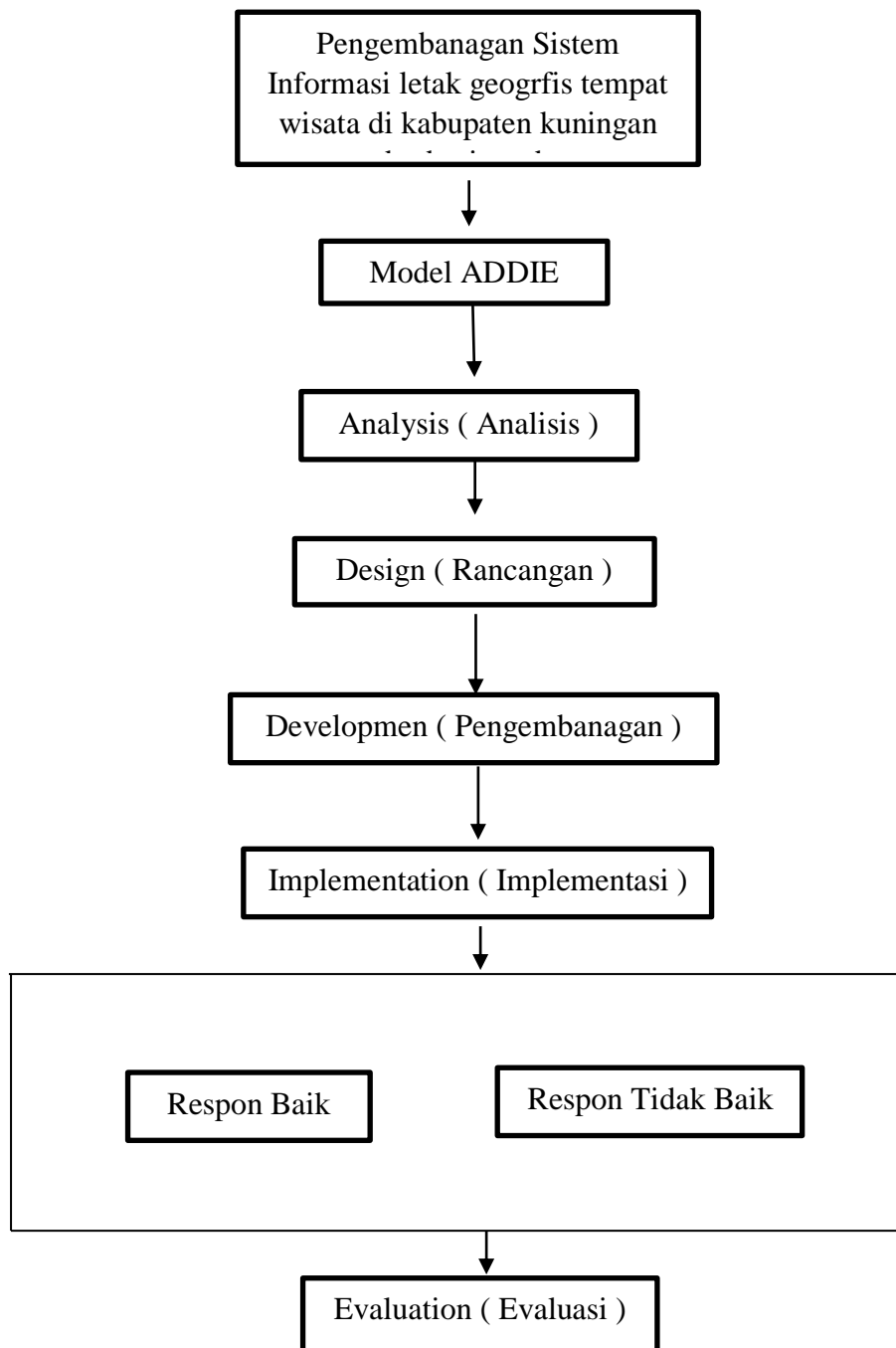
C. Kerangka Berpikir

Untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap wisata yang ada di Kabupaten Kuningan dan memperkenalkannya ke mata Indonesia dan dunia sekaligus mempermudah Wistatawan mengakses objek wisata tersebut maka harus adanya Sistem Informasi yang mempermudah.

Dengan adanya Sistem Informasi yang di kembangkan berbasis web ini dapat di gunakan oleh Wisatawan untuk mengakses dan memngetahui dimana letak dan apa saja yang ada di dalamnya.

Sistem Informasi letakgeografis tempat wisata di Kabupaten Kuningan ini di bangun menggunakan *PHP* dan *MY SQL* yang dapat mempermudah dalam mengetahui objek wisata di Kabupaten Kuningan khususnya

Sehingga di harapkan *Platform* ini mampu untuk membantu mempermudah wisatawan dalam menemukan objek wisata yang sudah terpetakan, dan tentunya dapat di akses dimanapun dan kapanpun oleh pengunjung.



Gambar 2. 1 Kerangka berpikir

D. Hipotesis

H0 : Sistem Informasi Letak Geografis Tempat Wisata di Kabupaten Kuningan Mendapat respon tidak baik dari pengguna 20 masyarakat Kabupaten Kuningan.

H1 : Sistem Informasi Letak Geografis Tempat Wisata di Kabupaten Kuningan Mendapat respon baik dari pengguna 20 masyarakat Kabupaten Kuningan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian disini akan menjelaskan metode-metode yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini. Berikut adalah metode penelitian yang digunakan penulis. Penelitian ini menggunakan metode RnD. Metode ini memaparkan permasalahan yang ada, menggambarkan keadaan yang ada serta mengumpulkan data sesuai dengan yang sebenarnya dan mencoba memecahkan masalah dengan menggunakan program aplikasi PHP Codeigniter MySql serta menggunakan teknologi google maps api yang diharapkan dapat membantu proses pengolahan data, sehingga akurasi yang diharapkan dapat dicapai

Menurut Amile and Reesnes (2015:297), Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu untuk mengumpulkan sejumlah data yang dibutuhkan selanjutnya dilakukan pengembangan sistem dan melakukan pengujian dan evaluasi terhadap sistem yang dibuat.

Model desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop- Implement-Evaluate*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey untuk merancang sistem pembelajaran. (Aldoobie, 2015)

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini diadaptasi dari model *research and development* model ADDIE seperti berikut :



Gambar 2.2 Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Adapun Penjelasan lebih rinci tentang setiap bagian dari model ini adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk sesuai dengan sasaran dan pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan, dan ada dua tahapan yaitu

Tahapan pertama yaitu analisis kinerja di lakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang ada di kabupaten kuningan mengenai pemetaan objek wisata, menemukan solusi dan memperbaiki atau mengembangkakan.

Tahapan kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan bahan yang akan di perlukan oleh asyarakat kabupaten kuningan mengenai system informasi pemetaan objek wisata ini.

2. *Design* (Desain)

yaitu tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan apa saja yang di perlukan dalam web sistem informasi tersebut

3. *Development* (Pengembangan)

yaitu pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan. 4. *Implementation*, yaitu implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat.

4. *Implementation*,(Implementasi)

yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal, Dilakukan secara terbatas pada beberapa masyarakat kabupaten kuningan, menggunakan Sitem informasi letak geografis tempat wisata di kabupaten kuningan. Pada tahap ini peneliti bertugas sebagai *Observer* untuk mengetahui kegunaan sistenem informasi tersebut, dengan menyebarkan angket respon yang berisi butiran pertanyaan tentang sitem informasi letak geografis tempat wisata di kabupaten kuningan, peneliti melakukan analisis data berdasarkan hasil angket respon.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap sitem informasi letak geografis di kabupaten kuningan yang di kembangkan berdasarkan masukan yang di dapat dari angket respon.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Coleman & Fuoss, 1995) Data adalah fakta-fakta yang dapat di percaya kebenarannya. Pengumpulan fakta-fakta yang merupakan data ini bisa seluruhnya atau sebagian saja. Keseluruhan fakta dari semua fakta yang di teliti ini disebut sebagai populasi. Sedangkan kalau dari semua fakta yang dianggap mewakili seluruhnya disebut sebagai sampel.

Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat kabupaten kuningan dan dalam penelitian kali ini mengambil 21 orang masyarakat.

Tabel 3.2 Populasi

NO	Masyarakat (Orang)	Jumlah
1.	Masyarakat Kabupaten Kuningan	20
2.	Total	20

2. Sampel

Menurut (Coleman & Fuoss, 1955) berpendapat bahwa sampel yang di ambil harus bisa mewakili keseluruhan populasi yang di teliti, oleh karna itu pemilihan sampel harus diusahakan sedemikian rupa sehingga sampel itu bisa menunjukkan gambaran keadaan keseluruhan populasi, jumlah sampel jangan terlalu sedikit dan menentukannya secara random atau sembarangan.

Sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *Probability sampling* dan pengambilan sampelnya menggunakan

Simple random sampling. Karena *Simpel random sampling* ini memberikan kesempatan yang sama kepada setiap populasi untuk dipilih menjadikan anggota sample. Sample yang di ambil 20 masyarakat Kabupaten Kuningan (Laki-laki, Perempuan).

Tabel 3. 3 Sample

No	Masyarakat Kabupaten Kuningan	Jumlah
1.	Masyarakat (Laki-laki, perempuan)	20
2.	Total	20

3. Teknik Sampling

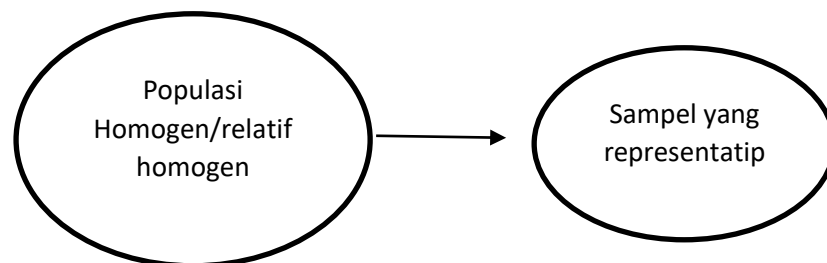
Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.

a. Probability Sampling

Probabilty sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampling.

1. *Simple random sampling*

Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.



C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sebelum melakukan

penelitian, dalam mengumpulkan data penelitian. Teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian.

1. Data primer

Menurut Sugiyono (2019: 193) yang di maksud dengan data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.

2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2019: 193) data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Data sekunder didapatkan dari sumber yang dapat mendukung penelitian antara lain dari dokumentasi dan literatur

3. Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.

4. Wawancara

Menurut Moelong (2012:186) menjelaskan Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu

5. Studi Dokumen

Studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan, menganalisis dokumen-dokumen, catatan-catatan yang penting dan berhubungan serta dapat memberikan

data-data untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2016, Hlm. 240)

6. Angket/ Kuisisioner,

(Coleman & Fuoss, 1995) berpendapat bahwa penggunaan kuisisioner (angket), yaitu cara pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan/angket atau daftar isian terhadap objek yang di teliti (populasi).

7. Observasi sistem

Observasi sistem lama, dalam tahapan analisa dan perancangan sistem yang harus dilakukan adalah menganalisa sistem atau cara promosi objek wisata yang ada di Kabupaten Kuningan.

Observasi sistem baru, setelah dilakukan analisa sistem lama atau sistem yang sedang berjalan saat ini, maka perlu diusulkan sistem baru yang lebih efektif dan menarik.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen ini dipergunakan sebagai alat untuk mengukur dan mengumpulkan data mengenai suatu variabel.

Dari penjelasan di atas instrument penelitian merupakan suatu alat yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi mudah. Dalam penelitian ini instrument yang di gunakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi adalah sebagai alat bantu yang di gunakan untuk mengumpulkan datum-datum yang menjadi sejumlah data berupa dokumen seperti foto kegiatan penelitian, serta dokumentasi saat uji coba fitur.

2. Anket/Kuisisioner *Usability*

Pengujian *Usability* menggunakan kuisisioner Computer System *Usability* Quistionaire (CSUQ) yang dikembangkan oleh IBM untuk standar pengukuran *Usability* perangkat lunak (Lewis,1993) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengujian sistem. Untuk mempermudah dalam penyusunan instrument peneliti,maka perlu dipergunakan kisi-kisi instrument, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4 Instrumen dan Angket *Usability*

No	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	ST	STS
A	Kemudahan Penggunaan				
1	<i>Website SIG</i> wisata bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.				
2	Fitur <i>Website SIG</i> wisata mudah di pahami.				
3	<i>Web SIG</i> wisata ini mudah di gunakan.				
4	<i>Web SIG</i> wisata ini Praktis.				
B	Kegunaan				
5	<i>Website SIG</i> Wista Membantu dalam pencarian objek wisata				
6	<i>Website SIG</i> Wisata Menghemat waktu				
C	Kepuasan Pengguna				
7	<i>Website SIG</i> Bekerja sesuai yang saya harapkan				
8	<i>Website SIG</i> Nyaman di gunakan				
9	Saya merekomendasikan <i>Website SIG</i> wisata ke teman saya				

10	Saya puas dengan <i>Website SIG</i> Wisata				
----	--	--	--	--	--

3. Instrumen *Siusability*

Dari hasil pengujian *Suitability* didapat data skor yang dinilai dengan skala Guttman, yang mana pilihan sangat layak bernilai 1 dan kurang layak bernilai 0, hasil tersebut kemudian dihitung presentase kelayakannya menggunakan rumus.

Tabel 3.5 Instrumen Kuisisioner *Suitability* (Ahli Materi)

No	FUNGSI	HASIL	
		BERHASIL	GAGAL
1.	Kesesuain Informasi Wisata		
2.	Kesesuaian Lokasi Wisata		
3.	Kesesuaian Deskripsi Lokasi Wisata		
4	Kemudahan Peta untuk di akses		
5	Kelengkapan Lokasi Wisata		
Total			

4. Instrumen *Fungcionaliti*

Pengujian *functional* dilakukan dengan mengisi cheklist pada instrument observasi yang berupa *test case* . *Test case* dibuat berdasarkan fungsi-fungsi yang di jalankan pada aplikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kemudian. *Platform* Diujukan kepada ahli bidang IT dalam

pengembangan perangkat lunak berbasis *website*. Menggunakan instrument yang telah dibuat. Setiap jawaban pada instrument akan diberi skor agar dapat diukur. Adapun *Test case* untuk *platform* ini terdapat pada table 3.6.

Tabel 3.6 Tes case Pengujian Fungcionality (Ahli Media)

No	FUNGSI	HASIL	
		BERHASIL	GAGAL
1.	<i>Log in</i>		
2.	<i>Log out</i>		
3.	<i>Dasboard</i>		
4	<i>Tambah data wisata</i>		
5	<i>Data tempat wisata</i>		
6	<i>Peta lokasi wisata</i>		
7	<i>Detail dan Lokasi Wisata</i>		

Keterangan *Test case* :

Kolom Fungsi : Berisi fitur yang ada pada web

Kolom Berhasil : Berisi Indikator berhasilnya suatu fungsi

Kolom Gagal : Berisi Indikator gagalnya suatu fungsi

E. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono (2018:482) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Jadi analisis data ini akan melakukan proses mencari dan Menyusun secara sistematis dari hasil Wawancara, Catatan lapangan, dan Dokumentasi sehingga dapat mudah di pahami.

1. Analisis data Instrumen Fungsi (*Functionality*)

Dari hasil pengujian *Functionality* didapat data skor yang dinilai dengan skala Guttman, yang mana pilihan berhasil bernilai 1 dan gagal bernilai 0, hasil tersebut kemudian dihitung persentase kelayakannya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{A}{B} \times 100 = \dots\dots\%$$

Keterangan :

A : Jumlah Jawaban Berhasil = 1

B : Jumlah Total Jika Seluruh Jawaban Berhasil.

Hasil Dari Persentase skor tersebut kemudian dikonversikan ke dalam sebuah pernyataan. Kriteria interpretasi skor dapat dilihat pada table 3 (Lamada et al.2020).

Tabel 3. 7 Tingkatan Presentasi Skor

No	PRESENTASE	KATEGORI
1.	0% - 25%	Sangat Tidak Layak
2.	26% - 50%	Kurang Layak

3.	51% - 75%	Layak
4.	76 % - 100%	Sangat Layak

2. Analisis Data Instrumen Kesesuaian (*Siusabilty*)

Dari Hasil Pengujian *Siusabilty* didapat skor yang dinilai dengan sekala Gutman, yang mana pilihan sangat layak bernilai 1 dan kurang layak bernilai 0, hasil tersebut kemusian dihitung persentase kelayakan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{A}{B} \times 100 = \dots\dots\%$$

Keterangan :

A : Jumlah Jawaban Sangat Layak = 1

B : Jumlah Total Jika Seluruh Jawaban Sangat Layak.

Hasil Dari Persentase skor tersebut kemudian dikonversikan ke dalam sebuah pernyataan. Kriteria interpretasi skor dapat dilihat pada table 3 (Lamada et al.2020).

Tabel 3. 8 Tingkatan Presentasi Skor

No	PRESENTASE	KATEGORI
1.	0% - 25%	Sangat Tidak Layak
2.	26% - 50%	Kurang Layak
3.	51% - 75%	Layak
4.	76 % - 100%	Sangat Layak

3. Analisis aspek Instrumen Kegunaan (*Usability*)

Analisis kualitas untuk karakteristek *usability* dilakukan dengan menganalisis respon pengguna dengan menggunakan skala dengan 5 pilihan. Skala dengan 5 pilihan tersebut merupakan skala *likert*. Skala *likert* merupakan jenis skala yang digunakan untuk mengukur sikap,

pendapat, dan persepsi seorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Lamada et al.,2020).

Jadi jawaban pada skala *likert* dapat diberi skor untuk keperluan analisis Kuantitatif, sebagai berikut:

- a. Sangat Setuju (SS) = 4
- b. Setuju (S) = 3
- c. Tidak Setuju (TS) = 2
- d. Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Maka untuk menganalisis data hasil pengujian *Usability* dengan menghitung jumlah rata-rata jawaban berdasarkan skor yang telah ditetapkan sebelumnya dapat dihitung sebagai berikut:

Tabel 3.9 Tingkatan Respon Siswa

Jumlah skor dari responden yang menjawab SS	=Total SS x 4	= A
Jumlah skor dari responden yang menjawab S	=Total S x 3	= B
Jumlah skor dari responden yang menjawab TS	=Total TS x 2	= C
Jumlah skor dari responden yang menjawab STS	=Total STS x 1	= D
Jumlah Skor Total	= A + B + C + D	

Hasil dari jawaban responden kemudian dapat dihitung nilai tertinggi dan terendah sebagai berikut:

$$\text{Skor Maksimal} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Item Pertanyaan} \times 4$$

Setelah nilai tertinggi ditemukan kemudian acuan untuk menentukan persentase dengan rumus berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian dapat dihasilkan perbandingan dengan tingkatan persentase pada table.

Tabel 4.0 Tingkatan Presentasi Skor

No	PRESENTASE	KATEGORI
1.	0% - 25%	Sangat Tidak Layak
2.	26% - 50%	Kurang Layak
3.	51% - 75%	Layak
4.	76 % - 100%	Sangat Layak

F. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Penyusunan Skripsi						
2.	Penyusunan Instrumen						
3.	Uji Coba Instrumen						
4.	Pelaksanaan Penelitian						
5.	Pengolahan Data						
6.	Penyusunan Laporan						

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Selama ini masih banyak pengelola objek wisata khususnya di Kabupaten Kuningan sendiri yang jarang menggunakan website sebagai sarana dalam mempermudah mencari dan memetakan objek wisata sehingga dalam hal ini membantu wisatawan menjadi lebih mudah dalam mengeksplor kuningan dalam bidang pariwisata.

Sehingga Penelitian ini mengembangkan Sistem Informasi berbasis website untuk masyarakat kabupaten kuningan dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang telah di kembangkan oleh Robert Maribe Branch, dengan lima tahapan yaitu : *analysis* (analisis), *Design* (desain), *development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1. *analysis* (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan, dengan melakukan observasi ke Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Kuninga, Beberapa tempat wisata di Kabupaten Kuningan dan Masyarakat Kabupaten kuningan. Hasil Analisa ini dijadikan acuan dalam pengembangan Sistem Informasi Letak Geografis Tempat Wista Berbasis web di Kabupaten Kuningan.

Hasil Observasi yang di lakukan oleh peneliti kepada Dinas Pemuda, Olahraga dan Priwisata Kabupaten kuningan dan warga Masyarakat yaitu *Website* Sistem Informasi ini memiliki beberapa fitur diantaranya halaman awal *Website*, *Log in*, *Logout*, *dashboard*, *Tambah data wista*, *Data tempat wisata*, *Peta lokasi wisata*, *Detail dan Lokasi Wisata*.

Pengguna :

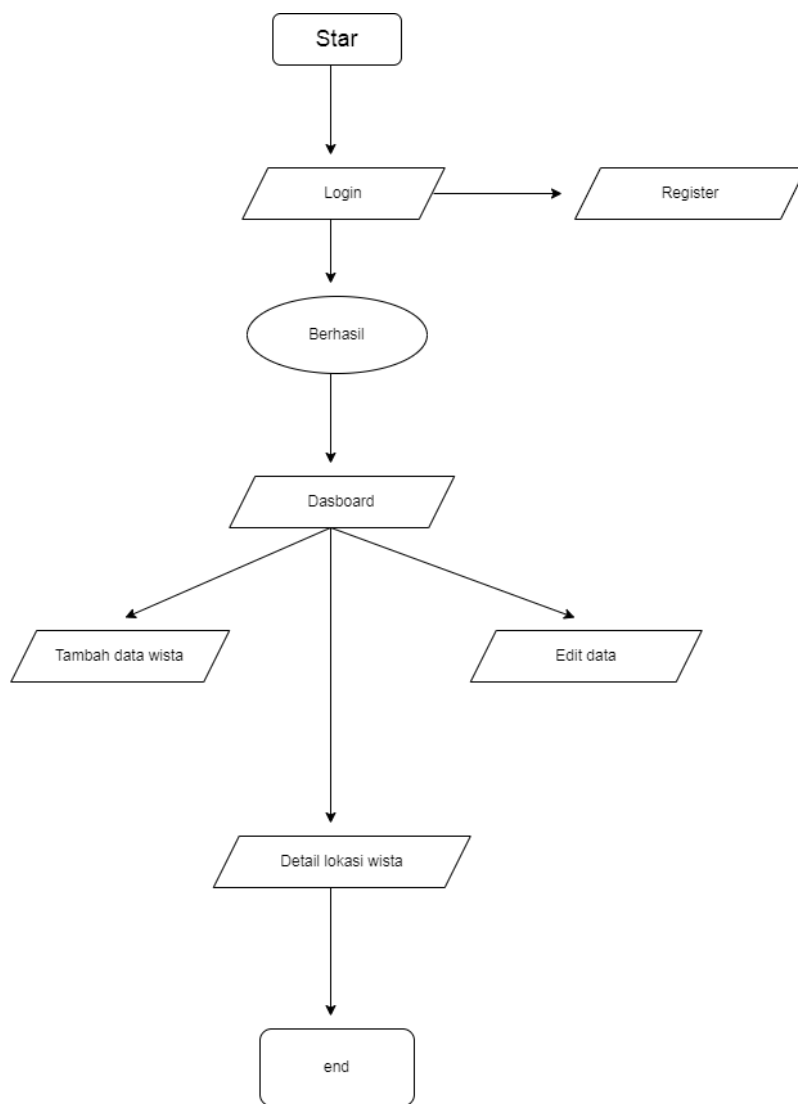
- a) Pengguna dapat mengakses link berikut
- b) Pengguna masuk ke dalam *Website SIG WISAT KUNINGAN*

- c) Pengguna dapat mengakses lokasi tempat wisata, dan data detail tempat wisata.

2. Design (Desain)

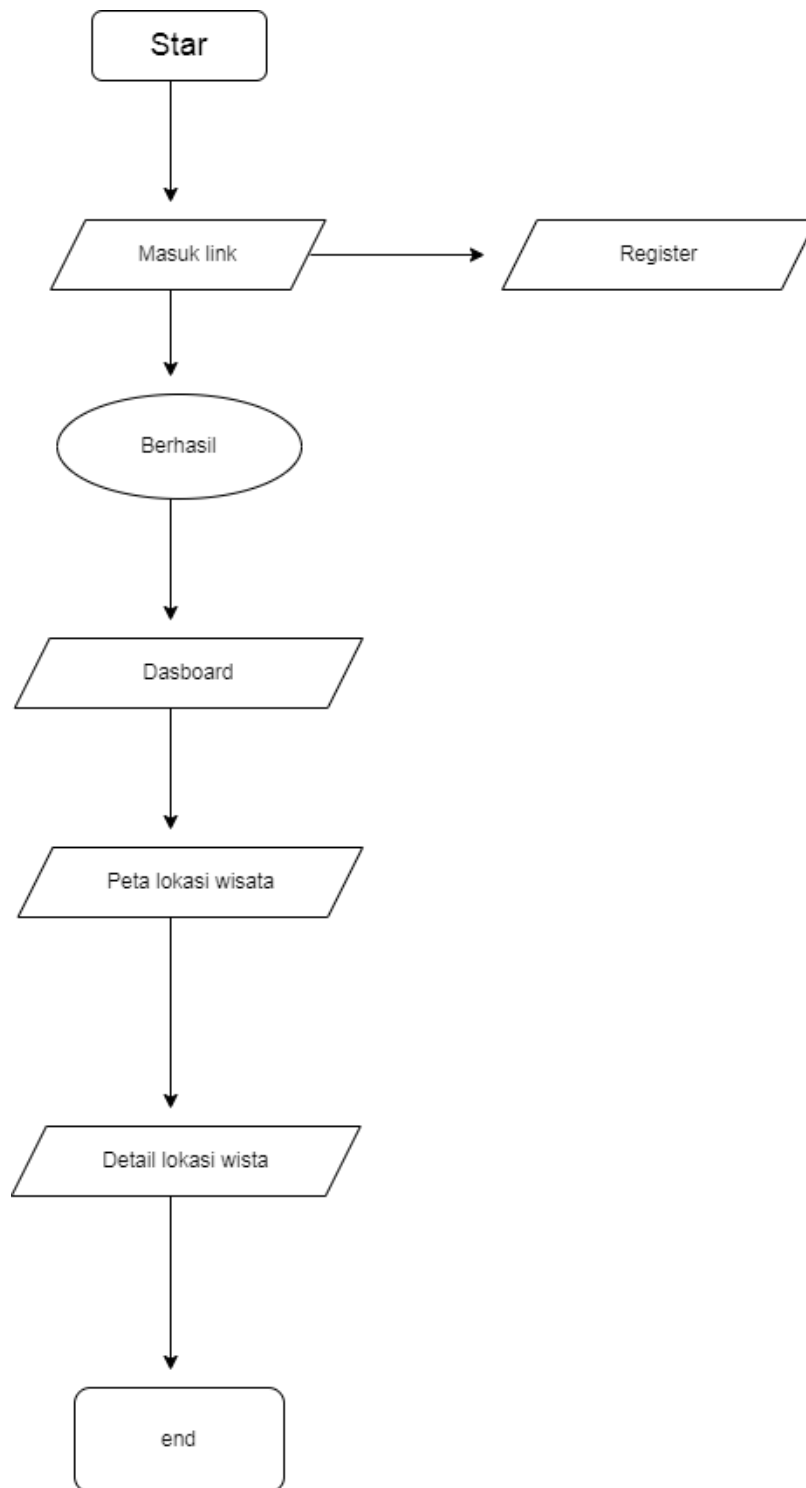
Tahap desain merupakan lanjutan dari tahap analisis. Paada proses desain website ini dibutuhkan *Flowcart* untuk membantu pembuatan *Website* ini. Berikut adalah *Flowchart* dari *Website SIG WISATA KUNIGAN*.

a) *Flowchart* alur admin.



Gambar 2.3 Diagram use case admin

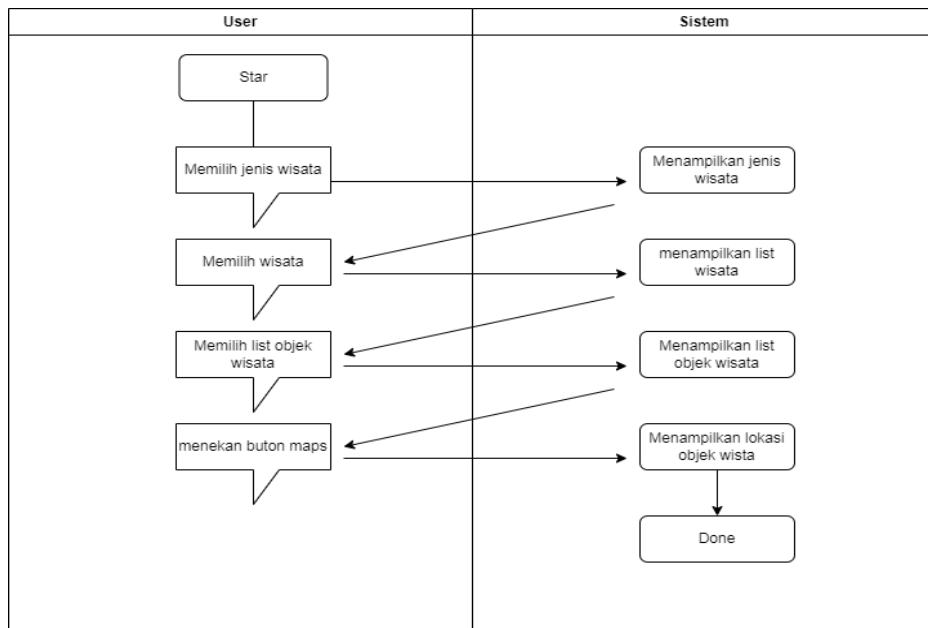
b) *Flowchart pengguna*



Gambar 2.4 Diagram use case pengguna

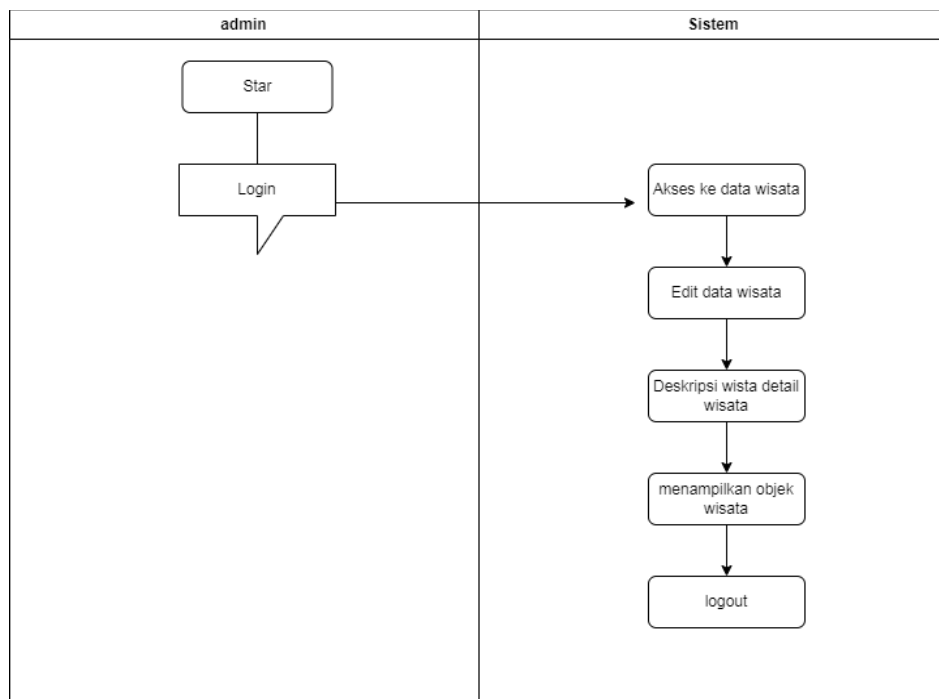
c) Activity Diagram

1) Activity Diagram User/ Pengguna



Gambar 2.5 Activity Diagram User/ Pengguna

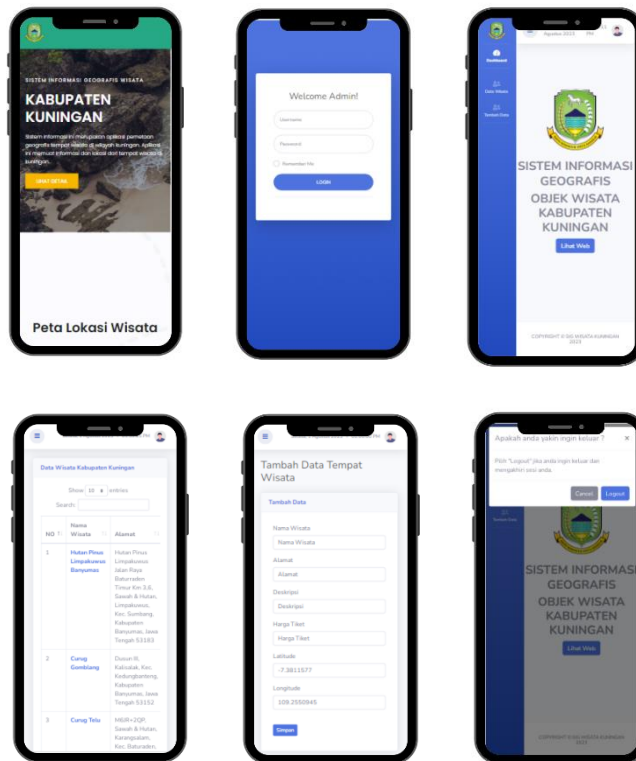
1) Activity Diagram Admin



Gambar 2.6 Activity Diagram Admin

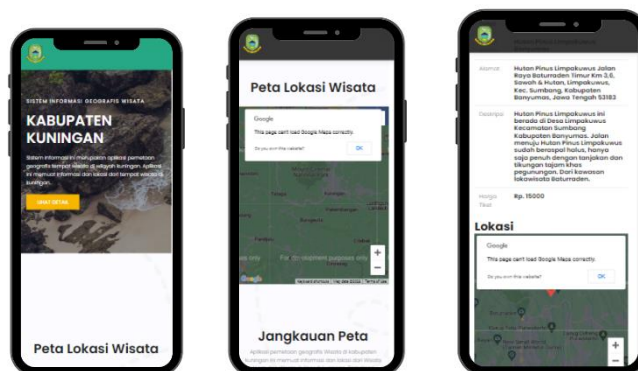
d) Prototype

1) Prototype akses admin



Gambar 2.7 Prototype akses admin

1) Prototype Pengguna



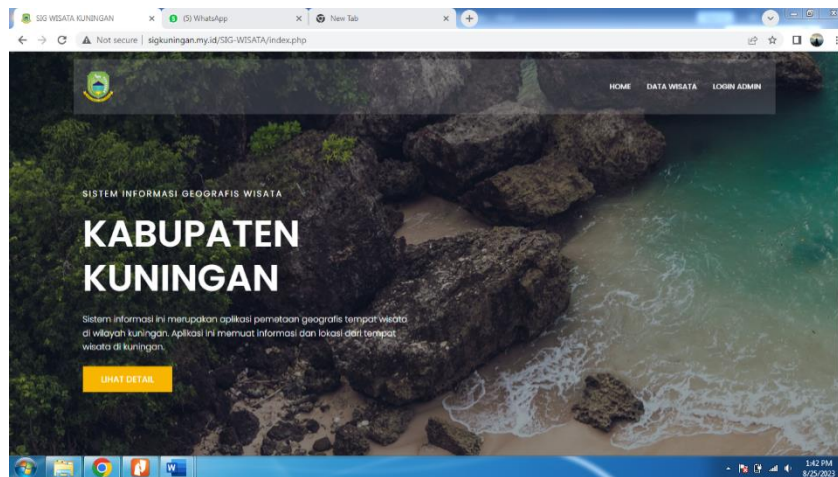
Gambar 2.8 Prototype pengguna

3. Devlovmnt (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya:

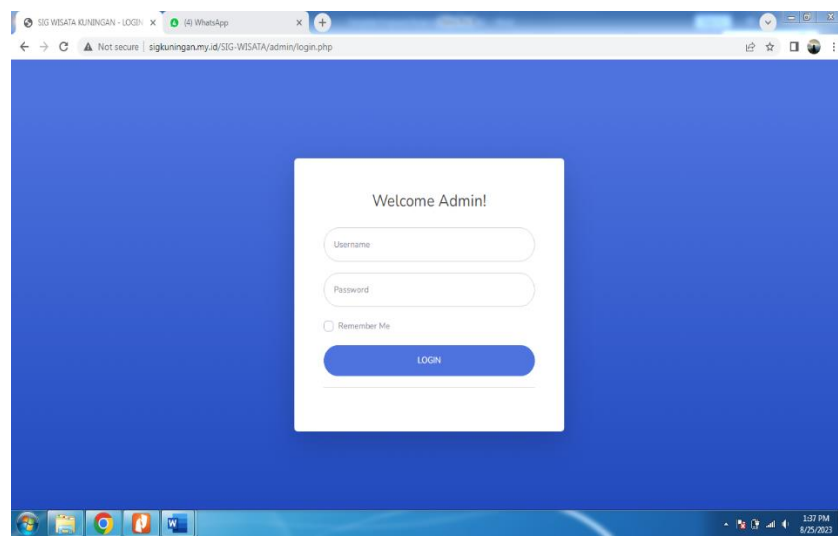
a) Pengembangan *Website*

Pada kali ini peneliti membuat sebuah *Website* menggunakan *PHP My admin* yang bersifat terbuka (*open source*), Ini menjadi solusi untuk para pengguna menjadi sumber referensi objek wisata di Kabupaten

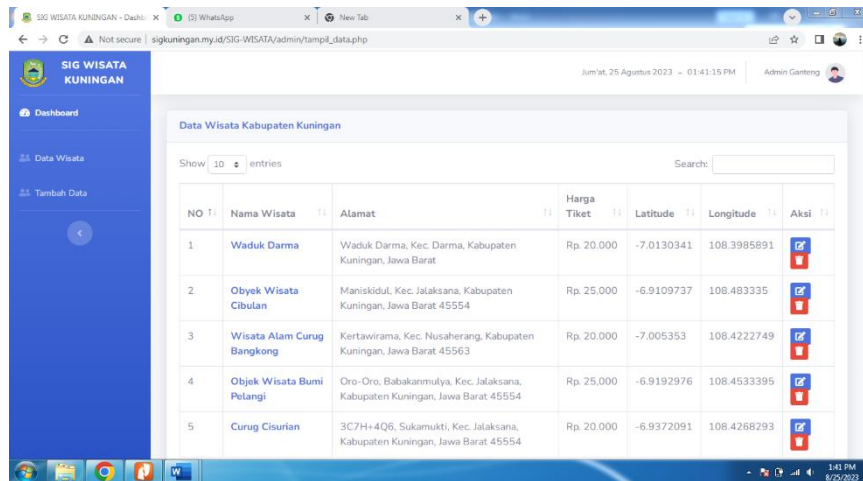
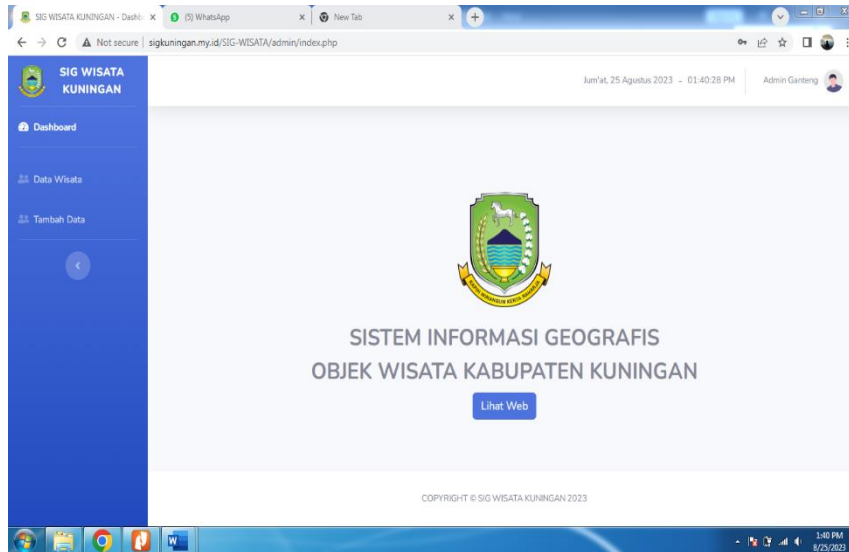


Kuningan.

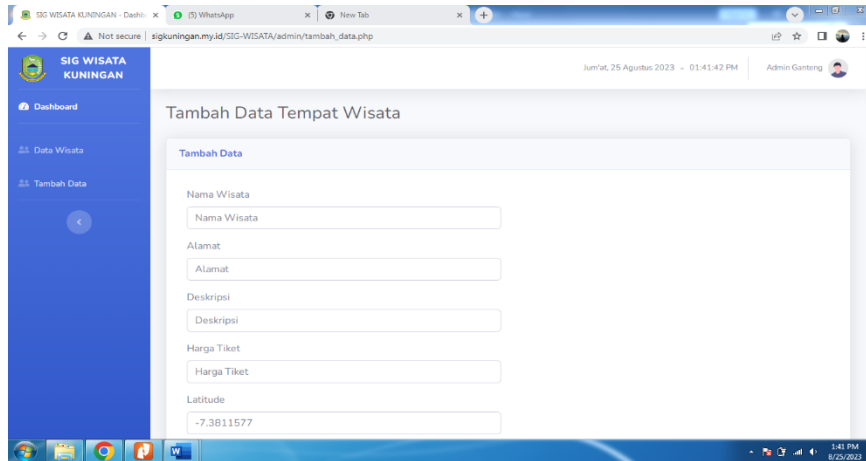
Gambar 2.9 Halaman Depan



Gambar 3.0 Halaman Login

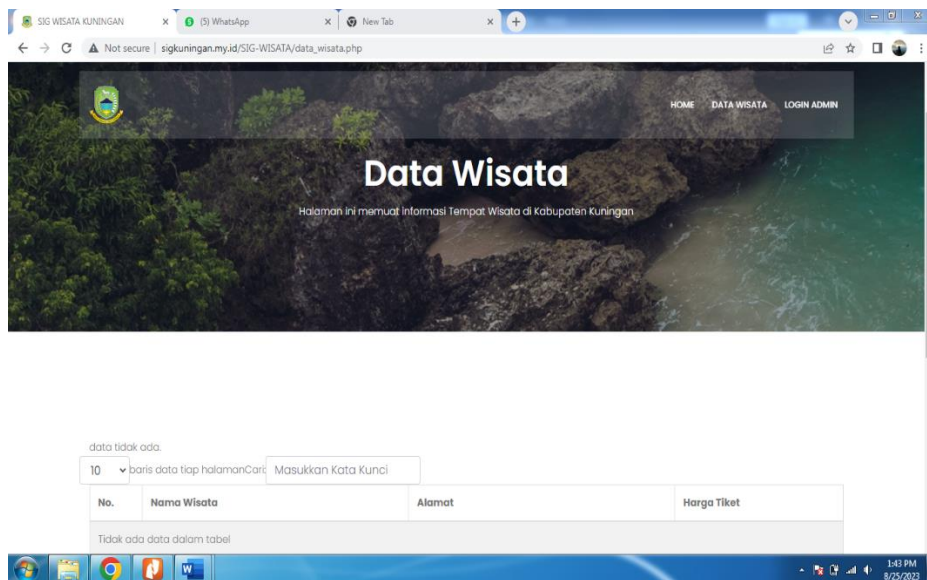


Gambar 3.1 Dashboard Utama Admin



Gambar 3.2 Tambah Data Wisata

Gambar 3.3. Edit Data Wisata



Gambar 3.4 Detail Wisata

b) Validasi Kelayakan Produk

Setelah *Website* ini di buat, kemudian peneliti melakukan validasi kelayakan produk. Validasi *Website* ini dilakukan oleh validator ahli

media. Validator ahli mediaselain melakukan penelitian kelayakan, ahli media juga memberikan tanggapan atau saran untuk memperbaiki *Website* ini.

Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4. 1 Tes case Pengujian Funcionality (Ahli Media)

No	FITURE	URAIAN	
		Penjelasan Fungsi	Pendapat Ahli
1.	<i>Log in</i>	Fitur <i>Log In</i> berfungsi untuk admin menggunakan akun yang sudah dibuat.	Login simple dan berfungsi dengan baik.
2.	<i>Log out</i>	Fitur <i>Log Out</i> berfungsi untuk keluar dari akun	Sudah berfungsi dengan baik.
3.	<i>Dasboard</i>	Fitur <i>Dashboard</i> berfungsi memberikan informasi lengkap mengenai objek wisata	Informasi lanyanan lengkap dan berfungsi baik.
4	<i>Tambah data wisata</i>	Fitur <i>Tambah Data Wisata</i> berfungsi untuk admin menambahkan/ menghapus data wisata.	Penambahan data berfungsi dengan baik.
5	<i>Data tempat wisata</i>	Fitur <i>Data Tempat Wisata</i> berfungsi untuk melihat dan mengedit deskripsi tempat wisata	Data tempat wisata sangat informatif dan berfungsi dengan baik.
6	<i>Peta lokasi wisata</i>	Fitur <i>Peta Lokasi Wisata</i> berfungsi untuk melihat letak dan rute lokasi wista	Peta lokasi wisata bias di gunakan deengan baik.
7	<i>Detail dan Lokasi</i>	Fitur <i>Detail</i> ini berfungsi untuk melihat detai lokasi	Informasi yang ada lengkap dan mudah di

	<i>Wisata</i>	wisata	pahami.
--	---------------	--------	---------

Hasil dari validator secara keseluruhan fiturnya sudah berfungsi dengan baik. Namun ada masukan untuk fitur sudah cukup bagus dan baik namun harus lebih lengkap lagi agar lebih bagus.

Dari hasil validator di atas dapat di simpulkan bahwa *Website SIG WISATA KUNINGAN* layak di gunakan dengan dan sudah sesuai.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, semua rancangan media yang telah dikembangkan dan diterapkan setelah dilakukan revisi. Dalam tahap ini, peneliti hanyamelakukan uji coba produk terhadap beberapa orang (Tiap pengelola objek wisata), uji coba ini diantaranya 20 orangt pengelola di setiap ojek wisata di kabupaten kuningan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE evaluasi pada *Website Disporapar* yang dibuat menggunakan CMS Wordpress dibandingkan dengan *Website Sig Wisata Kuningan* yang di buat menggunakan *PHP My admin* dintaranya, untuk mengetahui sumber informasi mengenai objek wisata di Kabupaten Kuningan lebih mudah karna sudah langsung tertamppl di muka awal *Website* menjadi lebih mudah dan lebih lengkap.

Hasil evaluasi dapat dilihat dari hasil pengujian *Website Sig Wisata Kuningan* pengujian *Functionality* dan hasil pengujian *Usability* berikut ini:

Tabel 4.2 Tes case Pengujian Fungcionaliti (Ahli Media)

No	FUNGSI	HASIL	
		BERHASIL	GAGAL
1.	<i>Log in</i>	1	0

2.	<i>Log out</i>	1	0
3.	<i>Dasboard</i>	1	0
4.	<i>Tambah data wisata</i>	1	0
5.	<i>Data tempat wisata</i>	1	0
6.	<i>Peta lokasi wisata</i>	1	0
7.	<i>Detail dan Lokasi Wisata</i>	1	0
	Total	7	0

Skor total yang telah didapat kemudian dihitung untuk menentukan kualitas. Berikut ini penyelesaian akhir untuk pengujian *Funcionality* ahli media.

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{A}{B} \times 100 = \dots\%$$

$$= \frac{7}{7} \times 100 = 100\%$$

Untuk menentukan kualitas menggunakan table kategori yang telah dibuat sebelumnya. Untuk kategori penilaian dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.3 Tingkatan Presentasi Skor

No	PRESENTASE	KATEGORI
1.	0% - 25%	Sangat Tidak Layak
2.	26% - 50%	Kurang Layak
3.	51% - 75%	Layak

4.	76 % - 100%	Sangat Layak
----	-------------	--------------

Berdasarkan table di atas maka hasil persentase pengujian *Functionality* dengan nilai **100%** masuk kedalam kategori **Sangat layak** dan memenuhi aspek *Functionality* Ahli media.

Tabel 4.4 Perhitungan skor total pengujian *Siusability*

No	FUNGSI	HASIL	
		BERHASIL	GAGAL
1.	Kesesuaian Informasi Wisata	1	0
2.	Kesesuaian Lokasi Wisata	1	0
3.	Kesesuaian Deskripsi Lokasi Wisata	1	0
4	Kemudahan Peta untuk di akses	1	0
5	Kelengkapan Lokasi Wisata	1	0
Total		5	0

Skor total yang telah didapat kemudian dihitung untuk menentukan kualitas. Berikut ini penyelesaian akhir untuk pengujian *Siusability* ahli materi.

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{A}{B} \times 100 = \dots\dots\%$$

$$= \frac{5}{5} \times 100 = 100\%$$

Untuk menentukan kualitas menggunakan table kategori yang telah dibuat sebelumnya. Untuk kategori penilaian dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.5 Tingkatan Presentasi Skor

No	PRESENTASE	KATEGORI
1.	0% - 25%	Sangat Tidak Layak
2.	26% - 50%	Kurang Layak
3.	51% - 75%	Layak
4.	76 % - 100%	Sangat Layak

Berdasarkan table di atas maka hasil persentase pengujian *Functionality* dengan nilai **100%** masuk kedalam kategori **Sangat layak** dan memenuhi aspek *Siusability* Ahli materi.

Tabel 4.6 Rekapitulasi hasil pengujian Usability

No	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	ST	STS
A	Kemudahan Penggunaan				
1	<i>Website SIG</i> wisata bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.	2	18		
2	Fitur <i>Website SIG</i> wisata mudah di pahami.	3	16	1	
3	<i>Web SIG</i> wisata ini mudah di gunakan.	6	13	1	
4	<i>Web SIG</i> wisata ini Praktis.	8	11		1
B	Kegunaan				
5	<i>Website SIG</i> Wista Membantu dalam pencarian objek wisata	5	14		1
6	<i>Website SIG</i> Wisata Menghemat waktu	1	13	4	2

C	Kepuasan Pengguna				
7	Website SIG Bekerja sesuai yang saya harapkan	2	16	2	
8	Website SIG Nyaman di gunakan	3	14	3	
9	Saya merekomendasikan Website SIG wisata ke teman saya	4	13	3	
10	Saya puas dengan Website SIG Wisata	4	12	3	1

Tabel 4.7 Perhitungan skor total pengujian Usability

	Jumlah	Skor	Hasil
SS	38	4	152
S	128	3	384
TS	17	2	34
STS	5	1	5
Total			575

Skor yang telah di dapat kemudian dihitung untuk menentukan kualitas. Berikut ini penyelesaian akhir untuk pengujian *Usability*.

$$\begin{aligned}
 \text{Index (\%)} &= \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{575}{20 \times 10 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{575}{800} \times 100\% \\
 &= 71,8\%
 \end{aligned}$$

Untuk mentukan kualitas menggunakan table kategori yang telah dibuat sebelumnya. Untuk kategori penilaian dapat di lihat pada table dibawah ini :

Tabel 4.8 Tingkatan Presentasi Skor

No	PRESENTASE	KATEGORI
1.	0% - 25%	Sangat Tidak Layak
2.	26% - 50%	Kurang Layak
3.	51% - 75%	Layak
4.	76 % - 100%	Sangat Layak

Berdasarkan table di atas maka hasil persentase pengujian *Usability* dengan nilai **71,8%** masuk dalam kategori “**Layak**” dan memenuhi aspek *Usability*.

B. Pembahasan

1. Deskripsi Kajian Produk

Pengembangan *Website SIG* wisata sebagai sumber Informasi wisatawan dan masyarakat Kabupaten Kuningan, yang di dalamnya terdapat Informasi mengenai objek-objek wisata yang ada di kabupaten kuningan link www.sigkuningan.my.id menggunakan smartphone atau komputer lewat Internet. Untuk mencapai tujuan itu peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan yang di perlukan oleh para Wisatawan, membuat desain *Website SIG* yang akan di gunakan sebagai *Interface Website* sumber informasi mengenai objek wisata di Kabupaten Kuningan, mulai membuat *Website SIG* dengan menggunakan *PHP My Admin* dengan melihat acuan desain yang sudah dibuat, kemudian mengimplementasikan Website yang sudah dibuat dengan uji coba secara terbatas yang terdiri dari 20 Orang Masyarakat Kabupaten Kuningan dan 1 Dosen ahli media, dilanjutkan dengan evaluasi yang bias dilihat dari hasil uji angket *Functionality*, *Siusability* dan angket *Usability*.

Saat melakukan analisis, penelitian memperoleh informasi dari Disporapar dan beberapa objek wisata dengan cara melakukan observasi. Untuk memperoleh data penelitian memberikan angket yang di isi oleh masyarakat dan berapa pengelola objek wisata.

2. Analisis kelayakan Media

a. Analisis data hasil pengujian *functionality* dan *siusability*

Data yang di peroleh dari penilaian *Functionality*, *Siusability* yang terdiri dari aspek fitur *Log in*, *log out*, *Dashboard*, *Tambah data wisata*, *Data tempat wisata*, *Peta lokasi wisata*, *Detail dan Lokasi Wisata*.

Dari hasil persentase pengujian *functionality* Ahli media dengan acuan beberapa aspek yang telah ditentukan kemudian di dapatkan persentase keseluruhan yaitu **100%** dan masuk dalam kategori “**Sangat Layak**”.

b. Analisi data hasil uji coba terbatas dari pengujian *Usability*

Data yang diperoleh dari pengujian *Usability* yang terdiri dari aspek kemudahan pengguna, kegunaan, kepuasan pengguna. Dari hasil persentasi pengujian *usability* dengan acuan beberapa aspek yang telah ditentukan didapatkan persentasi keseluruhan yaitu **71,8%** masuk dalam kategori “**Layak**” dan memenuhi aspek *Usability*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengguna teknologi digital sebagai sumber informasi objek wisata di kabupaten kuningan, maka dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Website ini memiliki fitur *Log in*, *Logout*, *dashboard*, *Tambah data wista*, *Data tempat wisata*, *Peta lokasi wisata*, *Detail dan Lokasi Wisata*.
2. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan *PHP My Admin* dalam proses pengembangan. Tahap awal peneliti melakukan analisis secara observasi ke

Disporapar Kab Kuningan, dan ke beberapa tempat wisata, setelah itu peneliti membuat desain dengan *flowchart* alur pengguna, *Prototype*, dilanjutkan pembuatan website, validasi ahli media, kemudian peneliti mengimplementasikan website nya dan diakhiri oleh evaluasi dengan menggunakan angket *Functionality*, *Siusability*, dan *Usability*.

3. Hasil pengembangan *Website* secara keseluruhan semua fitur yang ada sudah berfungsi dengan baik dan dapat di gunakan sebagai alternative sumber Informasi mengenai sitem informasi objek wisata di Kabupaten Kuningan, dengan hasil pengujian *functionality*, Ahli media dengan acuan 7 aspek yang telah di tentukan kemudian didapatkan persentase **100%** dan masuk dalam kategori **Sangat Layak**, kemudian hasil pengujian *Siusability* Ahli materi dangan acuan 5 aspek yang telah ditentukan kemudian di dapatkan persentase keseluruhan yaitu **100%** dan masuk kedalam kategori “**Sangat Layak**”. Respon masyarakat mengenai *Website* cukup baik karena terbantu dalam proses pencarian objek wisata di Kabupaten Kuningan, dari hasil persentasi pengujian *Usability* dengan acuan 10 aspek yang telah di tentukan dan di dapatkan hasil persentase **71,8%** masuk kedalam kategori “**Layak**” dan memenuhi aspek *Usability*.

B. Saran

Saran yang dapat di ajukan oleh peneliti menenai *Website* yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *PHP My Admin* dengan beberapa kombinasi dengan tools lain untuk membangun *Website* ini dan masih ada beberapa saran yang belum di perbaiki oleh peneliti dikarnakan beberapa tools dan beberapa fitur yang harus berbayar.
2. Sistem informasi ini mungkin sementara masih digunakan di lingkungan sekitar kususnya Kabupaten Kuningan dan mungkin kedepannya bias di kembangkan lagi supaya bias di gunakan menyeluruh.

3. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan pengembangan *Website* ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, untuk para peneliti yang penelitiannya relevan mungkin biasa di kembangkan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q. (2011). Analisis dan perancangan sistem informasi pembayaran fee marketer berbasis web pada wakaf center Jakarta selatan. *Jurnal sisteem Informasi*.
- Budiyanto, E. (. (2002). *Sistem Informasi Geografis Menggunakan ArcView GIS*. Yogyakarta: Andi.
- Fatta, A. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk keunggulan bersaing perusahaan & organisasi modern*. yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Gordon. (2015). Konsep sistem informasi. *Hutahaeen*, 10.

- Hutahaean, J. (. (2015). *Konsep sistem informasi*. Yogyakarta: Grup penerbit CV Budi Utama.
- Hutahaean, J. (2015). Konsep sistem informasi. *Deepublish*, 1.
- Jogiyanto, M. (2005.). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta . *Andi Offset*.
- Scot. (19996). Sistem Informasi. *Al Fatta*, 4.
- Sulaeman, S. K. (2013). Analisis dan perancangan sistem informasi geografis untuk pemetaan objek pariwisata di Sumatera selatan Palembang. *Jurnal mahasiswa ti s1*.
- Alif, G., & Rizki, F. (2016). *Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Web Blog*. 561–566.
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1),1–7.
- Budiarta, I. wayan. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Addie Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1 Semester Genap Di Sman 1 Sukasada, Buleleng, Bali. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(1), 1–12.
- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPS/article/view/3620>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.
- <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Coleman, B. D., & Fuoss, R. M. (1955). Quaternization Kinetics. I. Some Pyridine Derivatives in Tetramethylene Sulfone. *Journal of the American Chemical Society*, 77(21), 5472–5476.
- <https://doi.org/10.1021/ja01626a006>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3),

149. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>

Eka Yuda Wibawa, A. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Mi Muhammadiyah Pk Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76–84.

<https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.15>

Febriyanti, R. H., & Sundari, H. (2020). Penerapan Penggunaan Platform Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring. *RANGKIANG: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 17–27.

<https://doi.org/10.22202/rangkiang.2020.v2i1.4148>

Gede Dharman Gunawan, I., Ketut Suda, I., & Hengki Primayana, K. (2020). Webinar Sebagai Sumber Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. *PURWADITA: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(2), 127–132.

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.

<http://www.aftanalisis.com>

Indra, D., Maksum, H., & Abdullah, R. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar Melalui Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 14–22.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/33609>

Lamada, M. S., Miru, A. S., & Amalia, R.-. (2020). Pengujian Aplikasi Sistem Monitoring Perkuliahan Menggunakan Standar ISO 25010. *Jurnal Media TIK*, 3(3).

<https://doi.org/10.26858/jmtik.v3i3.15172>

Mulyanto, E. (2011). *Pengembangan sumber belajar berbasis WEB untuk pembelajaran jarak jauh pada materi pembuatan desain banner sebagai mediapromosi.*

<http://repository.um.ac.id/id/eprint/45668>

Prasetyo, I. (2014). Teknik Analisis Data Dalam Research and Development. *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan*, 6, 11.

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>

Putri, L. (2017). Eksplorasi Etnomatematika Kesenian Rebana Sebagai Sumber Belajar Matematika Pada Jenjang Mi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 4(1), 136837.

<https://doi.org/10.30659/pendas.4.1>.

Saputra, E. A., Wakhinuddin, W., & Rizal, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 2(2), 39–44.

<https://doi.org/10.24036/jptk.v2i2.5023>

Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 99–103.

LAMPIRAN

LAMPIRAN A

1. LEMBAR VALIDASI *FUNCTIONALITY* (AHLIMEDIA)
2. LEMBAR VALIDASI *SUITABILITY* (AHLI MATERI)
3. ANGKET *USABILITY* (RESPON MASYARAKAT)

**LEMBAR VALIDASI
AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : “SISTEM INFORMASI LETAK GEOGRAFIS
BERBASIS WEB TEMPAT WISATA DI
KABUPATEN KUNINGAN ”

Sasaran Program : Masyarakat (Wisatawan)

Penyusun : Aldi Pramudiya

Validator : Dena Latif Setiawan. M.Kom

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapa sebagai ahli media, tentang SIG wisata berbasis website yang telah dibuat.
2. Penilaian diberikan pada kolom uraian pendapat ahli yang sudah disediakan.
3. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang sudah disediakan.

A. Aspek penilaian SIG WISATA berbasis web

No	FITURE	URAIAN	
		Penjelasan Fungsi	Pendapat Ahli
1.	<i>Log in</i>	Fitur <i>Log In</i> berfungsi untuk admin menggunakan akun yang sudah dibuat.	
2.	<i>Log out</i>	Fitur <i>Log Out</i> berfungsi untuk keluar dari akun	
3.	<i>Dashboard</i>	Fitur <i>Dashboard</i> berfungsi memberikan informasi lengkap mengenai objek wisata	
4	<i>Tambah data wisata</i>	Fitur <i>Tambah Data Wisata</i> berfungsi untuk admin menambahkan/ menghapus	

		data wisata.	
5	<i>Data tempat wisata</i>	Fitur <i>Data Tempat Wisata</i> berfungsi untuk melihat dan mengedit deskripsi tempat wisata	
6	<i>Peta lokasi wisata</i>	Fitur <i>Peta Lokasi Wisata</i> berfungsi untuk melihat letak dan rute lokasi wisata	
7	<i>Detail dan Lokasi Wisata</i>	Fitur <i>Detail</i> ini berfungsi untuk melihat detail lokasi wisata	

B. Tanggapan/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Platform ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*)lingkari salah satu

Hasil Test Case Fungsional

No	FUNGSI	HASIL	
		BERHASIL	GAGAL
1.	<i>Log in</i>		
2.	<i>Log out</i>		
3.	<i>Dasboard</i>		
4	<i>Tambah data wisata</i>		
5	<i>Data tempat wisata</i>		
6	<i>Peta lokasi wisata</i>		
7	<i>Detail dan Lokasi Wisata</i>		
	Total		

Kuningan, 9 Agustus 2023

Ahli Media

DenaLatif Setiawan, M.Kom.

NIK. 201009006

**LEMBAR VALIDASI
AHLI MATERI**

Judul Penelitian : “SISTEM INFORMASI LETAK GEOGRAFIS
BERBASIS WEB TEMPAT WISATA DI
KABUPATEN KUNINGAN ”

Sasaran Program : Masyarakat (Wisatawan)

Penyusun : Aldi Pramudiya

Validator :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapa sebagai ahli materi, tentang SIG wisata berbasis website yang telah dibuat.
2. Penilaian diberikan pada kolom uraian pendapat ahli yang sudah disediakan.
3. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang sudah disediakan.

D. Aspek penilaian SIG WISATA berbasis web

No	ASPEK	HASIL	
		Sangat layak	Kurang layak
1.	Kesesuainainformasi Wisata		
2.	Kesesuaian Lokasi Wisata		
3.	Kesesuaian Deskripsi Lokasi Wisata		
4	Kemudahan Peta untuk di akses		
5	Kelengkapan Lokasi Wisata		
	Total		

E. Tanggapan/Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

F. Kesimpulan

Platform ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*)lingkari salah satu

Kuningan, 9 Agustus 2023

Ahli Materi

Usep Saepullah, M.Kom.

**ANGKET RESPON WEBSITE SIG WISATA
UNTUK PENGELOLA WISATA, MASYARAKAT DAN, WISATAWAN**

Nama :

Instansi :

No. Hp :

Keterangan Cara pengisian :

Berilah tanda \surd untuk setiap pertanyaan di bawah ini dengan sesuai.

- a. Sangat Setuju = SS
- b. Setuju = S
- c. Tidak Setuju = TS
- d. Sangat Tidak Setuju = STS

No	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	ST	STS
A	Kemudahan Penggunaan				
1	<i>Website SIG</i> wisata bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.				
2	Fitur <i>Website SIG</i> wisata mudah di pahami.				
3	<i>Web SIG</i> wisata ini mudah di gunakan.				
4	<i>Web SIG</i> wisata ini Praktis.				
B	Kegunaan				
5	<i>Website SIG</i> Wista Membantu dalam pencarian objek wisata				
6	<i>Website SIG</i> Wisata Menghemat waktu				
C	Kepuasan Pengguna				
7	<i>Website SIG</i> Bekerja sesuai yang saya harapkan				
8	<i>Website SIG</i> Nyaman di gunakan				
9	Saya merekomendasikan <i>Website SIG</i> wisata ke teman saya				
10	Saya puas dengan <i>Website SIG</i> Wisata				

Tanggapan dan saran :

.....

LAMPIRAN B

1. DATA HASIL VALIDASI *FUNCTIONALITY* (AHLI MEDIA)
2. DATA HASIL VALIDASI *SUITABILITY* (AHLI MATERI)
3. DATA HASIL *USABILITY* (RESPON SISWA)

**LEMBAR VALIDASI
AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : "SISTEM INFORMASI LETAK GEOGRAFIS BERBASIS
WEB TEMPAT WISATA DI KABUPATEN KUNINGAN "

Sasaran Program : Masyarakat (Wisatawan)

Penyusun : Aldi Pramudiya

Validator : Dena Latif Setiawan. M.Kom

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapa sebagai ahli media, tentang SIG wisata berbasis website yang telah dibuat.
2. Penilaian diberikan pada kolom uraian pendapat ahli yang sudah disediakan.
3. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang sudah disediakan.

A. Aspek penilaian SIG WISATA berbasis web

No	FITURE	URAIAN	
		Penjelasan Fungsi	Pendapat Ahli
1.	<i>Log in</i>	Fitur <i>Log In</i> berfungsi untuk admin menggunakan akun yang sudah dibuat.	<i>login simpel dan mudah berfungsi baik.</i>
2.	<i>Log out</i>	Fitur <i>Log Out</i> berfungsi untuk keluar dari akun	<i>Sangat berfungsi dengan baik.</i>
3.	<i>Dashboard</i>	Fitur <i>Dashboard</i> berfungsi memberikan informasi lengkap mengenai objek wisata	<i>Informasi layar dan lengkap baik.</i>
4	<i>Tambah data wisata</i>	Fitur <i>Tambah Data Wisata</i> berfungsi untuk admin menambahkan/ menghapus data wisata.	<i>penambahan data berfungsi dengan baik</i>
5	<i>Data tempat wisata</i>	Fitur <i>Data Tempat Wisata</i> berfungsi untuk melihat dan mengedit deskripsi tempat wisata	<i>Data tempat wisata sangat informatif dan bermanfaat</i>

6	Peta lokasi wisata	Fitur Peta Lokasi Wisata berfungsi untuk melihat letak dan rute lokasi wisata	Peta lokasi bisa digunakan dan baik.
7	Detail dan Lokasi Wisata	Fitur Detail ini berfungsi untuk melihat detail lokasi wisata	Informasi yang ada lengkap dan mudah dipahami.

B. Tanggapan/Saran

Perbaiki sesuai yang disarankan.

C. Kesimpulan

Platform ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*)lingkari salah satu

Hasil Test Case Fungsional

No	FUNGSI	HASIL	
		BERHASIL	GAGAL
1.	<i>Log in</i>	✓	0
2.	<i>Log out</i>	1	0
3.	<i>Dashboard</i>	1	0
4	<i>Tambah data wisata</i>	1	0
5	<i>Data tempat wisata</i>	1	0
6	<i>Peta lokasi wisata</i>	1	0
7	<i>Detail dan Lokasi Wisata</i>	1	0
	Total	7	0

Kuningan, 9 Agustus 2023
Ahli Media



Dena Latif Setiawan, M.Kom.
NIK. 201009006

**LEMBAR VALIDASI
AHLI MATERI**

Judul Penelitian : "SISTEM INFORMASI LETAK GEOGRAFIS BERBASIS
WEB TEMPAT WISATA DI KABUPATEN KUNINGAN"
Sasaran Program : Masyarakat (Wisatawan)
Penyusun : Aldi Pramudiya.
Validator : Usep Saepullah, M.Kom.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapa sebagai ahli materi, tentang SIG wisata berbasis website yang telah dibuat.
2. Penilaian diberikan pada kolom uraian pendapat ahli yang sudah disediakan.
3. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang sudah disediakan.

A. Aspek penilaian SIG WISATA berbasis web

No	ASPEK	HASIL	
		Sangat layak	Kurang layak
1.	Kesesuaian Informasi Wisata	1	0
2.	Kesesuaian Lokasi Wisata	1	0
3.	Kesesuaian Deskripsi Lokasi Wisata	1	0
4.	Kemudahan Peta untuk di akses	1	0
5.	Kelengkapan Lokasi Wisata	1	0
Total		5	

B. Tanggapan/Saran

Cukup baik, bagus

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Platform ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*)lingkari salah satu

Kuningan, 9 Agustus 2023
Ahli Materi



Usep Saepullah, M. Kom.

**ANGKET RESPON WEBSITE SIG WISATA
UNTUK PENGELOLA WISATA, MASYARAKAT DAN, WISATAWAN**

Nama : *Muhamad Fairhan*
 Instansi : *Mesyarakat*
 No. Hp : *089 8723 4972*

Keterangan Cara pengisian :

Berilah tanda ✓ untuk setiap pertanyaan di bawah ini dengan sesuai.

- a. Sangat Setuju = SS
- b. Setuju = S
- c. Tidak Setuju = TS
- d. Sangat Tidak Setuju = STS

No	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	ST	STS
A Kemudahan Penggunaan					
1	Website SIG wisata bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.	✓			
2	Fitur Website SIG wisata mudah di pahami.		✓		
3	Web SIG wisata ini mudah di gunakan.		✓		
4	Web SIG wisata ini Praktis.		✓		
B Kegunaan					
5	Website SIG Wista Membantu dalam pencarian objek wisata		✓		
6	Website SIG Wisata Menghemat waktu	✓			
C Kepuasan Pengguna					
7	Website SIG Bekerja sesuai yang saya harapkan	✓			
8	Website SIG Nyaman di gunakan		✓		
9	Saya merekomendasikan Website SIG wisata ke teman saya		✓		
10	Saya puas dengan Website SIG Wisata		✓		

Tanggapan dan saran : *Sangat Bagus*

LAMPIRAN C

1. SK PEMBIMBING
2. LEMBAR BIMBINGAN
3. SURAT KETERANGAN PENELITIAN



SURAT KEPUTUSAN
KETUA STKIP MUHAMMADIYAH KUNINGAN
Nomor : 063/KEP/II.3.AU.0/E/2023

Tentang
PENERBITAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2022/2023

Bismillahirrahmanirrahim

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan setelah :

- Menimbang : Bahwa dalam rangka menunjang kelancaran pelaksanaan penyusunan skripsi mahasiswa, dipandang perlu adanya penerbitan judul dan pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003;
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010;
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 234/U/2000;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014;
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 223/D/O/2010;
6. SK Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 59/KEP/I.O/B/2007;
7. Ketentuan Majelis Diktilibang Pimpinan Pusat Muhammadiyah tentang Statuta STKIP Muhammadiyah Kuningan Nomor 0035/KTN/I.3/II/2021.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan
Pertama :

NIM/NAMA	PRODI	JUDUL	PEMBIMBING
191223005/ Aldi Pramudiya	PTIK	Sistem Informasi Letak Geografis Berbasis Web Tempat Wisata di Kabupaten Kuningan	Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 31 Agustus 2023

Kutipan keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Kuningan
Pada Tanggal : 22 Ramadhan 1444 H
13 April 2023 M



Tembusan Yth:

1. Wakil Ketua I dan II;
2. Ketua Prodi PTIK;
3. Kepala Bagian Akademik;
4. Kepala Bagian Keuangan;
5. Yang Bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN KUNINGAN
DINAS PEMUDA OLAHRAGA DAN PARIWISATA

Jl. Raya Cilowa No. 40A Telp. (0232) 871378 Kramatmulya
KUNINGAN

Kode Pos 45553

REKOMENDASI

Nomor : 070 / 524 / Sekretariat

Menindaklanjuti surat dari Wakil Ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan Nomor 155/II.3.AU.1/F/2023 tanggal 30 Mei 2023 hal Permohonan Izin Penelitian, bahwa dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir / Skripsi dengan judul "**Sistem Informasi Letak Geografis Berbasis Web Tempat Wisata di Kabupaten Kuningan**" Mahasiswa diwajibkan mengadakan Penelitian yang dilaksanakan mulai tanggal 30 Mei 2023 s.d 7 Juni 2023.

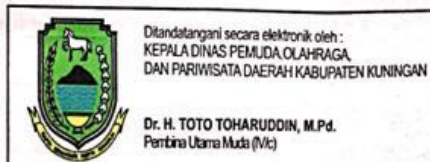
Sehubungan hal tersebut, dengan ini kami memberikan rekomendasi dan mengijinkan kepada Mahasiswa dimaksud untuk melaksanakan Penelitian pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Kuningan, dengan Identitas sebagai berikut :

Nama : ALDI PRAMUDIYA
NIM : 191223005
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Semester : VIII (Delapan)

Demikian Rekomendasi ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kuningan, 31 Mei 2023

KEPALA DINAS
PEMUDA OLAHRAGA DAN PARIWISATA
KABUPATEN KUNINGAN



LAMPIRAN D

