

**ENSIKLOPEDIA SENI BUDAYA DAN PARIWISATA GUNUNGKIDUL  
SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI DINAS KEBUDAYAAN DAN  
PARIWISATA KABUPATEN GUNUNGKIDUL  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana 1  
pada jurusan Teknik Informatika



Disusun Oleh

**Bayu Waskito**

**11.11.4840**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ENSIKLOPEDIA SENI BUDAYA DAN PARIWISATA GUNUNGKIDUL  
SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI DINAS KEBUDAYAAN DAN  
PARIWISATA KABUPATEN GUNUNGKIDUL  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Waskito  
11.11.4840**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Januari 2015

**Dosen Pembimbing,**

  
**Heri Sismoro, M.Kom  
NIK. 190302057**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ENSIKLOPEDIA SENI BUDAYA DAN PARIWISATA GUNUNGKIDUL  
SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI DINAS KEBUDAYAAN DAN  
PARIWISATA KABUPATEN GUNUNGKIDUL  
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

**Bayu Waskito**

**11.11.4840**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Januari 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Heri Sismoro, M.Kom**

**NIK. 190302057**

**Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom**

**NIK. 190302037**

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**

**NIK. 190302163**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 29 Januari 2015

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

**NIK. 190302001**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Januari 2015

Bayu Waskito

NIM 11.11.4840



## HALAMAN MOTTO

- Bersyukur itu ketika melihat orang tua kita bahagia karena keberhasilan kita
- Jalan menuju sukses tidak berada dalam diri orang lain, melainkan dalam diri kita sendiri yang disebut dengan semangat, tekad, niat serta do'a yang selalu ada dalam kehidupan kita sehari-hari.
- Jangan pernah berkata tidak bisa sebelum mencoba, dan berkatalah belum bisa ketika sudah mencoba namun gagal.
- “Cukup Allah sebagai penolong kami dan Dia adalah sebaik-baiknya Pelindung.” (QS. Ali Imran:173)
- Allah SWT tidak akan merubah nasib sebuah kaum, sehingga kaum itu mengubah diri mereka sendiri, QS (12:11)
- Jangan bernegosiasi terhadap orang lain tentang perasaan buruk terhadap kita, tetapi perbaiki diri agar orang lain mengubah pemikiran terhadap kita.(MARIO TEGUH)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini tak lupa penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang selalu menyertai disetiap langkahku, yang memberiku kehidupan, kesehatan, dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan dengan gelar S.Kom di STMIK Amikom Yogyakarta ini.
2. Kedua orang tua yang telah memberi semangat. Buat Ayahanda Mursono dan Ibunda Sukini tercinta, terima kasih telah memberikan pendidikan, motivasi, perhatian dan pengertiannya yang sangat luar biasa sehingga saya mendapatkan gelar S.Kom ini. Untuk Kakak-kakaku Mbak Ika dan Mas Suryanto tersayang serta keluarga besar Mbah Karto dan Mbah Wito, Terimakasih karena selalu memberikan dukungan, nasehat, dan doa.
3. Buat Riski, Joko, Ratri, Nono, teman-teman di Dusun Kwangen dan Semua teman-teman kelas 11-S1TI-04 (Elinerfour), saya ucapkan terima kasih atas do'a, motivasi dan dukungan serta bantuan yang kalian berikan. Semoga kita semua dapat meraih apa yang kita inginkan.
4. Dosen pembimbing, Pak Heri Sismoro yang telah memberikan saya saran dan arahan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap dosen dan staff STMIK Amikom Yogyakarta yang telah berbagi dan memberikan ilmu serta pengalamannya selama perkuliahan.

6. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan mendukungku tak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan banyak-banyak terimakasih.
7. Almamater STMIK AMIKOM Yogyakarta.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dan merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

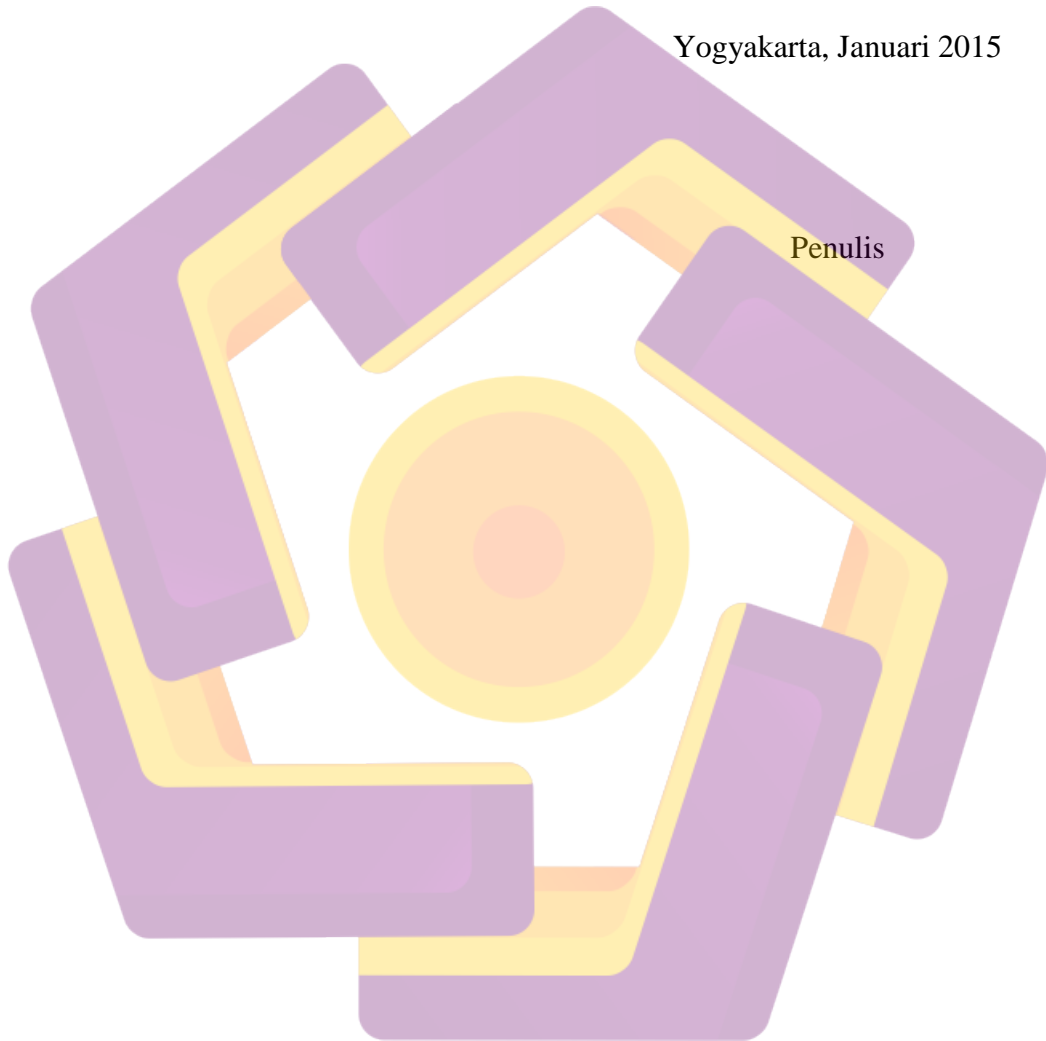
1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan S1-Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Kedua orang tua dan teman-teman yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.



Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Januari 2015

Penulis



## DAFTAR ISI

|                                    |              |
|------------------------------------|--------------|
| HALAMAN JUDUL .....                | i            |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....          | ii           |
| HALAMAN PENGESAHAN.....            | iii          |
| HALAMAN PERNYATAAN .....           | iv           |
| HALAMAN MOTTO .....                | v            |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....          | vi           |
| HALAMAN KATA PENGANTAR .....       | viii         |
| DAFTAR ISI.....                    | x            |
| DAFTAR TABEL .....                 | xiv          |
| DAFTAR GAMBAR .....                | xv           |
| INTISARI.....                      | xvii         |
| <i>ABSTRACT</i> .....              | <i>xviii</i> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>     | <b>1</b>     |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....   | 1            |
| 1.2 Rumusan Masalah .....          | 2            |
| 1.3 Batasan Masalah .....          | 2            |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....        | 3            |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....       | 3            |
| 1.6 Metodologi Penelitian .....    | 4            |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....    | 4            |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b> | <b>6</b>     |
| 2.1 Tinjauan Umum .....            | 6            |
| 2.2 Android .....                  | 7            |

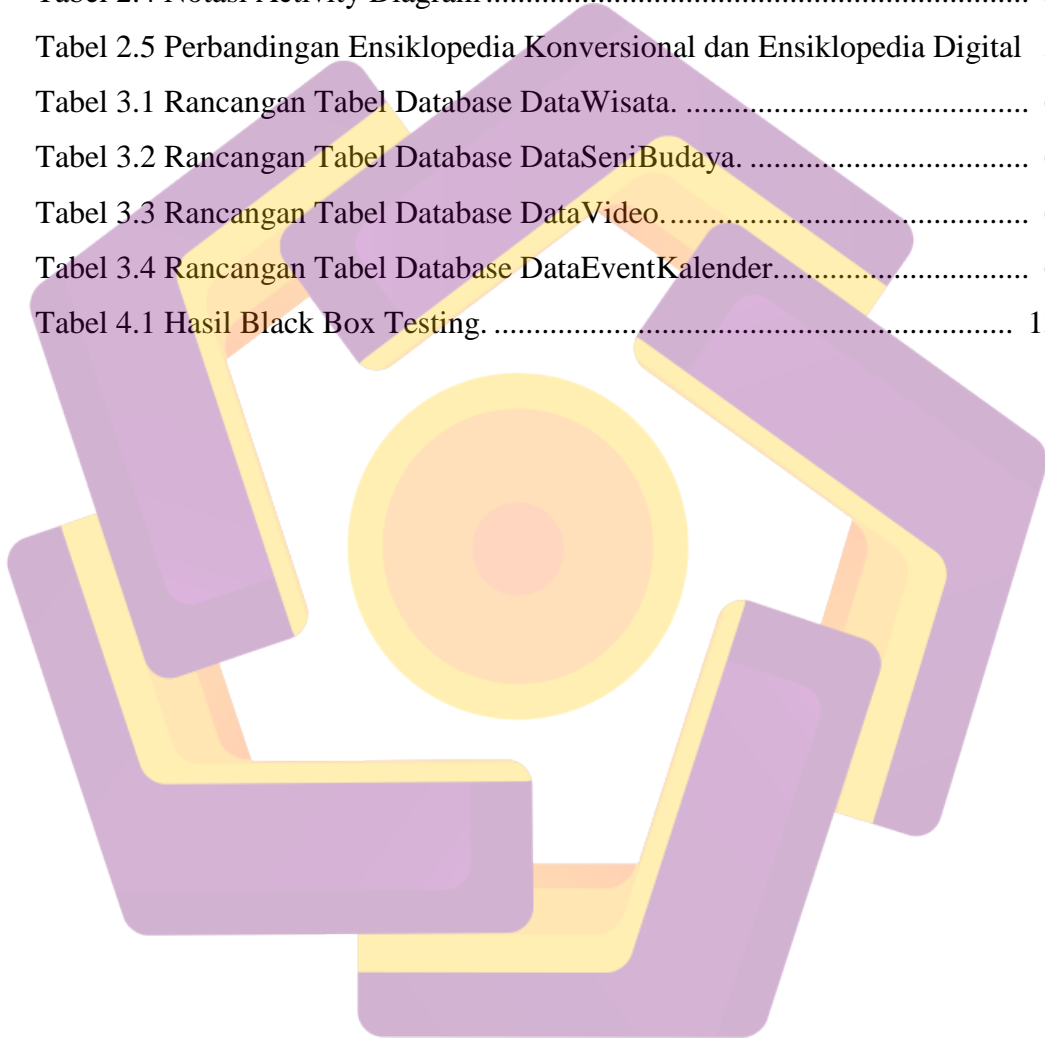
|                                                      |                                                             |           |
|------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.2.1                                                | Pengertian Android .....                                    | 7         |
| 2.2.2                                                | Versi-versi Android.....                                    | 9         |
| 2.2.3                                                | Dalvik Virtual Machine (DVM).....                           | 12        |
| 2.2.4                                                | Arisitektur Android .....                                   | 13        |
| 2.3                                                  | Eclipse.....                                                | 17        |
| 2.3.1                                                | Pengertian Eclipse .....                                    | 17        |
| 2.3.2                                                | Java.....                                                   | 17        |
| 2.3.3                                                | Android Development Tools (ADT).....                        | 18        |
| 2.3.4                                                | Android SDK (Software Development Kit).....                 | 21        |
| 2.3.5                                                | Java Development Kit (JDK) .....                            | 22        |
| 2.4                                                  | Google Maps.....                                            | 23        |
| 2.5                                                  | Global Positioning System (GPS).....                        | 24        |
| 2.6                                                  | Google Maps API .....                                       | 24        |
| 2.7                                                  | Analisis Sistem Informasi .....                             | 25        |
| 2.7.1                                                | Pengertian Analisis Sistem.....                             | 25        |
| 2.7.2                                                | Pengertian Analisis SWOT .....                              | 26        |
| 2.7.3                                                | Analisis Kebutuhan Sistem .....                             | 27        |
| 2.8                                                  | Unified Modelling Language (UML) .....                      | 28        |
| 2.9                                                  | Ensiklopedia.....                                           | 35        |
| 2.9.1                                                | Pengertian Ensiklopedia .....                               | 35        |
| 2.9.2                                                | Ensiklopedia Digital.....                                   | 36        |
| 2.9.3                                                | Jenis-jenis Ensiklopedia .....                              | 37        |
| 2.10                                                 | Seni Budaya dan Pariwisata.....                             | 39        |
| 2.10.1                                               | Seni Budaya.....                                            | 39        |
| 2.10.2                                               | Pariwisata.....                                             | 40        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b> |                                                             | <b>43</b> |
| 3.1                                                  | Gambaran Umum.....                                          | 43        |
| 3.1.1                                                | Gunungkidul .....                                           | 43        |
| 3.1.2                                                | Sejarah Gunungkidul .....                                   | 44        |
| 3.1.3                                                | Visi Dinas Kebudayaan dan Kepariwisataaan Gunungkidul ..... | 47        |
| 3.1.4                                                | Misi Dinas Kebudayaan dan Kepariwisataaan Gunungkidul.....  | 47        |

|          |                                          |    |
|----------|------------------------------------------|----|
| 3.2      | Analisis Sistem.....                     | 48 |
| 3.2.1    | Analisis SWOT.....                       | 48 |
| 3.2.1.1  | Kekuatan (Strenghts).....                | 48 |
| 3.2.1.2  | Kelemahan (Weakness).....                | 49 |
| 3.2.1.3  | Peluang (Opportunities).....             | 49 |
| 3.2.1.4  | Ancaman (Threats).....                   | 50 |
| 3.2.2    | Analisis Kebutuhan.....                  | 50 |
| 3.2.2.1  | Kebutuhan Fungsional.....                | 51 |
| 3.2.2.2  | Kebutuhan Non Fungsional.....            | 51 |
| 3.2.3    | Analisis Kelayakan Sistem.....           | 53 |
| 3.2.3.1  | Kelayakan Teknologi.....                 | 53 |
| 3.2.3.2  | Kelayakan Hukum.....                     | 53 |
| 3.2.3.3  | Kelayakan Operasional.....               | 54 |
| 3.3      | Perancangan Sistem.....                  | 54 |
| 3.3.1    | Perancangan UML.....                     | 55 |
| 3.3.1.1  | Use Case Diagram.....                    | 55 |
| 3.3.1.2  | Activity Diagram.....                    | 56 |
| 3.3.1.3  | Squence Diagram.....                     | 60 |
| 3.3.1.4  | Class Diagram.....                       | 64 |
| 3.3.2    | Perancangan Database.....                | 65 |
| 3.3.3    | Perancangan Tampilan.....                | 66 |
| 3.3.3.1  | Rancangan Tampilan Splash Screen.....    | 66 |
| 3.3.3.2  | Rancangan Tampilan Menu Utama.....       | 67 |
| 3.3.3.3  | Rancangan Tampilan Menu Wisata.....      | 67 |
| 3.3.3.4  | Rancangan Tampilan Menu Seni Budaya..... | 69 |
| 3.3.3.5  | Rancangan Tampilan Menu Peta.....        | 71 |
| 3.3.3.6  | Rancangan Halaman Menu Video.....        | 71 |
| 3.3.3.7  | Rancangan Halaman Informasi Video.....   | 72 |
| 3.3.3.8  | Rancangan Halaman Menu Event.....        | 72 |
| 3.3.3.9  | Rancangan Halaman Informasi Event.....   | 73 |
| 3.3.3.10 | Rancangan Halaman Menu Tentang.....      | 73 |

|                                                 |            |
|-------------------------------------------------|------------|
| 3.3.3.11 Rancangan Halaman Menu Bantuan .....   | 74         |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>75</b>  |
| 4.1 Pembuatan Database .....                    | 75         |
| 4.2 Pembuatan Interface.....                    | 77         |
| 4.2.1 Tampilan Splash Screen .....              | 78         |
| 4.2.2 Tampilan Menu Utama .....                 | 81         |
| 4.2.3 Tampilan Menu Wisata .....                | 87         |
| 4.2.4 Tampilan Daftar Judul Wisata Pantai ..... | 92         |
| 4.2.5 Tampilan Informasi Wisata Pantai .....    | 100        |
| 4.2.6 Tampilan Menu Peta.....                   | 115        |
| 4.2.7 Tampilan Informasi Video.....             | 116        |
| 4.2.8 Tampilan Informasi Event .....            | 120        |
| 4.2.9 Tampilan Menu Tentang .....               | 124        |
| 4.2.10 Tampilan Menu Bantuan .....              | 126        |
| 4.3 Pengujian Sistem.....                       | 130        |
| 4.3.1 Black Box Testing .....                   | 131        |
| 4.4 Instalasi Manual .....                      | 134        |
| 4.5 Distribusi.....                             | 135        |
| 4.6 Pemeliharaan.....                           | 138        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>          | <b>139</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                            | 139        |
| 5.2 Saran .....                                 | 140        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                     | <b>141</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                           |     |
|---------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2.1 Notasi Use Case Diagram .....                                   | 29  |
| Tabel 2.2 Notasi Class Diagram .....                                      | 31  |
| Tabel 2.3 Notasi Sequence Diagram .....                                   | 33  |
| Tabel 2.4 Notasi Activity Diagram .....                                   | 34  |
| Tabel 2.5 Perbandingan Ensiklopedia Konvensional dan Ensiklopedia Digital | 37  |
| Tabel 3.1 Rancangan Tabel Database DataWisata. ....                       | 65  |
| Tabel 3.2 Rancangan Tabel Database DataSeniBudaya. ....                   | 65  |
| Tabel 3.3 Rancangan Tabel Database DataVideo.....                         | 66  |
| Tabel 3.4 Rancangan Tabel Database DataEventKalender.....                 | 66  |
| Tabel 4.1 Hasil Black Box Testing. ....                                   | 131 |





## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                       |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Arsitektur Android .....                                                                   | 17 |
| Gambar 3.1 Use Case Diagram Aplikasi .....                                                            | 55 |
| Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Sejarah Gunungkidul .....                                            | 56 |
| Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Wisata Alam .....                                                    | 56 |
| Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Seni Budaya .....                                                    | 57 |
| Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Peta.....                                                            | 57 |
| Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Video.....                                                           | 58 |
| Gambar 3.7 Activity Diagram Menu Event .....                                                          | 58 |
| Gambar 3.8 Activity Diagram Menu Tentang .....                                                        | 59 |
| Gambar 3.9 Activity Diagram Menu Bantuan .....                                                        | 59 |
| Gambar 3.10 Squence Diagram Menu Sejarah Gunungkidul .....                                            | 60 |
| Gambar 3.11 Squence Diagram Menu Wisata.....                                                          | 60 |
| Gambar 3.12 Squence Menu Seni Budaya.....                                                             | 61 |
| Gambar 3.13 Squence Diagram Menu Peta .....                                                           | 61 |
| Gambar 3.14 Squence Diagram Menu Video .....                                                          | 62 |
| Gambar 3.15 Squence Diagram Menu Event.....                                                           | 62 |
| Gambar 3.16 Squence Diagram Menu Tentang .....                                                        | 63 |
| Gambar 3.17 Squence Diagram Menu Bantuan.....                                                         | 63 |
| Gambar 3.18 Class Diagram Aplikasi.....                                                               | 64 |
| Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Splash Screen .....                                                    | 66 |
| Gambar 3.20 Rancangan Tampilan Menu Utama.....                                                        | 67 |
| Gambar 3.21 Rancangan Tampilan Menu Wisata .....                                                      | 67 |
| Gambar 3.22 Rancangan Tampilan Daftar Judul Wisata Pantai, Goa, Buatan,<br>Desan dan Pendidikan ..... | 68 |
| Gambar 3.23 Rancangan Tampilan Halaman Informasi Sejarah dan Wisata....                               | 68 |
| Gambar 3.24 Rancangan Tampilan Halaman Galeri Sejarah dan Wisata .....                                | 69 |
| Gambar 3.25 Rancangan Tampilan Daftar Judul Seni Budaya.....                                          | 69 |
| Gambar 3.26 Rancangan Tampilan Halaman Informasi Seni Budaya .....                                    | 70 |
| Gambar 3.27 Rancangan Tampilan Halaman Galeri Seni Budaya .....                                       | 70 |

|                                                                     |     |
|---------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 3.28 Rancangan Tampilan Peta.....                            | 71  |
| Gambar 3.29 Rancangan Tampilan Daftar Judul Video .....             | 71  |
| Gambar 3.30 Rancangan Tampilan Informasi Video .....                | 72  |
| Gambar 3.31 Rancangan Tampilan Daftar Judul Event.....              | 72  |
| Gambar 3.32 Rancangan Tampilan Informasi Event.....                 | 73  |
| Gambar 3.33 Rancangan Tampilan Menu Tentang .....                   | 73  |
| Gambar 3.34 Rancangan Tampilan Menu Bantuan .....                   | 74  |
| Gambar 3.31 Rancangan Tampilan Daftar Judul Event.....              | 72  |
| Gambar 4.1 Tampilan Interface Splash Screen.....                    | 78  |
| Gambar 4.2 Tampilan Interface Menu Utama .....                      | 81  |
| Gambar 4.3 Tampilan Interface Menu Wisata.....                      | 87  |
| Gambar 4.4 Tampilan Interface Daftar Judul Wisata Pantai .....      | 92  |
| Gambar 4.5 Tampilan Interface Informasi Wisata Pantai Ngobaran..... | 100 |
| Gambar 4.6 Tampilan Interface Galeri Wisata Pantai Ngobaran .....   | 100 |
| Gambar 4.7 Tampilan Interface Lokasi Wisata Pantai Ngobaran.....    | 101 |
| Gambar 4.8 Tampilan Interface Menu Peta .....                       | 115 |
| Gambar 4.9 Tampilan Interface Informasi Video .....                 | 116 |
| Gambar 4.10 Tampilan Interface Informasi Event .....                | 120 |
| Gambar 4.11 Tampilan Interface Menu Tentang.....                    | 124 |
| Gambar 4.12 Tampilan Interface Menu Bantuan.....                    | 126 |
| Gambar 4.13 Tampilan Mulai Instalasi.....                           | 133 |
| Gambar 4.14 Tampilan Proses Instalasi.....                          | 134 |
| Gambar 4.15 Tampilan Instalasi Selesai.....                         | 134 |
| Gambar 4.16 Pencarian Nama Aplikasi .....                           | 135 |
| Gambar 4.17 Halaman Aplikasi di Playstore .....                     | 136 |
| Gambar 4.18 Terima Perijinan.....                                   | 136 |
| Gambar 4.19 Proses Instalasi .....                                  | 137 |
| Gambar 4.20 Proses Instalasi Selesai.....                           | 137 |

## INTISARI

Pengenalan Seni Budaya dan Pariwisata sangat perlu bagi suatu daerah untuk mempromosikan kekayaan Seni Budaya dan Pariwisata yang dimiliki. Untuk menambah media promosi, Ensiklopedia Seni Budaya dan Pariwisata Gunungkidul berguna untuk memperkenalkan kepada semua orang yang menggunakan aplikasi Ensiklopedia ini tentang Seni Budaya dan Pariwisata yang ada di daerah Gunungkidul. Ensiklopedia ini berfungsi untuk mempermudah wisatawan untuk mengetahui tentang seputar informasi singkat, foto, video, serta lokasi daerah Seni Budaya dan Pariwisata yang ada di daerah Gunungkidul.

Ensiklopedia ini berbentuk aplikasi berbasis android. Untuk menggunakannya, terlebih dahulu aplikasi ini harus di Instal keperangkat android. Pembuatan aplikasi ini perlu tampilan yang menarik agar menarik minat para wisatawan untuk menggunakan aplikasi semaksimal mungkin. Aplikasi ini dibuat menggunakan software Eclipse. Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah untuk menambah para wisatawan dari dalam ataupun luar negeri agar mengetahui dan mendatangi Seni Budaya dan Pariwisata di Gunungkidul.

Dari penjelasan diatas, Developer berusaha membuat aplikasi yang bermanfaat untuk Dinas Kebudayaan dan Kepariwisata Kabupaten Gunungkidul untuk memperkenalkan kekayaan Seni Budaya dan Pariwisata yang ada di Gunungkidul. Selain itu juga dapat mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi secara cepat dan tepat.

**Kata Kunci:** Seni Budaya, Pariwisata, Gunungkidul, Ensiklopedia, Eclipse

## **ABSTRAK**

*Introduction of cultural arts and tourism is very necessary for an area to promote the wealth of art and culture and tourism are owned. To add a media promotion, cultural arts and tourism Encyclopedia Gunungkidul useful to introduce to everyone who use application this Encyclopedia about the arts and culture and tourism in Gunungkidul. This encyclopedia is working to make it easier for tourists to know about about the brief information, photos, videos, as well as the location of the area of art and culture and tourism in Gunungkidul.*

*This encyclopedia is android-based applications. To use it, in advance of this application must be installed perangkat android. The making of this application needs to look attractive in order to attract tourists to its fullest use applications. This application is created using the Eclipse software. The purpose of this application was made to add the tourists from within or abroad in order to find out and go to art and culture and tourism in Gunungkidul.*

*From the explanation above, developers tried to make the application useful for cultural and Tourism Office of Gunungkidul Regency to introduce a wealth of art and culture and tourism in Gunungkidul. In addition it can also facilitate tourists to get information quickly and accurately.*

*Keywords: Arts And Culture, Tourism, Gunungkidul, Encyclopedia, Eclipse*