

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY PHOTOGRAPHY PADA SISTEM
INFORMASI OBJEK WISATA DI BIDANG PEMASARAN WISATA DINAS
PARIWISATA KOTA PALEMBANG BERBASIS WEB**



Oleh :

Muhammad Farhan

(09031181419027)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
JULI 2018**

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PENERAPAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY PHOTOGRAPHY PADA
SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA DI BIDANG PEMASARAN
WISATA DINAS PARIWISATA KOTA PALEMBANG
BERBASIS WEB**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
Di Program Studi Sistem Informasi Jenjang Strata S1

Oleh

Muhammad Farhan

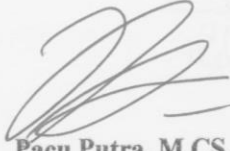
09031181419027

Palembang, Juli 2018

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Mgs. Afriyan Firdaus. S.Si., M.IT
NIP 198202122006041003


Pacu Putra, M.CS.
NIP. 198912182013011201

Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi


Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 25 Juli 2018

Tim Penguji:

- | | |
|------------------|------------------------------------|
| 1. Ketua | : Ali Ibrahim, S.Kom, M.T |
| 2. Pembimbing I | : Mgs. Afriyan Firdaus, S.Si. M.IT |
| 3. Pembimbing II | : Pacu Putra Suarli, M.Cs |
| 4. Anggota I | : Ari Wedhasmara, M.TI |
| 5. Anggota II | : Hardini Novianti, M.T |



Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Farhan
NIM : 09031181419027
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Penerapan Teknologi Virtual Reality Photography Pada
Sistem Informasi Objek Wisata Di Bidang Pemasaran Wisata Dinas Pariwisata Kota
Palembang Berbasis Web.

Hasil Pengecekan Software iThenticate/Turnitin : 8 %

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan /plagiat dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Indralaya, Juli 2018



Muhammad Farhan
NIM. 09031181419027

HALAMAN PERSEMBAHAN

*“Whoever follows a path in pursuit of knowledge,
Allah will make easy from him a path to paradise”*

~

*“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu,
maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.*

My Sincere Gratitude To:

My Dearest Ayah & Ibu, without you I can not be like myself now,

May God repay all your sacrifices. prayer of your son

Muhammad Farhan Qaeddy

**PENERAPAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY PHOTOGRAPHY PADA SISTEM
INFORMASI OBJEK WISATA DI BIDANG PEMASARAN WISATA DINAS
PARIWISATA KOTA PALEMBANG BERBASIS WEB**

Oleh:

MUHAMMAD FARHAN 09031181419027

ABSTRAK

Palembang Ibu Kota Provinsi Sumatera Selatan merupakan sebuah lokasi dimana terdapat banyak objek wisata yang memiliki nilai sejarah yang tinggi di Indonesia. Objek Wisata di kota Palembang di dominasi oleh Wisata Sejarah dan Budaya serta diikuti oleh Wisata Buatan , dan Wisata Alam. Faktor banyaknya destinasi wisata di kota Palembang inilah yang membuat kota Palembang menjadi salah satu kota yang wajib untuk dikunjungi serta Kota Palembang telah menjadi kota besar di Indonesia yang hampir setiap tahunnya menyelenggarakan acara nasional maupun internasional. Akan tetapi, akses penyebaran informasi terkait objek wisata sering menimbulkan permasalahan baru karena, pengunjung tidak dapat mengetahui informasi detail tentang objek wisata tersebut. Informasi sejarah, biaya, akses transportasi menuju objek wisata, serta kondisi objek wisata tersebut tidak dibahas detail pada media informasi yang ada. Momentum inilah yang dimanfaatkan penulis untuk merancang sebuah sistem penyebaran informasi objek wisata dengan menerapkan teknologi *Virtual Reality Photography* dalam memberikan pengalaman berjelajah dalam visual gambar secara 360°. Sehingga para pengunjung dapat membayangkan mereka seperti sedang berada pada objek wisata tersebut secara langsung. Pengembangan sistem informasi ini akan menggunakan metode FAST (*Freamwork for Application of Systems Technology*) dan dibangun pada platfoam Website secara Online. Hasil dari output sistem ini adalah sebuah sistem informasi objek wisata yang pada titik titik objek wisata terdapat *Virtual Reality Photography* untuk memberi sebuah informasi dan gambaran visual secara 360°.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Objek Wisata, *Virtual Reality Photography*, *FAST*.

**APPLICATION OF VIRTUAL REALITY PHOTOGRAPHY TECHNOLOGY IN
INFORMATION SYSTEM OF TOURISM OBJECT IN THE FIELD OF
MARKETING TOURISM OF TOURISM PALEMBANG TOURISM
BASED ON WEB**

By:

MUHAMMAD FARHAN 09031181419027

ABSTRACT

Palembang The capital of South Sumatra Province is a location where there are many tourist objects that have high historical value in Indonesia. Tourism object in the city of Palembang dominated by the History and Culture Tour and followed by Artificial Tourism, and Nature Tourism. The factor of the number of tourist destinations in Palembang city is what makes the city of Palembang become one of the cities that must be visited and the city of Palembang has become a big city in Indonesia that almost every year organizes national and international events. However, access to information dissemination related to tourism objects often causes new problems because visitors can not know detailed information about the attraction. Historical information, fees, transportation access to tourist objects, and the condition of the attraction is not discussed in detail in the existing information media. This momentum is used by the author to design a tourism information dissemination system by applying Virtual Reality Photography technology to provide 360 ° viewing experience in a visual image. So that visitors can imagine them as being on the tourist attraction directly. The development of this information system will use the FAST (Framework for Application of Systems Technology) method and built on Platform Website Online. The result of the output of this system is a tourist information system that at the point of tourism object there is Virtual Reality Photography to give a 360 ° information and visual image.

Keywords: Information System, Tourist Attraction, Virtual Reality Photography, FAST

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya laporan tugas akhir yang berjudul **“PENERAPAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY PHOTOGRAPHY PADA SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA DI BIDANG PEMASARAN WISATA DINAS PARIWISATA KOTA PALEMBANG BERBASIS WEB ”** yang dapat diselesaikan. Laporan tugas akhir ini adalah syarat untuk menyelesaikan Jenjang Strata-1 pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
2. Ibu Endang Lestari R, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Mgs. Afriyan Firdaus S.Si.,M.IT dan Bapak Pacu Putra. M.CS. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah membimbing penulis selama pengerjaan tugas akhir.
4. Bapak Ali Ibrahim., M.T selaku ketua penguji serta Bapak Ari Wedhasmara, M.TI. dan Ibu Hardini Novianti, M.T selaku dosen penguji yang telah membantu penulis dalam menyempurnakan tugas akhir.
5. Dosen-dosen pengajar yang telah memberikan ilmu bermanfaat kepada penulis selama menuntut ilmu di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

6. Mbak Sari Nuzulastri Anhar Putri selaku Admin Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberi kemudahan dalam pengurusan administrasi.
7. Staf Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang juga telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi.
8. Kedua orang tua penulis, yaitu Bapak Hasbiallyah dan Ibu Ella Prila Zahara, serta keluarga besar penulis yang telah memberi dukungan, semangat, dan doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis.
9. My best partner ever Nurul Ilmi Rahmatullah yang selalu memberikan semangat serta dukungan selama penulisan skripsi ini.
10. My Team TATO BAYO dan NONAME yang tak pernah henti memberikan masukan dan bantuan dalam pengerjaan skripsi.
11. Serta teman-teman seangkatan Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya Angkatan 2014.
12. Semua pihak yang telah memberi dukungan kepada penulis dan tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan atau kekhilafan serta mereka yang tidak dapat disebutkan satu per satu dalam laporan tugas akhir ini karena keterbatasan penulis yang jauh dari kata sempurna. Penulis juga berharap laporan tugas akhir ini dapat memberi manfaat kepada orang banyak.

Indralaya, Juli 2018

Muhammad Farhan
NIM. 09031181419027

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
1. BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tujuan	3
1.3. Manfaat	3
1.4. Batasan Masalah	4
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Sejarah Kota Palembang.....	5
2.2. Dinas Pariwisata Kota Palembang.....	8
2.2.1. Struktur Organisasi	10
2.3. Wisata	12
2.4. Sistem.....	12
2.5. Data dan Informasi.....	14
2.6. Sistem Informasi	14
2.7. Virtual Reality.....	15
2.8. Virtual Reality Photography	16
2.9. Samsung Gear 360	17
2.10. MySQL	17
2.11. PHP	18
2.12. Xampp.....	18
2.13. Data Flow Diagram.....	19
2.14. Entity Relationship Diagram	21
2.15. Kardinalitas	23
3. BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Objek Penelitian	26
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.2.1 Jenis Data	26
3.2.2 Sumber Data.....	26
3.2.3 Metode Pengumpulan Data	27
3.3 Metode Pengembangan Sistem	27

3.4 Metode Pembuatan Virtual Reality Photography	29
3.5 Definisi Lingkup	31
3.5.1 Tujuan Pengembangan Sistem	32
3.5.2 Gambaran Penelitian	33
3.6 Pernyataan Masalah dan Opportunities	34
3.6.1 Pernyataan Masalah	34
3.6.2 Opportunities	35
3.7 Hambatan Proyek	36
3.7.2 Technology Constraints	36
3.8 Ide Solusi Tahap Awal	37
3.9 Ruang Lingkup Awal Proyek	37
3.10 Analisis Masalah	37
3.10.1 Domain Permasalahan	38
3.10.2 Analisis Permasalahan	39
3.11 Analisis Kebutuhan	40
3.11.1 Kebutuhan Fungsional	41
3.11.2 Kebutuhan Non Fungsional	42
3.12 Prioritas Kebutuhan	43
3.12.1 Mandatory Requirement	43
3.12.2 Desirable Requirement	44
3.13. Perancangan Logika	46
3.13.1 Data Flow Diagram (DFD)	46
3.13.2 Entity Relationship Diagram (ERD)	56
3.13 Perancangan Sistem	59
3.13.1 Physical Data Flow Diagram (PDFD)	59
3.14 Arsitektur Sistem	65
3.15 Perancangan Database	66
3.15.1 Skema Database	66
3.16 Perancangan Interface Perangkat Lunak	69
3.16.1 Halaman Login	69
3.16.2 Halaman Daftar/Registrasi	70
3.16.3 Halaman Beranda	71
3.16.4 Halaman Profil	71
3.16.5 Halaman Wisata	72
3.16.6 Halaman Event	72
3.16.7 Halaman Galeri	73
3.16.8 Halaman Kontak	73
3.16.9 Halaman Admin	74
3.16.10 Halaman Admin Wisata	74
3.16.11 Halaman Kepala Dinas	75
4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	76
4.1 Hasil	76
4.2 Interface System	76
4.2.1 Halaman Login	76

4.2.2 Halaman Daftar	77
4.2.3 Halaman Beranda	78
4.2.4 Halaman Profil	78
4.2.5 Halaman Wisata	79
4.2.6 Halaman Event	80
4.2.7 Halaman Galeri	80
4.2.8 Halaman Kontak.....	81
4.2.9 Halaman Admin	82
4.2.10 Halaman Admin Wisata	82
4.2.10 Halaman Kepala Dinas.....	83
4.3 Hasil Uji Coba (Testing)	83
5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran.....	94
6. DAFTAR PUSTAKA	96
7. LAMPIRAN.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sturktur Organisasi Dinas Pariwisata Kota Palembang	10
Gambar 2.2 Mixed Reality	15
Gambar 2.3 One to One Relationship	24
Gambar 2.4 One to Many atau Many to One Relationship.....	24
Gambar 2.5 Many to Many Relationship.....	25
Gambar 3.1 Model FAST.....	28
Gambar 3.2 Metode Pembuatan Virtual Reality Photography.....	29
Gambar 3.3 DFD Konteks Sistem Baru.....	47
Gambar 3.4 DFD Level 1 Sistem yang Diusulkan.....	49
Gambar 3.5 DFD Level 2Sub Proses Kelola Data Registrasi.....	50
Gambar 3.6 DFD Level 2 Sub Proses Kelola Data Login	50
Gambar 3.7 DFD Level 2 Sub Proses Kelola Data Wisata.....	51
Gambar 3.8 DFD Level 2 Sub Proses Kelola Data Komentar Wisata.....	52
Gambar 3.9 DFD Level 2 Sub Proses Kelola Data Rating	52
Gambar 3.10 DFD Level 2 Sub Proses Kelola Data Rating Wisata	53
Gambar 3.11 . DFD Level 2 Sub Proses Data Event	54
Gambar 3.12 DFD Level 3 Sub Proses Kelola Data Kuesioner	54
Gambar.3.13 DFD Level 3 Sub Proses Kelola Data Kuesioner Pertanyaan .	55
Gambar. 3.14 DFD Level 3 Sub Proses Kelola Data Kuesioner_Jawaban ...	55
Gambar 3.15 DFD Level Proses Kelola Data Kuesioner Jawaban Pengguna	56
Gambar 3.16 ERD Sistem yang Diusulkan.....	58
Gambar 3.17 PDFD Proses Registrasi	59
Gambar 3.18 PDFD Proses Kelola Data Login	59

Gambar 3.19 PDFD Proses Kelola Data Wisata	60
Gambar 3.20 PDFD Proses Kelola Data Komentar Wisata	61
Gambar 3.21 PDFD Proses Kelola Data Rating Wisata	61
Gambar 3.22 PDFD Level 2 Kelola Data Kuesioner	62
Gambar 3.23 PDFD Level 2 Kelola Data Event	62
Gambar 3.24 PDFD Level 3 Kelola Data Kuesioner	63
Gambar 3.25 PDFD Level 3 Kelola Data Kuesioner Pertanyaan	63
Gambar 3.26 PDFD Level 3 Kelola Data Kuesioner Jawaban	64
Gambar 3.27 PDFD Level 3 Kelola Data Kuesioner Jawaban Pengguna	64
Gambar 3.28 Arsitektur Sistem	65
Gambar 3.29 Skema Database	65
Gambar 3.30 Halaman Login	70
Gambar 3.31 Halaman Daftar	70
Gambar 3.32 Halaman Beranda	71
Gambar 3.33 Halaman Profil	71
Gambar 3.34 Halaman Wisata	72
Gambar 3.35 Halaman Event	72
Gambar 3.36 Halaman Galeri	73
Gambar 3.38 Halaman Admin	74
Gambar 3.39 Halaman Admin Wisata	74
Gambar 3.40 Halaman Kepala Dinas	75
Gambar 4.1 Halaman Login	77
Gambar 4.2 Halaman Registrasi	77
Gambar 4.3 Halaman Beranda	78

Gambar 4.4 Halaman Profil	79
Gambar 4.5 Halaman Wista	79
Gambar 4.6 Halaman Event	80
Gambar 4.7 Halaman Galeri	80
Gambar 4.8 Halaman Kontak.....	81
Gambar 4.9 Halaman Admin	82
Gambar 4.10 Halaman Admin Wisata	82
Gambar 4.11 Halaman Kepala Dinas.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Flow Diagram Symbol Gane & Sarson	20
Tabel 2.2 Data Flow Diagram Symbol Yourdan & De Marco	21
Tabel 2.3 Entity Relationship Diagram.....	23
Tabel 3.1 Business goal dan project goal.....	32
Tabel 3.2 Cause Effect Analysis	39
Tabel 3.3 Kebutuhan Non-Fungsional berdasarkan framework PIECES	42
Tabel 3.4 Tabel Desirable Requirement	45
Tabel 3.5 Tabel Pengguna.....	66
Tabel 3.6 Tabel Hak Akses	67
Tabel 3.7 Tabel Wisata	67
Tabel 3.8 Tabel Kategori_Wisata	67
Tabel 3.9 Tabel Komentar Wisata	67
Tabel 3.10 Tabel Rating Wisata.....	68
Tabel 3.11 Tabel Kuesioner	68
Tabel 3.12 Tabel Kuesioner Jawaban	68
Tabel 3.13 Tabel Kuesioner Jawaban Pengguna	68
Tabel 3.14 Tabel Kuesioner_Pertanyaan	69
Tabel 3.15 Tabel Kuesioner Pertanyaan Kategori	69
Tabel 3.16 Tabel Event	69
Tabel 4.1 Black Box Sistem.....	84
Tabel 4.2 Tabel Case Halaman Beranda	87
Tabel 4.3 Tabel Case Halaman Profil	88
Tabel 4.4 Tabel Case Halaman Wisata	89

Tabel 4.5 Tabel Case Halaman Galeri	90
Tabel 4.6 Tabel Case Halaman Kontak.....	91
Tabel 4.7 Tabel Case Halaman Admin	91
Tabel 4.8 Tabel Case HalamanAdmin Wisata	92
Tabel 4.9 Tabel Case Halaman Kepala Dinas.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Destinasi wisata kerap menjadi sebuah daya tarik tersendiri bagi para wisatawan. Terkadang objek wisata dapat menjadi sebuah *icon* bagi objek itu sendiri sehingga para wisatawan lokal maupun mancanegara tertarik untuk datang ke objek tersebut untuk berlibur bersama keluarga atau sekedar menghabiskan waktu bersama, sebagai contoh beberapa objek wisata di kota Palembang. Kota Palembang merupakan salah satu kota besar di Indonesia khususnya di provinsi Sumatera Selatan yang terdapat banyak objek wisata alam, sejarah, ataupun wisata kota. Objek wisata yang kaya akan sejarah dan nilai leluhur inilah yang menjadikan kota Palembang sebagai salah satu kota besar yang banyak dikunjungi oleh wisatawan. Pemerintah kota Palembang pun pada 5 tahun ke belakang sangat serius membangun infrastruktur pada sektor wisata di kota Palembang dikarenakan perhelatan ajang nasional bahkan internasional kerap di laksanakan di kota Palembang ini. Oleh karena itu, kota Palembang sering di datangi oleh para wisatawan dari luar Indonesia yang menjadikan destinasi objek wisata itu sangat berpotensi meningkat untuk di kunjungi.

Melihat sebuah potensi yang ada, pemerintah kota Palembang dalam hal ini Dinas Pariwisata, sedang meningkatkan serta mempromosikan objek - objek wisata tersebut disamping untuk menjadikan kota Palembang lebih maju juga menginginkan daya tarik yang agar wisatawan datang kesana. Dinas Pariwisata telah mempromosikan objek wisata di kota Palembang tak terlepas dari bantuan teknologi seperti sosial media, website, bahkan dari mulut ke mulut.

Sistem Informasi Objek Wisata yang berkembang sekarang biasanya terfokus pada suatu bidang penyajian dan penyampaian informasi saja. Akan tetapi, aspek terpenting semisal bagaimana keadaan dan lokasi objek wisata tersebut secara detail tidak mampu mendapat suatu perhatian lebih oleh pihak pemerintah.

Menurut Fooster, terdapat 4 hal yang mempengaruhi perjalanan wisatawan dalam berwisata yaitu profil wisatawan, informasi perjalanan, karakteristik perjalanan, serta Sumber daya dan karakteristik daerah tujuan. Betapa pentingnya pengaruh suatu sistem yang mampu memberikan sebuah data dan informasi yang akurat tentang lokasi daerah wisata sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan potensi suatu objek wisata di kota Palembang yang dapat diandalkan untuk meningkatkan daya tarik pengunjung bahkan pendapatan daerah itu sendiri.

Dengan upaya membentuk citra dari suatu kawasan objek wisata, sebuah objek wisata harus dapat memberikan sebuah penyajian informasi yang baik untuk kenyamanan seorang wisatawan. Sehingga objek wisata mempunyai nilai kompetisi dengan adanya sarana yang baik.

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat, memunculkan banyak inovasi baru dari sektor teknologi. Salah satu inovasi di zaman teknologi sekarang adalah teknologi *Virtual Reality Photography*. Teknologi *Virtual Reality Photography* ini adalah sebuah teknik menyatukan foto *borderless* (tanpa batas) dan *seamless* (tidak terpotong), yang mana pengguna bisa melihat keadaan objek visual tertentu dalam 360° sehingga memberikan pengalaman baru pengguna seakan sedang berada dalam objek tersebut. (Wulur, Sugiarto, & Sentinuwo, 2015). Kemampuan serta keunggulan teknologi *Virtual Reality Photography* dalam

menampilkan gambar objek tertentu dalam 360° secara detail, diharapkan mampu meningkatkan keinginan wisatawan dalam berkunjung pada objek wisata kota Palembang.

Dari uraian tersebut, maka penulis merusmuskan untuk membuat Tugas Akhir kuliah dengan judul **“PENERAPAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY PHOTOGRAPHY PADA SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA DI BIDANG PEMASARAN WISATA DINAS PARIWISATA KOTA PALEMBANG BERBASIS WEB”**

1.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan laporan tugas akhir ini adalah mengembangkan sistem informasi objek wisata Kota Palembang pada Dinas Pariwisata.

1.3 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian tugas akhir ini, yaitu:

1. Memberikan pengalaman baru pada wisatawan melalui teknologi *Virtual Reality Photography* untuk mengetahui objek wisata di kota Palembang.
2. Memberikan informasi objek wisata dan sejarah mengenai objek wisata yang akan dikunjungi di kota Palembang secara *realtime* dengan adanya platform *Website*.
3. Membantu pihak pimpinan pada Dinas Pariwisata Kota Palembang dalam pengambilan keputusan untuk memberikan pelayanan yang lebih baik pada sektor wisata kota Palembang.

4. Meningkatkan dan mempromosikan kepada wisatawan lokal maupun mancanegara yang akan berkunjung ke objek wisata di kota Palembang.
5. Memberikan sebuah layanan media promosi yang dapat diakses cepat dan real time oleh *user* serta memberikan pengalaman menjelajahi objek wisata dengan teknologi *Virtual Reality Photography*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas pada penelitian ini dirumuskan agar tidak terlalu luas dan dapat lebih fokus dalam melakukan proses analisis dan perancangan sistem, maka di lakukan pembatasan masalah:

1. Penelitian ini berfokus pada penerapan teknologi *Virtual Reality Photograpy* pada titik titik objek wisata di kota Palembang.
2. Penerapan *Virtual Reality Photography* pada sistem informasi objek wisata Palembang dapat diakses melalui platform *website*.
3. Pengembangan dilakukan dengan metode pengembangan sistem informasi yaitu (*Framework for Application System Technology*) *FAST* .
4. *Virtual Reality Photography* hanya di tampilkan pada menu wisata dari gambar objek wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fatta, H. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Riyanto. (2011). *Sistem Informasi Penjualan dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kristanto, A. (2007). *Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya*. Klaten: Gava Media.
- Aznoora Osman, Nadia Abdul Wahab, Mohammad Hafiz Ismail, “*Development and Evaluation of an Interactive 360° Virtual tour for Tourist Destinations*”, *Journal of Information Technology Impact*, Vol. 9, No. 3, pp. 173-182, 2009.
- Isnaini, N., & Irjayana, R. C. (2016). APLIKASI BERBASIS VIRTUAL REALITY DENGAN PHOTO SPHERE DAN VIDEO UNTUK MEMPERKENALKAN TAMAN-TAMAN DI KOTA BANDUNG. *ISSN: 2442-5826*, 2.
- Abdullah, A. S., Setiawan, H., Ummi, N., Industri, J., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2013). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website dengan Metode Framework For The Applications of System Thinking, *1*(4), 358–367.
- Highton, S. (2010). Virtual Reality Photography. In *Virtual Reality Photography*.
- FAHRUDDIN, A., & FITRIANTO, Y. (2015). VIRTUAL REALITY PHOTOGRAPHY UNTUK MEDIA PROMOSI ONLINE OBJEK WISATA CURUG TUJUH BIDADARI. *19790414*, 1, 5.
- Umafagur Steven R.; Sugiarto, Brave A., F. S. (2016). Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus : Kota Manado). *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS SAM RATULANGI*, (Vol 9, No 1 (2016): Jurusan Teknik Informatika “TEKNO”). Retrieved from <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/13456>

Wulur, H. W., Sugiarso, B., & Sentinuwo, S. (2015). Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *ISSN : 2301-8364*, 6.