

## ABSTRAK

Nama : Adhamin Sumantri  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul : Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Objek Wisata Berbasis Web (Studi Kasus Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten bogor)

Objek wisata Desa Ciasmara mempunyai banyak potensi wisata yang dapat ditawarkan, yang belum banyak diketahui oleh banyak masyarakat dan wisatawan lain. Sehingga pengenalan wisata Desa Ciasmara sangat perlu untuk ditingkatkan. Pengenalan melalui internet merupakan cara yang praktis dan efektif. Saat ini desa wisata ciasmara dalam proses penyampaian informasi pun masih kurang efektif karena baru menggunakan akun media sosial. Berdasarkan latar belakang tersebut maka tujuan penulisan ini adalah membuat prototype aplikasi informasi objek wisata di Desa Ciasmara berbasis web.

Untuk dapat menganalisis masalah harus dilakukan analisis terhadap *Performance* (kinerja), *Information* (informasi), *Economic* (ekonomi), *Control* (kendali), *Efficiency* (efisien), *Service* (layanan), yang kemudian panduan ini dikenal dengan PIECES. Dari analisis ini akan menghasilkan identifikasi masalah utama dari suatu sistem serta memberikan solusi dari permasalahan tersebut.

Penggunaan metode prototype pada kasus ini dapat membantu proses publikasi menjadi lebih cepat, dalam metode prototype hal yang difokuskan adalah informasi wisata yang berada di desa wisata alam ciasmara sehingga para pengelola dapat lebih mudah dalam mempublikasinya.

**Kata kunci** : *System, Prototype, PIECES,*

Universitas  
**Esa Unggul**

**ABSTRACT**

Name : Adhamin Sumantri  
Study Program : Information Engineering  
Title : Design and build of tourism information system  
prototype in Ciasmara village Pamijahan district  
Bogor Based Web

Ciasmara Village tourism object has a lot of tourism potential that is very well maintained so that it is not widely known by many people and other tourists. It is necessary to increase the introduction of Ciasmara Village tourism. Introduction through the internet is a practical and effective way. Currently, the Ciasmara tourist village in the process of delivering information is still not effective because it only uses social media accounts. Based on this background, the purpose of this paper is to make a web-based prototype of a tourist attraction information application in Ciasmara Village. Based on the results of this analysis will result in the identification of the main problems of a system and provide solutions to these problems. The use of the prototype method in this case can help the publication process become faster, in the prototype method the thing that is focused on is tourist information located in the Ciasmara natural tourism village so that managers can publish it more.

**Keywords:** *System, Prototype, Website*