

**PENGEMBANGAN ANTARMUKA *WEBSITE* INTERAKTIF
DESA WISATA DAN RELIGI DI KECAMATAN TIGARAKSA
BERBASIS TEKNOLOGI 360 DERAJAT**



LAPORAN MBKM PENELITIAN

Zevanaya Beverly Drew

00000077121

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PENGEMBANGAN ANTARMUKA *WEBSITE* INTERAKTIF
DESA WISATA DAN RELIGI DI KECAMATAN TIGARAKSA
BERBASIS TEKNOLOGI 360 DERAJAT**



LAPORAN MBKM PENELITIAN
Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Zevanaya Beverly Drew
00000077121

**INFORMATION SYSTEM STUDY PROGRAM
FACULTY OF ENGINEERING AND INFORMATICS
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Zevanaya Beverly Drew

NIM : 00000077121

Program Studi : Sistem Informasi

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN ANTARMUKA *WEBSITE* INTERAKTIF DESA WISATA
DAN RELIGI DI KECAMATAN TIGARAKSA BERBASIS TEKNOLOGI 360
DERAJAT

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 30 Juni 2025



Zevanaya Beverly Drew

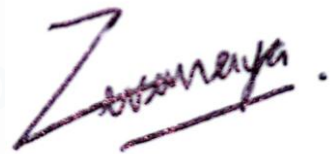
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Zevanaya Beverly Drew
NIM : 00000077121
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Jenis Karya : Laporan MBKM Penelitian

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pengembangan Antarmuka *Website* Interaktif Desa Wisata Dan Religi Di Kecamatan Tigaraksa Berbasis Teknologi 360 Derajat Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 30 Juni 2025



Zevanaya Beverly Drew

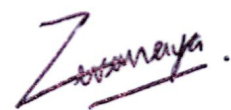
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan penelitian berjudul: “Pengembangan Antarmuka *Website* Interaktif Desa Wisata Dan Religi Di Kecamatan Tigaraksa Berbasis Teknologi 360 Derajat” dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Eng Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Johan Setiawan, S.Kom., M.M., MBA, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penelitian dan penulisan laporan ini.
5. Dr. Erick Fernando, S.Kom., M.S.I., selaku Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan penelitian.
6. Seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moral, motivasi, dan doa dalam setiap proses yang dilalui.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya dalam bidang pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis teknologi digital.

Tangerang, 30 Juni 2025



Zevanaya Beverly Drew

PENGEMBANGAN ANTARMUKA *WEBSITE* INTERAKTIF DESA WISATA DAN RELIGI DI KECAMATAN TIGARAKSA BERBASIS TEKNOLOGI 360 DERAJAT

Zevanaya Beverly Drew

ABSTRAK

Kecamatan Tigaraksa memiliki potensi wisata lokal, baik religi maupun non-religi, yang belum dikenal luas oleh masyarakat karena belum tersedianya media promosi digital yang terintegrasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah website desa wisata berbasis *virtual tour 360°* sebagai solusi untuk meningkatkan promosi dan akses informasi wisata secara interaktif dan terpusat. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode pengembangan sistem *Agile*, yang memungkinkan penyempurnaan sistem dilakukan secara bertahap sesuai kebutuhan pengguna. Tahapan pengembangan meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem dan antarmuka, implementasi fitur, serta pengujian menggunakan metode *black box testing*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem berhasil dibangun dan diterapkan dengan baik. Salah satu fitur utama yang dikembangkan adalah *virtual tour 360°* yang memberikan pengalaman visual yang imersif dan dapat diakses melalui berbagai perangkat. Fitur ini efektif meningkatkan daya tarik informasi wisata serta memudahkan pengguna dalam mengeksplorasi lokasi secara visual. Seluruh 13 fitur yang diuji melalui *black box testing* dinyatakan valid dan berjalan tanpa kendala teknis, dengan tingkat keberhasilan mencapai 100%. Selain itu, penelitian ini juga berhasil menentukan teknologi pengembangan yang efisien, yaitu HTML, CSS, *JavaScript*, dan *jQuery*, tanpa bergantung pada platform eksternal. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas tinggi, performa ringan, serta kemudahan pemeliharaan dan pengembangan jangka panjang. Sistem yang dibangun diharapkan mampu mendukung promosi wisata lokal secara berkelanjutan.

Kata kunci: *Agile*, Desa Wisata, Sistem Informasi, *Virtual Tour 360°*

***DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE WEBSITE
INTERFACE FOR RELIGIOUS AND TOURISM VILLAGES IN
TIGARAKSA DISTRICT BASED ON 360-DEGREE
TECHNOLOGY***

Zevanaya Beverly Drew

ABSTRACT

Tigaraksa District holds potential in both religious and non-religious tourism that remains largely unknown to the public due to the absence of an integrated digital promotional platform. This study aims to develop a village tourism website based on 360° virtual tour technology as a solution to improve tourism promotion and provide centralized, interactive access to information. The research adopts an Agile-based system development approach, which allows for iterative improvements based on user needs. The development stages include requirement analysis, system and interface design, feature implementation, and testing using the black box method. The results of this study indicate that the system was successfully built and implemented. One of the main features developed is the 360° virtual tour, which provides an immersive visual experience and is accessible across various devices. This feature effectively enhances the attractiveness of tourism information and allows users to explore locations visually with ease. All 13 tested features passed the black box testing without any technical issues, achieving a 100% success rate. In addition, this research successfully identified efficient development technologies, namely HTML, CSS, JavaScript, and jQuery, without relying on third-party frameworks or platforms. This decision provided greater flexibility, lightweight performance, and ease of maintenance for long-term development. The resulting system is expected to support the sustainable promotion of local tourism.

Keywords: Agile, JavaScript, Tourism Village, Virtual Tour 360°

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Urgensi Penelitian	4
1.5. Luaran Penelitian.....	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Website Pariwisata.....	12
2.3 Virtual Tour 360.....	13
2.4 HTML (Hypertext Markup Language)	13
2.5 CSS (Cascading Style Sheet)	14
2.6 Javascript.....	15
2.7 Bootstrap.....	15
2.8 Library jQuery	16
2.9 Agile Development	16
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Metode Penelitian.....	19
3.2 Alur dan Tahapan Penelitian	19
3.3 Teknik Pengumpulan Data	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Perencanaan (Planning).....	27
4.2 Perancangan Sistem (Design).....	28
4.3 Pengembangan Sistem	38
4.4 Pengujian Sistem	48
4.5 Deploy Website	56
4.6 Evaluasi	57
4.7 Peluncuran Sistem.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	7
Tabel 4. 1 Daftar Fungsi.....	48
Tabel 4. 2 Skenario Menu Navigasi.....	49
Tabel 4. 3 Skenario Fitur Pencarian.....	50
Tabel 4. 4 Skenario Menu Navigasi.....	50
Tabel 4. 5 Skenario Galeri Kegiatan.....	51
Tabel 4. 6 Skenario Tombol Kategori Data	51
Tabel 4. 7 Skenario Visualisasi Data	52
Tabel 4. 8 Skenario Peta Interaktif.....	53
Tabel 4. 9 Skenario Informasi Profil Desa.....	53
Tabel 4. 10 Skenario Fitur Card Wisata.....	54
Tabel 4. 11 Skenario Fitur Card UMKM.....	54
Tabel 4. 12 Skenario Fitur Eksplorasi 360 Derajat.....	55
Tabel 4. 13 Skenario Fitur Paket Wisata.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Agile.....	17
Gambar 3. 1 Flowchart Alur Penelitian	20
Gambar 4. 1 Use Case Diagram.....	29
Gambar 4. 2 Activity Diagram.....	30
Gambar 4. 3 Wireframe Halaman Utama	32
Gambar 4. 4 Wireframe Halaman Infografis	34
Gambar 4. 5 Wireframe Halaman Peta	35
Gambar 4. 6 Wireframe Halaman Profil Desa	36
Gambar 4. 7 Wireframe Halaman Detail Wisata	38
Gambar 4. 8 Bagian Atas Halaman Utama	39
Gambar 4. 9 Highlight Halaman Utama	39
Gambar 4. 10 Galeri Kegiatan Halaman Utama	40
Gambar 4. 11 Bagian Atas Halaman Infografis	40
Gambar 4. 12 Fitur Kategori Demografi.....	41
Gambar 4. 13 Contoh Visualisasi	41
Gambar 4. 14 Contoh Visualisasi Lainnya	42
Gambar 4. 15 Bagian Atas Halaman Peta.....	42
Gambar 4. 16 Peta Interaktif Lokasi Desa	43
Gambar 4. 17 Bagian Atas Halaman Profil Desa.....	43
Gambar 4. 18 Informasi Desa	44
Gambar 4. 19 Halaman Profil Desa	44
Gambar 4. 20 Contoh Visualisasi Halaman Profil Desa	45
Gambar 4. 21 Fitur Card Wisata	45
Gambar 4. 22 Fitur Card UMKM	46
Gambar 4. 23 Halaman Detail Wisata.....	46
Gambar 4. 24 Fitur 360 Derajat	47
Gambar 4. 25 Fitur Paket Wisata	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM	64
Lampiran B Kartu MBKM.....	65
Lampiran C Daily Task MBKM	66
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan.....	80
Lampiran E Surat Penerimaan MBKM (LOA).....	81
Lampiran F Hasil Pengecekan Turnitin	82
Lampiran G Lembar Konsultasi Bimbingan	89

