

**APLIKASI TATA LETAK DAN ALAMAT MUSEUM YANG ADA
DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS
SISTEM OPERASI ANDROID**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Gerry Hermawan 11.01.2819

Lingga Rifki Nuari 11.01.2838

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

**APLIKASI TATA LETAK DAN ALAMAT MUSEUM YANG ADA
DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS
SISTEM OPERASI ANDROID**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Gerry Hermawan 11.01.2819

Lingga Rifki Nuari 11.01.2838

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI TATA LETAK DAN ALAMAT MUSEUM YANG ADA DI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS
SISTEM OPERASI ANDRIOD**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gerry Hermawan 11.01.2819

Lingga Rifki Nuari 11.01.2838

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 25 Mei 2015

Dosen Pembimbing



Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI TATA LETAK DAN ALAMAT MUSEUM YANG ADA DI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS
SISTEM OPERASI ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gerry Hermawan

11.01.2819

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 20 Mei 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI TATA LETAK DAN ALAMAT MUSEUM YANG ADA DI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS
SISTEM OPERASI ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lingga Rifki Nuari

11.01.2838

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 19 Mei 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

HALAMAN PERNYATAAN

Kami selaku yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami sendiri dan semua isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang sepengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang benar - benar menyerupai karya atau pendapat dan atau pernyataan milik orang lain yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain kecuali secara tertulis telah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22 Mei 2015

Nama

NIM

Tanda Tangan

Gerry Hermawan

11.01.2819

Lingga Rifki Nuari

11.01.2838

MOTTO

“LOVE, LUST, FAITH & DREAMS”

*“Jadikan kepandaian sebagai kebahagiaan bersama, sehingga mampu meningkatkan rasa ikhlas tuk bersyukur atas kesuksesan”..
(@Mario Teguh)*

*“Burung tidak akan bisa terbang sebelum ia mencoba mengepakkan sayap. Kita pun begitu, jika ingin bisa melakukan sesuatu, kita harus mencoba”.
(@Mario Teguh)*

*“Pantang mati sebelum berarti”
(@NissaAkmala)*

MOTTO

“LOVE, LUST, FAITH & DREAMS”

***“BERJUANGLAH HINGGA AKHIR, JANGAN SETENGAH-SETENGAH,
BERJUANGLAH SAMPAI MENDAPATKAN APA YANG KITA
INGINKAN”***
(@crazylingga_)

“LIFE FOR NOTHING OR DIE FOR SOMETHING”

***“JANGAN TAKUT MENCOBA. LAKUKAN SAJA! TIDAK ADA YANG
BISA MENGGANTIKAN PENGALAMAN”.***
(@MTLovenHoney Mario Teguh)

***“KALAU KITA HANYA BERSEEDIA MELAKUKAN YANG KITA SUDAH
BISA, KAPAN KITA AKAN MENJADI LEBIH MAMPU ?”.***
(@MTLovenHoney Mario Teguh)

***“KITA HIDUP DALAM SEKAT-SEKAT, PENGOTAKAN, DAN
PELEBELAN, DAN SAAT LEBEL KITA DICABUT KITA BUKAN
SIAPA-SIAPA LAGI !!”***
(@crazylingga_)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya kepada Kami, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dalam waktu yang sudah ditentukan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

- ❖ Joko Nugroho dan Giyanti, orang tua tersayang, yang senantiasa selalu mendoakan saya untuk kebaikan, keimanan, kesehatan, kesuksesan dan kebahagiaan hidup saya serta selalu memberikan dukungan kepada saya dalam bentuk moral (Jasa dan atau Pikiran) maupun material (Barang dan atau Uang).
- ❖ Keluarga-keluarga saya yang telah mendukung saya dari nol.
- ❖ Buat Bapak Akhmad Dahlan, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah mau meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini .
- ❖ Teman – teman sekelas 11-D3TI-01.
- ❖ Buat Riki handoyo teman bersaing yang membuat saya semangat dalam pembuatan TA.
- ❖ Buat Riki handoyo, faris, Yulius Putra, Aji Setiawan terimakasih telah menyediakan tempat dalam pembuatan TA selama ini.
- ❖ Buat Herru, Yogi, Dion, Hanif, Agung, Dita, Agga, Marcel, Dimas, Gisa, Panji dan teman-teman saya yang tergabung dalam anggota “ BS “ terimakasih selalu menghibur dan memberi semangat ketika bosan mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Buat teman nongkrong kelas Aji, Bendot, Agus, Faris, Jawak, Eko, Lippo, Andy, Arpi, Hartanto, Rizal, Yudi, rohmad. Gak ada kalian gak rame gaess ...
- ❖ Buat teman-teman futsal 11-D3TI-01 kalian hebat!!!!

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya kepada Kami, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dalam waktu yang sudah ditentukan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

- ❖ Rahmanto dan Herni Handayani, orang tua tersayang, yang senantiasa selalu mendoakan saya untuk kebaikan, keimanan, kesehatan, kesuksesan dan kebahagiaan hidup saya serta selalu memberikan dukungan kepada saya dalam bentuk moral maupun material.
- ❖ Keluarga-keluarga saya yang telah mendukung saya dari nol.
- ❖ Buat Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah mau meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini .
- ❖ Buat Sarry Dewi Agustina dan Fitri Amalia Maulida yang terus mendukung dan mensupport saya agar terus semangat untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Teman – teman sekelas 11-D3TI-01 kalian semua luar biasa.
- ❖ Buat Aji Setiawan, Gerry Hermawan, EkoHaryadi dan Riki Handoyo yang sudah membantu dan mengajari dalam mengerjakan tugas akhir ini.
- ❖ Buat Yulius Wahyu Saputra, Faris Naufal, Riki Handoyo, dan Aji Setiawan dan Arby An Abasi terimakasih telah menyediakan tempat dalam pembuatan TA selama ini.
- ❖ Buat Mang Kabaw, Gian, Wawan, Doni, Candra, Indun, Icha, Vinny, Aris, Juned, Nicka, Rusli, dan Khaerudin anu kasep yang selalu menghibur dan memberi semangat ketika bosan mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Buat Heru, Yogi, Dion, Hanif, Agung, Dita, Agga, Marcel, Dimas, Gisa, Panji, Pepi, dan Ega teman-teman saya yang tergabung dalam anggota “ BS “ terimakasih selalu menghibur dan memberi semangat ketika bosan mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Buat teman nongkrong kelas Aji, Benny, Agus, Faris, Riki, Eko, Lippo, Andy, Arpi, Hartanto, Rizal, Yudi, Rohmad dan Gerry istimewa pokoknya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji saya ucapkan ke hadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karena telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, rezki yang berlimpah, rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah Tugas Akhir dengan judul : **APLIKASI TATA LETAK DAN ALAMAT MUSEUM YANG ADA DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS SISTEM OPERASI ANDRIOD** telah disusun dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini, antara lain :

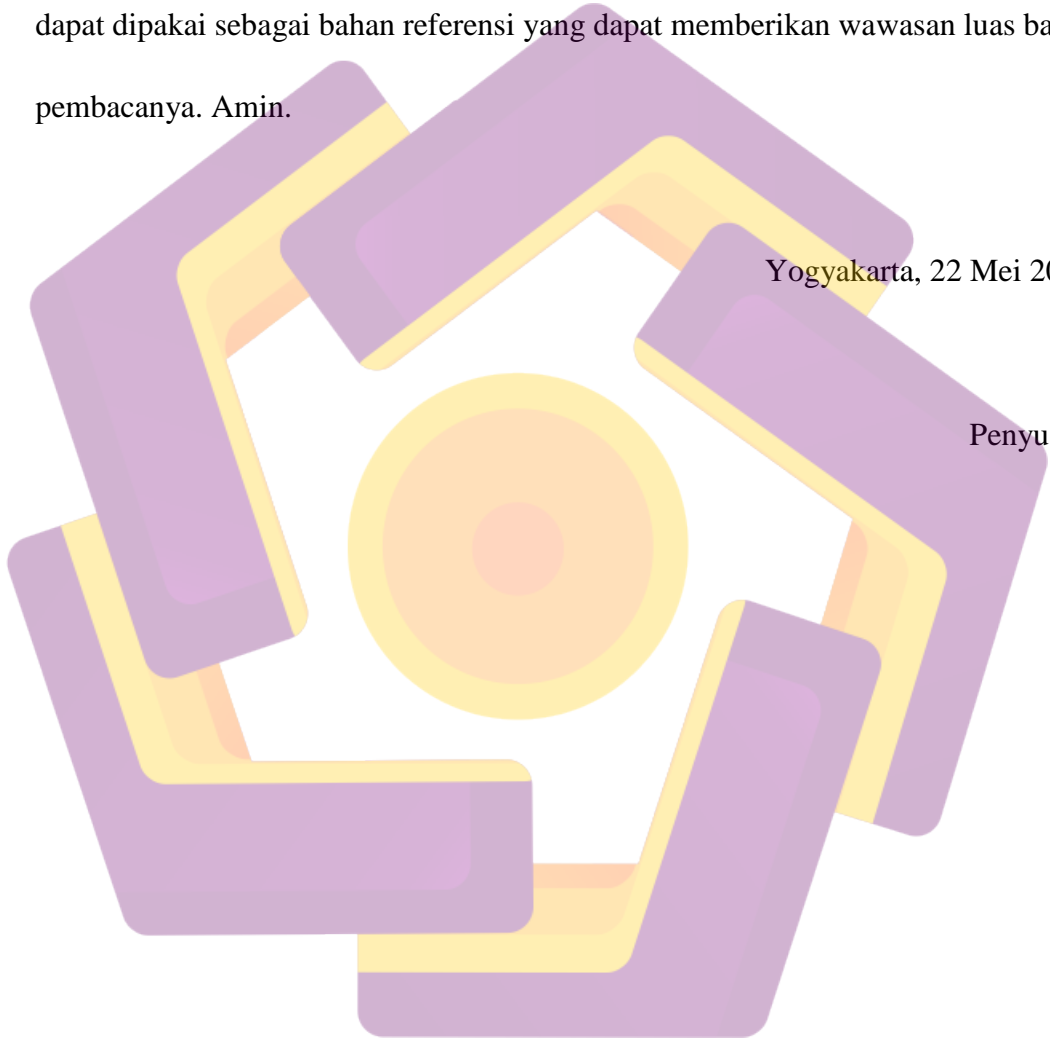
1. Bapak Prof.Drs.M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Kepala Jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku Dosen Wali.
4. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan, dan bimbingan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman D3TI – 01 angkatan 2011 yang telah mendukung saya.
6. Semua pihak yang bersangkutan dan atau yang telah membantu dalam

penyusunan tugas akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penyusun sangat mengharapkan masukan maupun kritik dan saran yang membangun dari pembaca karena penyusun yakin bahwa masih banyak kekurangan dari Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dapat dipakai sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan luas bagi pembacanya. Amin.

Yogyakarta, 22 Mei 2015

Penyusun



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
INTISARI.....	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Pengumpulan Data.....	3

1.6.2	Metode Pengembangan Aplikasi.....	3
1.7	Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Definisi Museum.....	7
2.2	Definisi Multimedia	8
2.3	Sistem Operasi Android	8
2.3.1	Android Versi 4.0 (<i>ICS: Ice Cream Sandwich</i>).....	9
2.3.2	Android Versi 1.5 (<i>Cupcake</i>)	9
2.3.3	Android Versi 2.3 (<i>Gingerbread</i>)	9
2.3.4	Fitur pada Android Versi 4.0.....	10
2.4	Adobe Flash CS 6	10
2.4.1	Area Kerja Adobe Flash CS 6	10
2.5	Adobe Photoshop CS 6	12
2.7	Corel Draw X7	13
2.7	Bluestacks.....	15
2.8	Diagram HIPO (<i>Hierarchy Plus Input Process Output</i>).....	15
BAB III TINJAUAN UMUM.....		17
3.1	Tinjauan Umum.....	17
3.1.1	Sejarah Dinas Kebudayaan DIY.....	17
3.2	Visi dan Misi Dinas Kebudayaan DIY.....	18
3.2.1	Visi Dinas Kebudayaan DIY	18

3.2.2	Misi Dinas Kebudayaan DIY	18
3.3	Unsur dan Srtuktur Organisasi Dinas Kebudayaan DIY	19
3.3.1	Unsur Organisasi Dinas Kebudayaan DIY	19
3.3.2	Organisasi Dinas Kebudayaan DIY	19
3.4	Sistem yang sedang berjalan di Dinas Kebudayaan DIY	20
BAB IV PEMBAHASAN.....		21
4.1	Perancangan Sistem yang di Usulkan	21
4.2	Merancang Konsep	21
4.3	Merancang Isi	21
4.4	Merancang Naskah	22
4.5	Merancang Grafik	23
4.5.1	Intro	23
4.5.2	Home	24
4.5.3	Halaman Utama	25
4.5.4	Halaman Museum	27
4.5.5	Halaman Alamat	28
4.5.6	Halaman Deskripsi	29
4.5.7	Halaman Koleksi	30
4.5.8	Halaman Peta	30
4.6	Memproduksi Sistem	31
4.6.1	Membuat Intro	32

4.6.2	Membuat Halaman Home.....	33
4.6.3	Membuat Halaman Utama.....	35
4.6.4	Membuat Halaman Museum	36
4.6.5	Membuat Halaman Alamat.....	37
4.6.6	Membuat Halaman Deskripsi	39
4.6.7	Membuat Halaman Koleksi.....	40
4.6.8	Membuat Peta.....	41
4.6.9	Membuat Tombol	42
4.6.9.1	Membuat Tombol Open dan Exit.....	42
4.6.9.2	Membuat Tombol Alamat, Deskripsi dan History	44
4.6.9.3	Membuat Tombol Nama Museum.....	45
4.6.9.4	Membuat Tombol Back dan Tutup.....	46
4.6.10	Membuat Aplikasi	47
4.6.10.1	Membuat Template.....	47
4.6.10.2	Mengimport Data.....	47
4.6.10.3	Membuat Halaman Intro.....	48
4.6.10.4	Membuat Halaman Home.....	49
4.6.10.5	Membuat Halaman Utama.....	51
4.6.10.6	Membuat Halaman Museum	52
4.6.10.7	Membuat Halaman Alamat.....	60
4.6.10.8	Membuat Halaman Deskripsi	61

4.6.10.9 Membuat Halaman Koleksi.....	63
4.6.10.10Membuat Halaman Peta	64
4.6.11 Membuat File Project untuk Android (.apk)	67
4.7 Uji Coba Aplikasi.....	67
4.7.1 Black Box Testing	67
4.7.2 Pengujian Aplikasi Pada Bluestack.....	71
4.7.3 Pengujian Aplikasi pada Pengguna Android.....	71
BAB V PENUTUP.....	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	xxiv

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengujian Intro	68
Tabel 4.2 Pengujian Halaman Home	68
Tabel 4.3 Pengujian Halaman Utama	68
Tabel 4.4 Pengujian Halaman Museum	69
Tabel 4.5 Pengujian Halaman Alamat	69
Tabel 4.6 Pengujian Halaman Deskripsi	70
Tabel 4.7 Pengujian Halaman Koleksi	70
Tabel 4.8 Pengujian Halaman Peta	70
Tabel 4.9 Pengujian Tombol Back Pada Device	71
Tabel 4.10 Pengujian pada Perangkat Android	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Museum di Yogyakarta	7
Gambar 2.2	Area Kerja Adobe Flash CS 6	11
Gambar 2.3	Area Kerja Adobe Photoshop CS 6.....	12
Gambar 2.4	Area Kerja Corel Draw X7.....	14
Gambar 2.5	BlueStacks	15
Gambar 4.1	Perancangan diagram HIPO	23
Gambar 4.2	Halaman Intro	24
Gambar 4.3	Halaman Home	25
Gambar 4.4	Halaman Utama	26
Gambar 4.5	Halaman Museum.....	27
Gambar 4.6	Halaman Alamat.....	28
Gambar 4.7	Halaman Deskripsi	29
Gambar 4.8	Halaman Holeksi	30
Gambar 4.9	Halaman Peta.....	31
Gambar 4.10	Tampilan Awal Dokumen Baru Corel Draw.....	32
Gambar 4.11	Tampilan Background Intro	33
Gambar 4.12	Tampilan Gambar Intro Setelah Jadi.....	33
Gambar 4.13	Tampilan Awal Dokumen Baru Corel Draw	34
Gambar 4.14	Tampilan Background Halaman Home	35
Gambar 4.15	Tampilan Halaman Home.....	35

Gambar 4.16	Tampilan Background Halaman Utama	36
Gambar 4.17	Tampilan Halaman Utama.....	36
Gambar 4.18	Tampilan Background Halaman Museum.....	37
Gambar 4.19	Tampilan Halaman Utama.....	37
Gambar 4.20	Tampilan Background Halaman Alamat	38
Gambar 4.21	Tampilan Halaman Alamat.....	39
Gambar 4.22	Tampilan Background Halaman Deskripsi	39
Gambar 4.23	Tampilan Halaman Deskripsi	40
Gambar 4.24	Tampilan Background Halaman Koleksi	41
Gambar 4.25	Tampilan Halaman Koleksi	42
Gambar 4.26	Tampilan Desain Peta.....	42
Gambar 4.27	Tampilan Peta.....	42
Gambar 4.28	Tampilan Rancangan Tombol Open dan Exit	43
Gambar 4.29	Tampilan Tombol Open dan Exit.....	43
Gambar 4.30	Tampilan Rancangan Tombol Alamat, Deskripsi dan Koleksi ...	44
Gambar 4.31	Tampilan Tombol Alamat, Deskripsi dan Koleksi.....	45
Gambar 4.32	Tampilan Rancangan Tombol Nama Museum.....	45
Gambar 4.33	Tampilan Tombol Nama Museum.....	46
Gambar 4.34	Tampilan Tombol Back dan Tutup.....	47
Gambar 4.35	Tampilan Pemilihan Template	47
Gambar 4.36	Tampilan Import Data	48

Gambar 4.37	Tampilan Intro	48
Gambar 4.38	Tampilan Pembuatan Tombol	49
Gambar 4.39	Tampilan Penulisan Script.....	50
Gambar 4.40	Tampilan Halaman Utama.....	51
Gambar 4.41	Tampilan Penulisan Script Halaman Utama.....	52
Gambar 4.42	Tampilan didalam Movie Clip Rengtangle	53
Gambar 4.43	Tampilan Penulisan Script pada Movie Clip Content	53
Gambar 4.44	Tampilan Halaman Museum pada Scene 2	54
Gambar 4.45	Tampilan Stage didalam gambarAffandi.....	55
Gambar 4.46	Tampilan Penulisan Script pada Halaman Museum.....	55
Gambar 4.47	Tampilan Halaman Alamat.....	60
Gambar 4.48	Tampilan Penulisan Script pada Halaman Alamat	60
Gambar 4.49	Tampilan Halaman Deskripsi	62
Gambar 4.50	Tampilan Penulisan Script pada Halaman Deskripsi	62
Gambar 4.51	Tampilan Halaman Koleksi.....	63
Gambar 4.52	Tampilan Penulisan Script Halaman Koleksi.....	63
Gambar 4.53	Tampilan Halaman Peta	64
Gambar 4.54	Tampilan Penulisan Script Halaman Peta	65
Gambar 4.55	Tampilan Saat Membuat File .apk.....	67
Gambar 4.56	Tampilan Pengujian pada Bluestack	71

INTISARI

Dalam dunia teknologi yang semakin maju ini, manusia sangat di mudahkan dengan teknologi yang ada pada saat ini, salah satunya pada teknologi smartphome yang berbasis sistem operasi android. Dengan smartphome yang berbasis sistem operasi android, manusia di mudahkan dengan aplikasi-aplikasi yang ada pada smartphome tersebut. Itulah yang mendorong kami untuk membuat sebuah aplikasi yang berbasis sistem operasi android, yaitu aplikasi tata letak dan alamat museum-museum yang ada di Yogyakarta, dengan aplikasi ini para user akan di mudahkan dengan mencari letak dan alamat museum-museum yang ada di Yogyakarta, para user tidak usah lagi mencari secara manual alamat museum-museum yang ada di Yogyakarta, cukup dengan membuka aplikasi ini para user sudah dapat dengan mudah menemukan alamat, dan letak museum yang akan dicari.

Kata kunci: smartphome, teknologi, android, user

ABSTRACT

In a world of increasingly advanced technology, make it highly in humans with the technology that exists at this moment, one of them in the technology-driven smartphone operating system android. With smartphones based on the android operating system, the man on the make it with existing applications on smartphones. That's what led us to create an application that is based on the android operating system, the application layout and address existing museums in Yogyakarta, with this application the user will make it by finding the location and address of museums in Yogyakarta, the user does not need to manually find the address anymore museums in Yogyakarta, simply by opening the application, the user can easily find the address, and the layout of the museum that will be searched.

Keywords: *smartphones, technology, android, user*

