

**PERANCANGAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ANDORID PENGENALAN OBYEK WISATA UNTUK DINAS
PARIWISATA KABUPATEN REMBANG**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Muhammad Minan Bashori

11.11.5160

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ANDORID PENGENALAN OBYEK WISATA UNTUK DINAS
PARIWISATA KABUPATEN REMBANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh:

Muhammad Minan Bashori

11.11.5160

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ANDORID PENGENALAN OBYEK WISATA UNTUK DINAS
PARIWISATA KABUPATEN REMBANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Minan Bashori
11.11.5160

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Oktober 2014

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.Kom
NIK.190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ANDORID PENGENALAN OBYEK WISATA UNTUK DINAS
PARIWISATA KABUPATEN REMBANG**

yang disusun oleh

Muhammad Minan Bashori

11.11.5160

Telab dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2015

Susunan Dewan Penguji

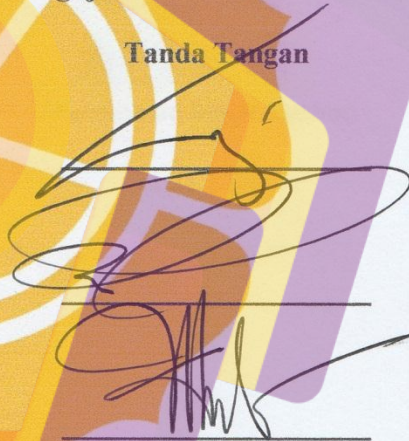
Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK.190302229

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK.190302215

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK.190302105



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Desember 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 November 2015

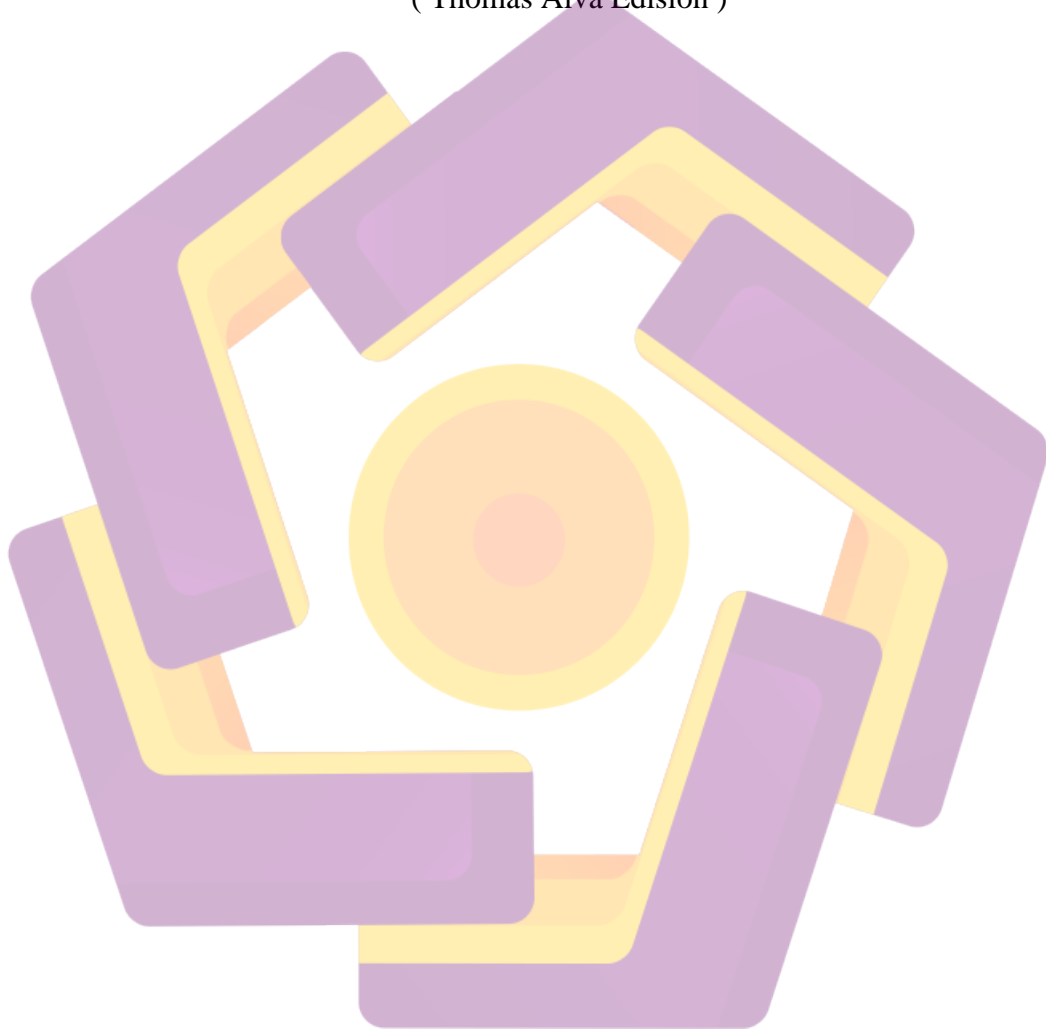
Muhammad Minan Bashori

11.11.5160

MOTTO

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari
betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.

(Thomas Alva Edison)



PERSEMBAHAN

Sebagai ucapan syukur dan terimakasih atas selesainya skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan semua rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kemudahan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umat islam menuju jalan yang benar dan lurus, semoga kita mendapat *syafa'at* nya dihari kiamat nanti.
3. Kedua orang tua dan keluarga besar saya yang selalu mendoakan dan memberikan semangat, motivasi, serta dukungan materil.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing, terimakasih telah memberi kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
5. Teman-teman 11-S1TI-08 yang telah memberi semangat, kenangan indah, canda tawa, suka duka saat masih di bangku kuliah. Dan bersama kalian tidak akan saya lupakan.
6. Serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satupersatu yang telah mendoakan, mendukung, dan memotivasi saya selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya serta sholawat dan salam saya curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga skripsi berjudul “Perancangan Pembuatan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pengenalan Obyek Wisata Untuk Dinas Pariwisata Kabupaten Rembang” ini dapat terselesaikan.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

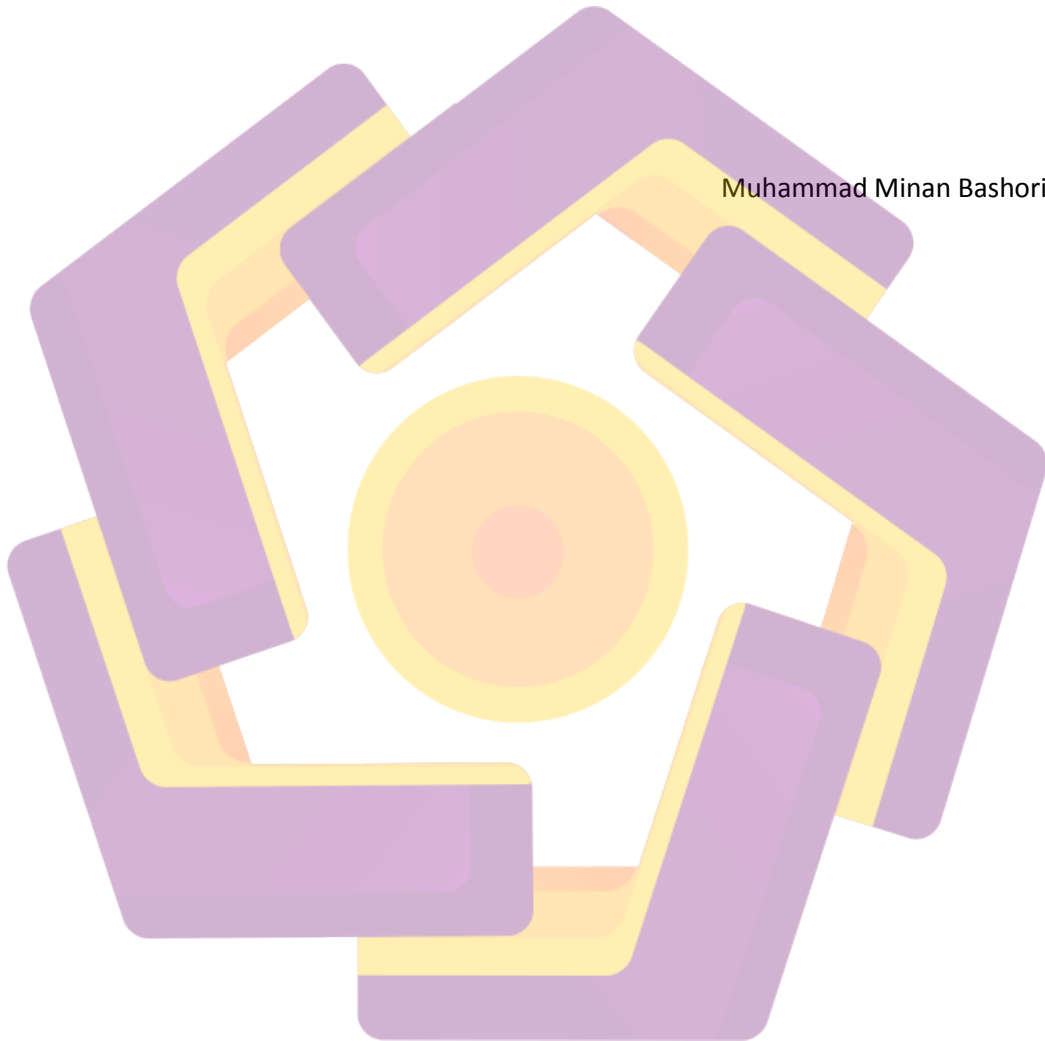
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. sebagai ketua jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, S.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu saya yang telah memberikan motivasi dan mendoakan saya agar terpacu untuk menyusun skripsi ini.
5. Teman – teman S1-TI-08 yang telah memberi semangat dan motivasi saya dalam penyusunan skripsi ini.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang membangun agar

kedepannya menjadi lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan saya sendiri.

Yogyakarta, 28 November 2015

Muhammad Minan Bashori



DAFTAR ISI

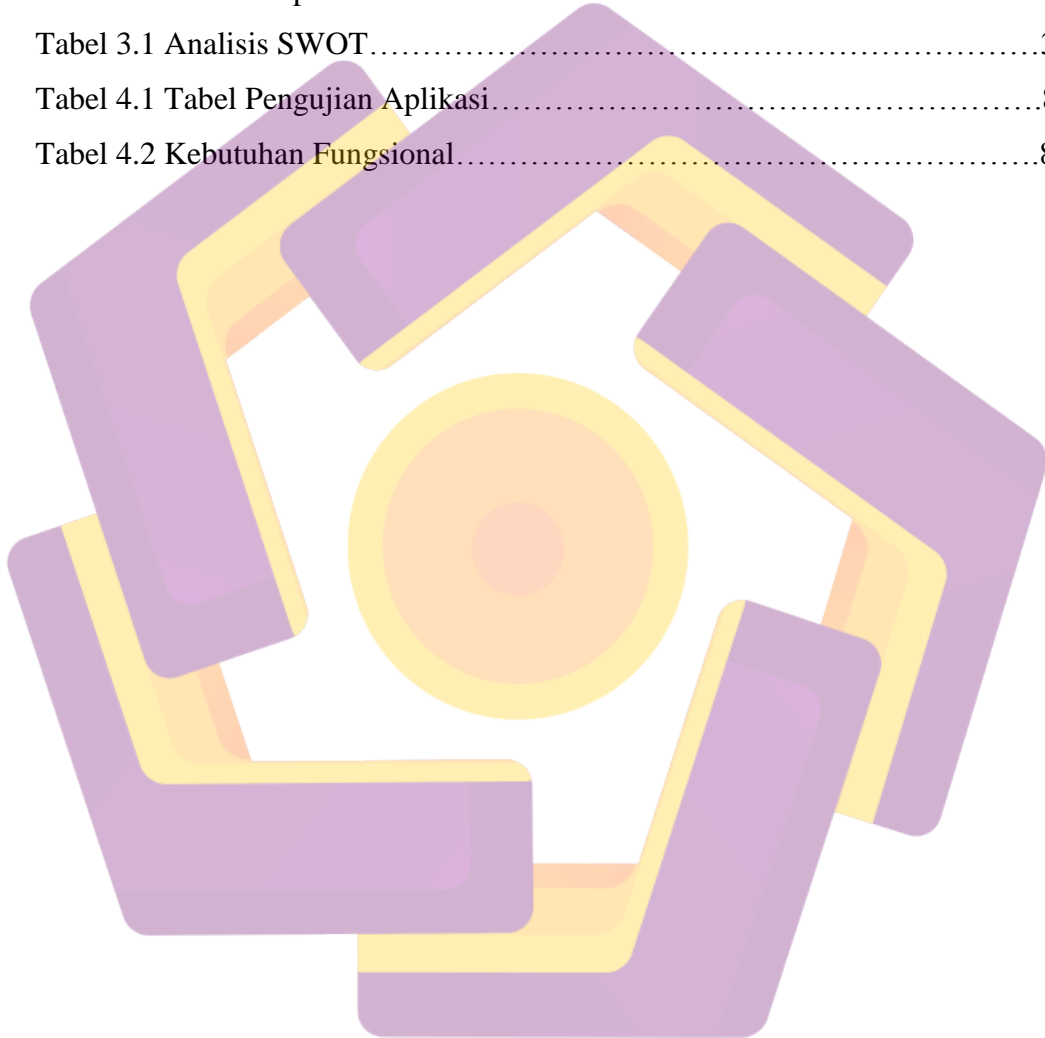
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metodologi Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Analisis SWOT.....	10
2.3 Definisi Multimedia.....	12
2.4 Obyek – obyek Multimedia.....	13
2.5 Siklus Pengembangan Sistem.....	15
2.5.1 Mendefinidikan Masalah.....	17
2.5.2 Studi Kelayakan.....	17
2.5.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	18
2.5.4 Merancang Konsep.....	20

2.5.5 Merancang Isi.....	20
2.5.6 Merancang Naskah.....	20
2.5.7 Merancang Grafik	20
2.5.8 Memproduksi Sistem	20
2.5.9 Mengetes Sistem	21
2.5.10 Menggunakan Sistem.....	23
2.5.11 Memelihara Sistem	23
2.6 Pengertian Android	24
2.7 Sejarah Android	24
2.7.1 Versi Andorid.....	25
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan	27
2.8.1 Adobe Photoshop CS 3	27
2.8.2 Eclipse.....	28
2.8.3 Android SDK (Software Development Kit).....	32
2.8.4 ADT (Android Development Tools).....	32
2.8.5 JDK (Java Development Kit).....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	34
3.1 Gambaran Umum Tentang Dinas Pariwisata Kabupaten Rembang..	34
3.1.1 Profil Dinas Pariwisata Kabupaten Rembang.....	34
3.1.2 Visi dan Misi.....	35
3.2 Mendefinisikan Masalah	37
3.2.1 Analisis SWOT	37
3.3 Study Kelayakan	41
3.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	41
3.3.2 Analisis Kelayakan Hukum	41
3.3.3 Analisis Kelayakan Operasional	42
3.3.4 Analisis Kelayakan Ekonomi.....	42
3.4 Analisis Kebutuhan	43
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	43
3.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional	44
3.5 Merancang Konsep	45

3.6 Merancang Isi.....	47
3.7 Merancang Naskah.....	49
3.8 Merancang Grafik	50
3.8.1 Rancangan Spalsh Sceen.....	51
3.8.2 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	51
3.8.3 Rancangan Tampilan Galeri Gambar.....	53
3.8.4 Rancangan Tampilan Detail Gambar	54
3.8.5 Rancangan Tampilan Bantuan	55
3.8.6 Rancangan Tampilan Keluar.....	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Implementasi Sistem.....	57
4.1.1 Implementasi User Interface	57
4.2 Pembahasan.....	62
4.2.1 PembahasanKode Program	62
4.2.2 Instalasi Program	80
4.2.3 Pengetesan Sistem	82
4.2.4 Menggunakan Sistem.....	84
4.2.5 Memelihara Sistem	84
4.3 Pembahasan.....	85
BAB V PENUTUP.....	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91

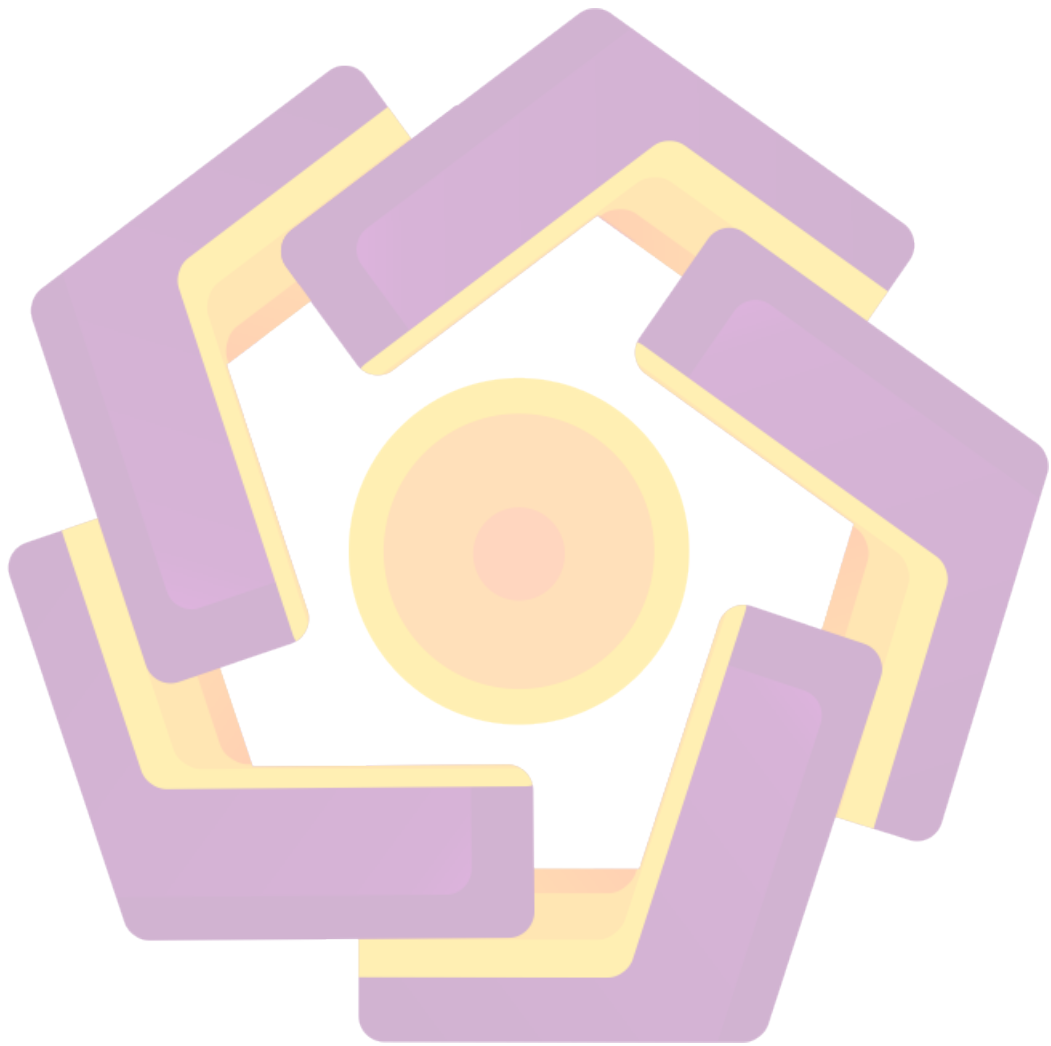
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT.....	11
Tabel 2.2 Versi Eclipse.....	31
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	39
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Aplikasi.....	83
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Multimedia Oleh Raymond Mcleod	16
Gambar 2.6 Halaman utama adobe photoshop cs3	28
Gambar 3.1 Design Struktur Aplikasi multimedia.....	49
Gambar 3.2 Rancangan Spalsh Scéen	51
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Galeri Gambar.....	54
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Detail Gambar.....	55
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Bantuan	56
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Keluar.....	56
Gambar 4.1 Tampilan Spalsh Scéen	58
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	58
Gambar 4.3 Tampilan Gallery Gambar.....	59
Gambar 4.4 Tampilan Detail Gambar.....	60
Gambar 4.5 Tampilan Menu Bantuan.....	60
Gambar 4.6 Tampilan Menu Tentang	61
Gambar 4.7 Tampilan Keluar.....	62
Gambar 4.8 Source code Beranda.....	63
Gambar 4.9 Source code Wisata.....	65
Gambar 4.10 Source code Hotel	70
Gambar 4.11 Source code Kuliner	73
Gambar 4.12 Source code Oleh-oleh	75
Gambar 4.13 Source code Spalsh Scéen	78
Gambar 4.14 Source code Tentang	79
Gambar 4.15 Source code Bantuan.....	80
Gambar 4.16 Lokasi aplikasi.....	80
Gambar 4.17 Dialog Instalasi aplikasi	81
Gambar 4.18 Dialog Instalasi aplikasi	81
Gambar 4.19 Dialog Instalasi aplikasi	82



INTISARI

Peta lokasi pariwisata adalah salah satu pemanfaatan *ilmu teknologi* yang perlu dilaksanakan dalam dunia pariwisata saat ini. Peta lokasi pariwisata merupakan suatu pendekatan *pengunjung pariwisata* yang digunakan untuk mendorong pengunjung untuk mencai tahu dan mengunjungi tempat-tempat wisata di Kabupaten Rembang, seperti informasi tentang sejarah daerah, obyek wisata dan transportasi.

Aplikasi ini dibuat bekerja sama dengan Dinas Pariwisata Kabupaten Rembang ini juga mencakup tempat pembuatan batik lasem, gunung purba dan pantai-pantai indah berada.

Aplikasi peta lokasi pariwisata yang dibuat ini menyajikan informasi tentang kalender acara, restoran, dan pusat kuliner, penginapan di Kabupaten Rembang. Proses pembuatan aplikasi yang dilakukan dimulai dari tahap penentuan sasaran, pengumpulan data, perancangan, pembuatan dan uji coba. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk pengaplikasian suatu media peta lokasi pariwisata Kabupaten Rembang berbasis *Android*. Aplikasi ini ditujukan bagi pengunjung pariwisata dan dinas pariwisata Kabupaten Rembang.

Kata Kunci: *wisatawan, ilmu dan teknologi, android, aplikasi android*

ABSTRACT

Map location of tourism is a form of utilization of science and technology that need to be carried on in the world tourism today is a tourism location ini. Peta pendekat tourism visitor, used to encourage visitors to seek out and visit the tourist spots in the district of Apex, such as information about the history areas, tourism and transportation.

This application is made in collaboration with the Department of Tourism Rembang also includes the making of batik Lasem, the site of ancient mountains and beautiful beaches are located.

Map application that created the tourism site provides information about the calendar of events, restaurant and culinary center, lodging, contact tourist guides and travel maps in Rembang. The application process is done starting from the stage of targeting, data collection, design, manufacture and testing. Making this application aims to apply a medium map of the location-based tourism in the form of an animated multimedia Rembang tourism location map using Aplikasi Android. Aplikasi aimed for visitors and tourism Tourism Office Rembang.

Kata Kunci : *tourism, science dan technology , android, aplikasi android*

