



PENGEMBANGAN PROGRAM DIGITALISASI DAYA TARIK WISATA MELALUI TUR VIRTUAL MUSEUM WAYANG DI KAWASAN KOTA TUA, DKI JAKARTA

RIZKY NUR ANDHINI AZZAHRA



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN PROYEK AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan proyek akhir dengan judul **“Pengembangan Program Digitalisasi Daya Tarik Wisata Melalui Tur Virtual Museum Wayang di Kawasan Kota Tua, DKI Jakarta”** adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan proyek akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Juli 2026

Rizky Nur Andhini Azzahra
NIM J0402221122



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

ABSTRAK

RIZKY NUR ANDHINI AZZAHRA. Pengembangan Program Digitalisasi Daya Tarik Wisata Melalui Tur Virtual Museum Wayang di Kawasan Kota Tua, DKI Jakarta. Dibimbing oleh BEDI MULYANA.

Museum Wayang di Kawasan Kota Tua Jakarta menyimpan lebih dari 6.800 koleksi wayang, namun penyampaian informasi koleksi masih terbatas pada papan informasi dan barcode digital yang belum berfungsi optimal. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi bentuk penyampaian materi, potensi digitalisasi dan kesiapan pengelola, preferensi pengunjung, serta merancang tur virtual sebagai solusi digitalisasi. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, dengan perancangan output menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil penelitian menunjukkan pengelola memiliki kesiapan awal mendukung digitalisasi, sementara pengunjung menginginkan media interaktif berbasis panorama 360 derajat, hotspot informasi, dan audio narasi. Penelitian ini menghasilkan prototipe tur virtual "Wayang Street" yang mengadaptasi konsep *Google Street View*, mencakup 10 koleksi utama dan 5 koleksi pendukung, sebagai pelengkap kunjungan langsung dan penguat identitas digital Museum Wayang.

Kata Kunci: digitalisasi museum, museum wayang, pariwisata budaya, preferensi pengunjung, tur virtual.

ABSTRACT

RIZKY NUR ANDHINI AZZAHRA. *Development of a Tourism Attraction Digitalization Program through a Virtual Tour of the Wayang Museum in the Old Town Area, DKI Jakarta. Supervised by BEDI MULYANA.*

Wayang Museum in the Kota Tua area of Jakarta houses more than 6,800 puppet collections, yet information delivery still relies on information boards and digital barcodes that do not function optimally. This research aims to identify the current form of information delivery, the potential for digitalization and management readiness, visitor preferences, and to design a virtual tour as a digitalization solution. The method used descriptive qualitative and quantitative approaches through observation, interviews, and questionnaires, with output design developed using the Design Thinking method. Results show that management has initial readiness to support digitalization, while visitors want interactive media featuring 360-degree panoramas, information hotspots, and audio narration. This research produced a virtual tour prototype named "Wayang Street," adapting the Google Street View concept, covering 10 main and 5 supporting collections, as a complement to on-site visits and a strengthener of the museum's digital identity.

Keywords: *cultural tourism, digitalization, museum, virtual tour, visitor preference.*



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

RINGKASAN

RIZKY NUR ANDHINI AZZAHRA. Pengembangan Program Digitalisasi Daya Tarik Wisata Melalui Tur Virtual Museum Wayang di Kawasan Kota Tua, DKI Jakarta. (*Development of a Tourism Attraction Digitalization Program through a Virtual Tour of the Wayang Museum in the Old Town Area, DKI Jakarta*). Dibimbing oleh BEDI MULYANA.

Museum Wayang merupakan salah satu destinasi wisata budaya di Kawasan Kota Tua Jakarta yang menyimpan lebih dari 6.800 koleksi wayang dari berbagai daerah di Indonesia maupun mancanegara. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengidentifikasi bentuk penyampaian materi pada Museum Wayang, (2) mengidentifikasi potensi pengembangan digitalisasi dan kesiapan pengelola, (3) mengidentifikasi preferensi pengunjung terhadap tur virtual, serta (4) menyusun rancangan tur virtual sebagai bentuk pengembangan digitalisasi museum. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh melalui observasi lapangan, wawancara dengan pihak pengelola, serta kuesioner kepada pengunjung Museum Wayang. Perancangan output tur virtual dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan, penyampaian informasi koleksi kepada pengunjung masih mengandalkan papan informasi dan barcode digital yang belum berfungsi optimal, sehingga pengunjung kesulitan memperoleh informasi secara mendalam terutama ketika jumlah pemandu wisata terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengelola Museum Wayang memiliki kesiapan awal yang cukup baik dalam mendukung program digitalisasi, meskipun masih terdapat kendala pada pengelolaan media digital dan keterbatasan sumber daya. Mayoritas pengunjung berdasarkan hasil kuesioner memberikan respons positif terhadap pengembangan tur virtual dan menginginkan media interaktif yang dilengkapi panorama 360 derajat, hotspot informasi, audio narasi, serta akses mudah melalui smartphone. Pengunjung menilai tur virtual akan menilai bahwa dengan adanya tur virtual akan membuat pengalaman berkunjung lebih menarik.

Hasil penelitian tersebut menghasilkan rancangan *prototype* tur virtual bernama "Wayang Street" yang mengadaptasi konsep navigasi seperti *Google Street View*. Rancangan *prototype* ini sebagai bentuk pengembangan dari tur virtual yang pernah ada sebelumnya, dan dirancang menggunakan metode *Design Thinking*. Tur virtual ini dilengkapi hotspot informasi, konten edukatif, dan akses melalui *barcode*, serta mencakup koleksi yang saat ini dipamerkan Museum Wayang. Rancangan ini diharapkan dapat menjadi media pelengkap kunjungan langsung sekaligus mendukung transformasi digital Museum Wayang sebagai destinasi wisata budaya yang lebih edukatif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2026
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkna sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, peneliiyan, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.

PENGEMBANGAN PROGRAM DIGITALISASI DAYA TARIK WISATA MELALUI TUR VIRTUAL MUSEUM WAYANG DI KAWASAN KOTA TUA, DKI JAKARTA

RIZKY NUR ANDHINI AZZAHRA

Laporan Proyek Akhir
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Terapan pada
Program studi Ekowisata

**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**

@Hak cipta milik IPB University

IPB University





@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Penguji pada Ujian Laporan Akhir : Dyah Prabandari, S.P., M.Si.



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Perpustakaan IPB University

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Judul Proyek Akhir : Pengembangan Program Digitalisasi Daya Tarik Wisata Melalui Tur Virtual Museum Wayang di Kawasan Kota Tua, DKI Jakarta

Nama : Rizky Nur Andhini Azzahra

NIM : J0402221122

Disetujui oleh

Pembimbing:
Bedi Mulyana, S.Hut, M.Par., M.M.C.A.P.



Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., M.T.H.M.
NPI. 201807198501202001



Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T.
NIP. 196607171992031003




Tanggal Ujian: 17 Juli 2026

Tanggal Lulus:



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga Laporan Proyek Akhir dengan judul **“PENGEMBANGAN PROGRAM DIGITALISASI DAYA TARIK WISATA MELALUI TUR VIRTUAL MUSEUM WAYANG DI KAWASAN KOTA TUA, DKI JAKARTA”** ini berhasil diselesaikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

1. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta motivasi yang tiada henti selama proses penelitian dan penyusunan Laporan Proyek Akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala pengorbanan, kepercayaan, perhatian, dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis dalam setiap langkah penyelesaian studi. Doa dan dukungan yang tidak pernah putus menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk menghadapi setiap tantangan selama proses penyusunan laporan ini.
2. Ibu Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom, M. Par, M.T.H.M., selaku Ketua Program Studi Ekowisata IPB University yang telah memberikan kesempatan, arahan, dan amanat dalam penyusunan Laporan Proyek Akhir.
3. Bapak Bedi Mulyana, S. Hut., M. Par., M.M.C.A.P., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta saran yang membangun kepada penulis selama proses penyusunan Laporan Proyek Akhir.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Ekowisata Sekolah Vokasi IPB University yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, wawasan, serta bimbingan kepada penulis selama masa perkuliahan. Berbagai ilmu dan pengalaman yang diberikan menjadi bekal yang sangat berharga dalam proses penyusunan Laporan Proyek Akhir ini maupun sebagai dasar dalam pengembangan kemampuan penulis di dunia akademik dan profesional.
5. Pak Suandi selaku Kepala Satuan Pelaksana yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di Museum Wayang sebagai pengambilan data untuk Laporan Proyek Akhir.
6. Pak Bayu Martia Tripradhana, M.Psi., yang telah membimbing selama penulis mengumpulkan data Laporan Proyek Akhir dan banyak memberi saran.
7. Seluruh staff rekan kerja Museum Wayang yang telah dengan baik hati dan dengan keramahan serta sifat kekeluargaan yang selalu membantu penulis dalam melaksanakan dan mengumpulkan data pada penyusunan Laporan Proyek Akhir.
8. Teman-teman penulis, yaitu Monica Ramadyan Affandi, Melani Okta Nuraini, Nabilah Hafitri, Talitha Rahma, Najwa Maecia Syafitri, serta rekan-rekan lainnya yang menjadi teman satu lokasi penelitian Proyek Akhir atas segala dukungan, kebersamaan, bantuan, semangat, serta kerja sama yang telah diberikan selama proses pelaksanaan penelitian hingga penyusunan Laporan Proyek Akhir. Kehadiran dan kebersamaan mereka telah memberikan banyak pengalaman berharga, motivasi, serta menciptakan suasana yang saling mendukung sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan baik.



9. Teman teman satu bimbingan yang telah memberikan banyak dukungan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan Laporan Proyek Akhir. Kebersamaan dalam berdiskusi, bertukar pendapat, dan saling membantu telah memberikan banyak pengalaman serta semangat bagi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
 10. Sahabat-sahabat penulis yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa, serta menjadi tempat berbagi cerita selama proses penyusunan Laporan Proyek Akhir.
 11. Iqbaal Dhiafakhri Ramadhan yang melalui karya-karyanya telah menemani dan memberikan inspirasi kepada penulis selama proses penyusunan Laporan Proyek Akhir ini. Berbagai karya yang dinikmati penulis menjadi penyemangat, sumber hiburan, sekaligus memberikan motivasi sehingga membantu penulis tetap bersemangat dan fokus dalam menyelesaikan setiap tahapan penyusunan laporan.
 12. *Infold Games/ Paper Games* sebagai *developer* dari *Love and Deepspace* yang telah menciptakan dan mengembangkan *game otome 3D* dengan berbagai fitur interaktif yang inovatif karena *game* tersebut telah menjadi salah satu sumber inspirasi dalam pengembangan konsep, fitur, serta pengalaman pengguna yang diterapkan pada output Proyek Akhir ini.
- Penyusunan ini juga melibatkan berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Penulis mengucapkan terimakasih atas segala bantuan yang telah diberikan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan serta berkontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan, serta menambah wawasan dan pengetahuan mengenai “Pengembangan Program Digitalisasi Daya Tarik Wisata Melalui Tur Virtual Museum Wayang”.

Bogor, Juli 2026

Rizky Nur Andhini Azzahra

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Luaran	3
1.6 Kerangka Berpikir	4
II. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pengembangan Program	5
2.2 Digitalisasi	5
2.3 Daya Tarik Wisata	6
2.4 Museum	7
III KONDISI UMUM	11
3.1 Letak dan Luas Kawasan	11
3.2 Sejarah Kawasan	11
3.3 Kondisi Fisik Kawasan	12
3.4 Kondisi Biotik Kawasan	12
3.5 Kondisi Masyarakat Sekitar	13
3.1 Kondisi Pengelola	13
3.2 Kondisi Kepariwisata Sekitar	14
3.3 Aksesibilitas	14
IV METODE PENELITIAN	17
4.1 Waktu dan Tempat	17
4.2 Alat dan Bahan	17
4.3 Jenis Data	17
4.4 Metode Pengambilan Data	18
4.5 Populasi	20
4.6 Teknik Pengambilan Sampel	20
4.7 Analisis Data	21
4.8 Metode Penyusunan Luaran	23
V HASIL DAN PEMBAHASAN	25
5.1 Bentuk Penyampaian Materi Pada Koleksi Museum Wayang	25
5.2 Potensi Pengembangan Digitalisasi Pada Museum Wayang dan Kesanggupan Pengelola Dalam Mempersiapkan Program Digitalisasi	26
5.3 Preferensi Pengunjung Museum Wayang	40
5.4 Rancangan Program Tur Virtual	53
VI SIMPULAN DAN SARAN	65
6.1 Simpulan	65
6.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	69
RIWAYAT HIDUP	77

DAFTAR TABEL

1	Akses Menuju Museum Wayang	15
2	Alat dan Bahan Penelitian	17
3	Jenis Data	17
4	Pernyataan dan Skor Skala Likert Tingkat Empat	19
5	Tabel Tabulasi Frekuensi	22
6	Daya tarik Museum Wayang	26
7	Karakteristik Pengunjung	41
8	Pengalaman Berkunjung	43
9	Preferensi Media Interaktif	45
10	Kualitas Penyampaian Informasi	47
11	Kategori Interpretasi Skor Rata-Rata Tertimbang	50
12	Perhitungan Skor Rata-Rata Indikator	50
13	Pemeringkatan Gabungan 12 Pernyataan Berdasarkan Skor Rata-Rata Tertimbang	51
14	Perbandingan Skor Rata-Rata Antar-Indikator Preferensi Pengunjung	53

DAFTAR GAMBAR

1	Kerangka Berpikir	4
2	Wayang Kulit Sawah Lunto	28
3	Wayang Kulit Ukir Yogyakarta	29
4	Wayang Kaper	29
5	Wayang Kulit Cina Jawa	30
6	Wayang Golek Pakuan Bogor	30
7	Wayang Golek Si Manis Jembatan Ancol	31
8	Wayang Golek Gatotkaca	31
9	Wayang Beber	32
10	Wayang Klithik Purwa Surakarta	32
11	Wayang Mainan	33
12	Ukiran Kayu Anoman	33
13	Tembikar Semar	34
14	(a) Koleksi Topeng Jawa barat, Topeng Cirebon, Topeng Jawa Tengah, Topeng Yogyakarta. (b) Koleksi Topeng Jawa Timur, Topeng Madura, Dan Topeng Bali	34
15	Sbek Thom	35
16	Gamelan	35
17	Isi Barcode Yang Kurang Lengkap	55
18	Halaman Homepage Wayang Street	57
19	Tampilan Halaman Zona 1	59
20	Fitur Menu Tur Virtual	60
21	Fitur Pop-up Informasi Koleksi	61
22	(a) Barcode Wayang Street. (b) Halaman Website Wayang Street	63



DAFTAR LAMPIRAN

1	Peta Lokasi Museum Wayang	71
2	Dokumentasi Penelitian	72
3	<i>Tallysheet</i> Observasi Data	73
4	Desain Prototype Wayang Street Versi Bahasa Indonesia	74
5	Desain Prototype Wayang Sreet Versi Bahasa Inggris	75
6	Tampilan Website Tur Virtual Wayang Sreet	76

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.