

**APLIKASI MEDIA INFORMASI TEMPAT WISATA  
BANTEN BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Gandi Supriandi**

**13.12.7259**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**APLIKASI MEDIA INFORMASI TEMPAT WISATA  
BANTEN BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Gandi Supriandi**

**13.12.7259**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **APLIKASI MEDIA INFORMASI TEMPAT WISATA BANTEN BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gandi Supriandi**

**13.12.7259**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 November 2016

**Dosen Pembimbing,**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**

**NIK. 190302215**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### APLIKASI MEDIA INFORMASI TEMPAT WISATA BANTEN BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gandi Supriandi**

**13.12.7259**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Maret 2017

#### Susunan Dewan Penguji

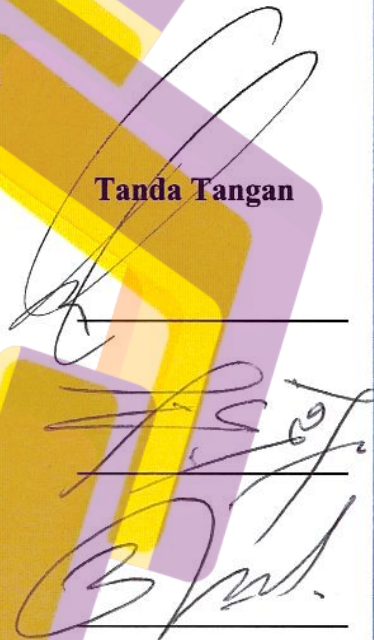
**Nama Penguji**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
NIK. 190302215

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si. M.Cs**  
NIK. 190302235

**Ali Mustopa, M.Kom**  
NIK. 190302192

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 1 April 2017



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (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, 1 April 2017



Gandi Supriandi  
NIM. 13.12.7259

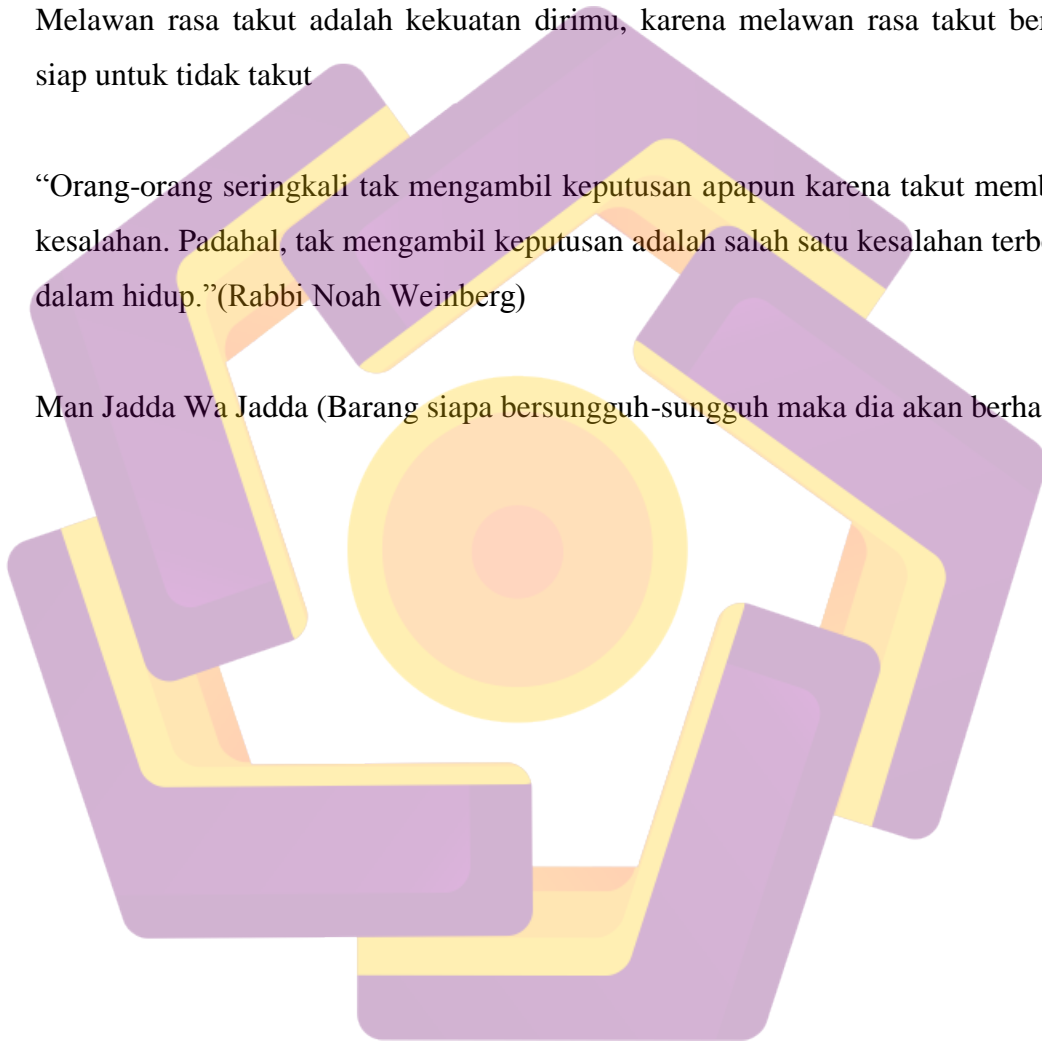
## MOTTO

Mengingat pituah orang tua, seperti do'a yang tak kunjung habis untuk masa depan anaknya.

Melawan rasa takut adalah kekuatan dirimu, karena melawan rasa takut berarti siap untuk tidak takut

“Orang-orang seringkali tak mengambil keputusan apapun karena takut membuat kesalahan. Padahal, tak mengambil keputusan adalah salah satu kesalahan terbesar dalam hidup.”(Rabbi Noah Weinberg)

Man Jadda Wa Jadda (Barang siapa bersungguh-sungguh maka dia akan berhasil)



## PERSEMBAHAN

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kepada Allah SWT karena berkatnya lah saya diberikan kesehatan, kekuatan, ketenangan serta petunjuk.
2. Kepada Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat, yang merupakan tauladan bagi umat.
3. Kedua Orang tua saya, Bapak dan Mama yang saya cintai karena do'a-nya yang selalu memberi saya kekuatan dan semangat.
4. Kedua Adik saya yang bernama Rendi Priyandi dan Dion Aditya, terimakasih atas do'a-nya.
5. Dosen Pembimbing, Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom , terimakasih atas bimbingan-nya shingga saya bisa segera menyelesaikan Skripsi, terutama pada masukan, kritik dan saran yang diberikan.
6. Kepala Desa Warungbanten Bapak Ruhandi yang selalu memberikan masukan dan motivasi, karena bagi saya beliau adalah sosok kakak yang bisa dijadikan teladan.
7. Teman-teman Karang Taruana(PBPC) terimakasih atas suport-nya.
8. Khaharudin Kasiu yang merupakan kaka saya di perkuliahan, terimakasih atas suport-nya.
9. Teman-teman kelas 13-S1SI-02
10. Dan seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul Aplikasi Media Informasi Tempat Wisata Banten Berbasis Android sesuai dengan waktu yang targetkan.

Penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. Selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom selaku dosen wali.
4. Bapa Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari akan kekurangan karena pengetahuan yang terbatas, dengan demikian penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun dengan harapan menyempurnakan hasil penelitian yang penulis lakukan.

Semoga Skripsi yang penulis buat ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

Yogyakarta, 1 April 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.6.3 Metode Perancangan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6

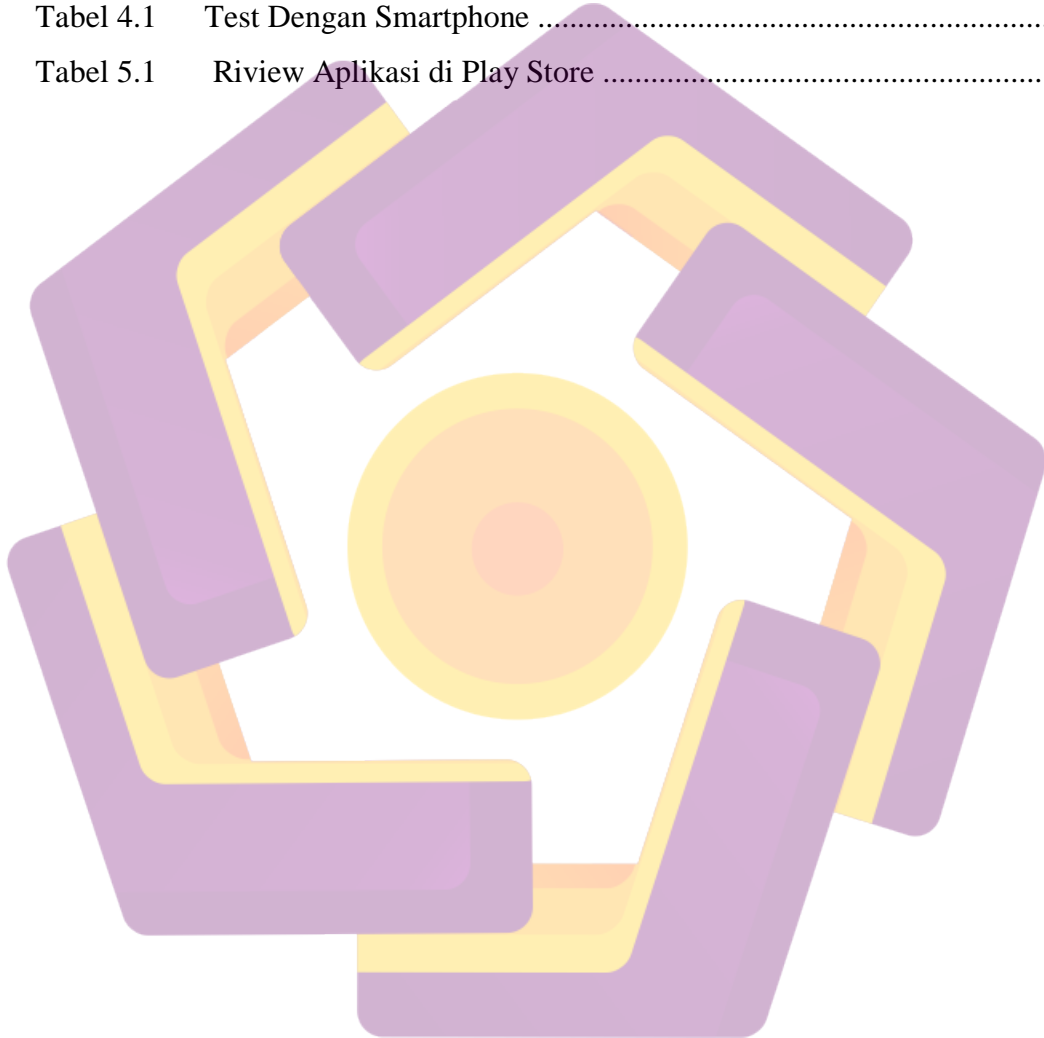
2.1	Tinjauan Pustaka .....	6
2.2	Android .....	8
2.2.1	Definisi Android.....	8
2.2.2	Versi Android.....	8
2.2.3	Fitur Android.....	9
2.3	Aplikasi Android.....	10
2.4	Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.4.1	Sejarah Multimedia .....	10
2.4.2	Definisi Multimedia .....	11
2.4.3	Pentingnya Multimedia .....	11
2.4.4	Objek-Objek Multimedia .....	12
2.4.5	Teks .....	12
2.4.6	Grafik .....	12
2.4.7	Bunyi .....	12
2.4.8	Video.....	13
2.4.9	Animasi .....	13
2.5	Pengertian Media .....	14
2.6	Pengertian Informasi .....	14
2.6.1	Relevan.....	15
2.6.2	Akurat.....	15
2.6.3	Tepat waktu.....	15
2.6.4	Ringkas.....	15
2.6.5	Jelas .....	15
2.6.6	Dapat diukur.....	16
2.6.7	Konsisten.....	16
2.7	Struktur Aliran Aplikasi Multimedia .....	16
2.7.1	Struktur Linier .....	16
2.7.2	Struktur Menu .....	17
2.7.3	Struktur Hierarki .....	17
2.7.4	Struktur Jaringan .....	18
2.7.5	Struktur Kombinasi .....	19

2.8	Langkah-Langkah Mengembangkan Sistem Multimedia .....	20
2.8.1	Pendefinisian Masalah Multimedia.....	21
2.8.2	Studi Kelayakan .....	22
2.8.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	22
2.8.4	Merancang Konsep.....	23
2.8.5	Merancang Isi Multimedia .....	23
2.8.6	Menulis Naskah Multimedia.....	24
2.8.7	Merancang Grafik Multimedia.....	24
2.8.8	Memproduksi Sistem Multimedia.....	26
2.8.9	Mengetes Sistem Multimedia.....	26
2.8.10	Menggunakan Sistem Multimedia .....	26
2.8.11	Memelihara Sistem Multimedia.....	27
2.9	Software Yang Digunakan .....	27
2.9.1	Adobe Flash Profesional CC 2015.....	27
2.9.2	Adobe Photoshop CS6 .....	28
2.9.3	CoreIDRAW X5.....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>30</b>
3.1	Kajian Pustaka.....	30
3.2	Mendefinisikan Masalah .....	30
3.3	Studi Kelayakan .....	31
3.3.1	Kelayakan Operasioanal.....	31
3.3.2	Kelayakan Hukum.....	31
3.3.3	Kelayakan Teknologi .....	31
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	32
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	32
3.5	Merancang Konsep.....	33
3.6	Merancang Isi.....	33
3.7	Merancang Naskah.....	36
3.8	Merancang Grafik .....	37

3.8.1	Splash Screen/Halaman Utama .....	37
3.8.2	Halaman Menu .....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>44</b>
4.1	Memproduksi Sistem .....	44
4.1.1	Membuka Adobe Flash Professional CC 2015 .....	44
4.1.2	Mengatur Komponen Aplikasi .....	45
4.1.3	Membuat Sertifikat Aplikasi .....	47
4.1.4	Membuat Halaman Utama Aplikasi .....	48
4.1.5	Membuat Halaman Menu .....	48
4.1.6	Membuat Button .....	49
4.1.7	Memasukan Kode Button .....	50
4.1.8	Membuat Halaman Daftar Wisata Alam .....	53
4.1.9	Membuat Halaman Daftar Wisata Ziarah .....	54
4.1.10	Membuat Halaman Daftar Wisata Adat .....	54
4.1.11	Membuat Halaman Tentang .....	55
4.1.12	Membuat Halaman Deskripsi .....	55
4.1.13	Publish Aplikasi .....	57
4.1.14	Upload Aplikasi ke Google Play Store .....	59
4.2	Mengetes Sistem .....	62
4.2.1	White Box Testing .....	62
4.2.2	Test dengan Simulator Flash .....	64
4.2.3	Test dengan Smartphone Android .....	71
4.3	Menggunakan Sistem .....	71
4.4	Memelihara Sistem .....	80
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>81</b>
5.1	Kesimpulan .....	81
5.2	Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Versi Android .....	8
Tabel 3.1	Merancang Isi .....	35
Tabel 3.2	Merancang Naskah .....	36
Tabel 4.1	Test Dengan Smartphone .....	71
Tabel 5.1	Riview Aplikasi di Play Store .....	82



## DAFTAR GAMBAR

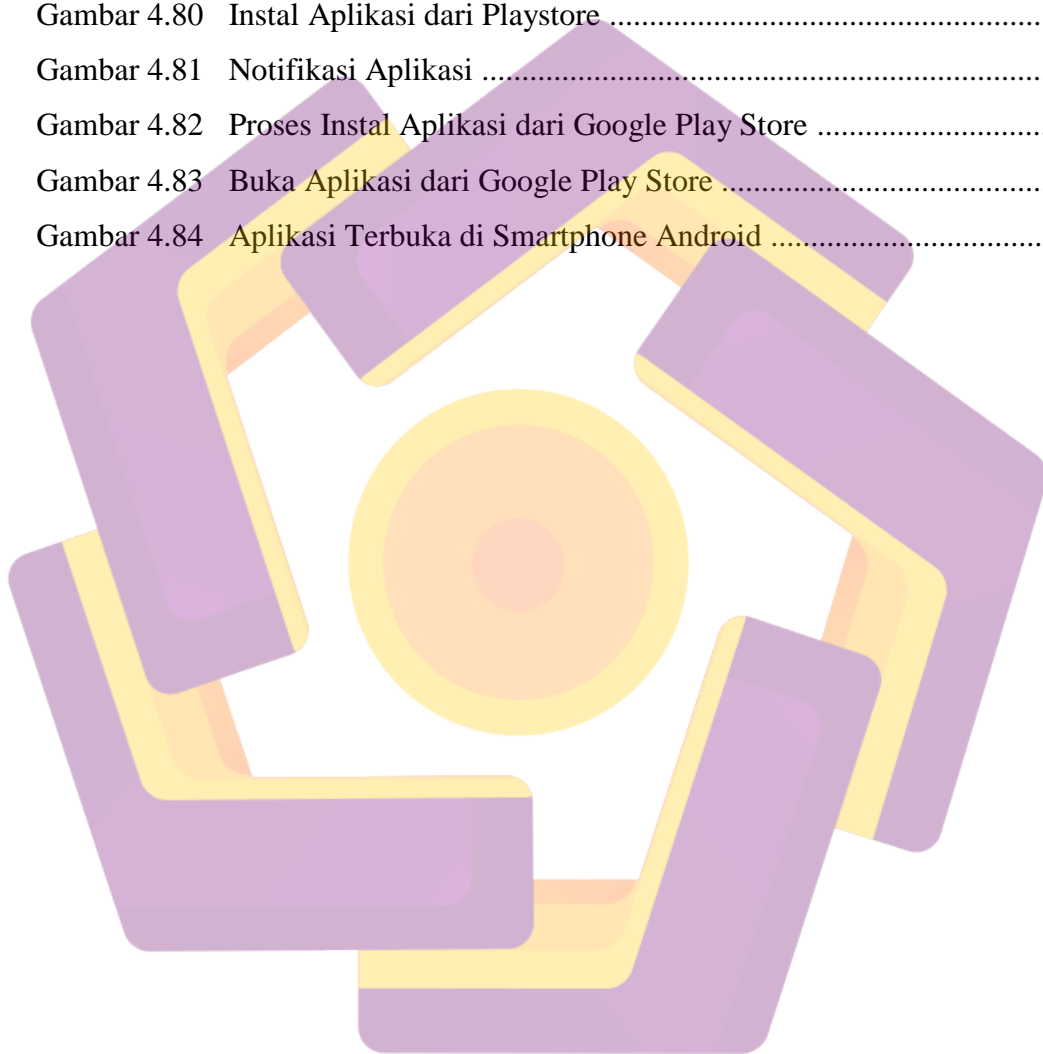
Gambar 2.1	Struktul Linier .....	16
Gambar 2.2	Struktur Menu .....	17
Gambar 2.3	Struktu Hierarki.....	18
Gambar 2.4	Struktu Jaringan .....	19
Gambar 2.5	Struktu Kombinasi .....	20
Gambar 2.6	Siklus pengembangan sistem multimedia .....	21
Gambar 2.7	Adobe Flash Profesional CC 2015 .....	27
Gambar 2.8	Adobe Photoshop CS6 .....	28
Gambar 2.9	CorelDRAW X5 .....	29
Gambar 3.1	Rancangan Isi Sistem .....	34
Gambar 3.2	Splash Screen aplikasi .....	37
Gambar 3.3	Halaman Menu Aplikasi .....	38
Gambar 3.4	Daftar Wisata Alam .....	39
Gambar 3.5	Daftar Wisata Ziarah .....	40
Gambar 3.6	Daftar Wisata Adat .....	41
Gambar 3.7	Halaman Tentang .....	42
Gambar 3.8	Halaman Deskripsi Wisata .....	43
Gambar 4.1	Halaman utama Adobe Flash Profesional CC 2015 .....	44
Gambar 4.2	Menu utama Adobe Flash Profesional CC 2015 .....	44
Gambar 4.3	Halaman Kerja Adobe Flash Profesional CC 2015 .....	45
Gambar 4.4	Properties Adobe Flash Profesional CC 2015 .....	45
Gambar 4.5	AIR for Android Setting .....	46
Gambar 4.6	Menambahkan Icon Aplikasi .....	46
Gambar 4.7	Membuat Sertifikat Aplikasi .....	47
Gambar 4.8	Halaman Creat Sertifikat Aplikasi .....	47
Gambar 4.9	Halaman Utama Aplikasi .....	48
Gambar 4.10	Halaman Menu Aplikasi .....	48
Gambar 4.11	Membuat Button .....	49
Gambar 4.12	Convert to Symbol .....	49

Gambar 4.13	Kode Button Alam .....	50
Gambar 4.14	Kode Button Ziarah .....	50
Gambar 4.15	Kode Button Adat .....	50
Gambar 4.16	Kode Button Tentang .....	51
Gambar 4.17	Kode Button Keluar .....	51
Gambar 4.18	Kode Button Back Home .....	51
Gambar 4.19	Kode Button Next .....	52
Gambar 4.20	Kode Button Wisata .....	52
Gambar 4.21	Kode Button Previous .....	52
Gambar 4.22	Kode Button Maps .....	53
Gambar 4.23	Kode Button Deskripsi .....	53
Gambar 4.24	Kode Button Penginapan .....	53
Gambar 4.25	Halaman Daftar Wisata Alam .....	54
Gambar 4.26	Halaman Daftar Wisata Ziarah .....	54
Gambar 4.27	Halaman Daftar Wisata Adat .....	55
Gambar 4.28	Halaman Tentang .....	55
Gambar 4.29	Halaman Isi Deskripsi .....	56
Gambar 4.30	Kode Scrollpane Isi Deskripsi .....	56
Gambar 4.31	Halaman Isi Deskripsi .....	56
Gambar 4.32	Kode Scrollpane Isi Penginapan .....	57
Gambar 4.33	Perintah Publish .....	57
Gambar 4.34	Setting General .....	57
Gambar 4.35	Setting Deployment .....	58
Gambar 4.36	Setting Icon .....	58
Gambar 4.37	Proses Publish .....	58
Gambar 4.38	Publish Successfully .....	59
Gambar 4.39	Buat Aplikasi di Google Play .....	59
Gambar 4.40	Form Buat Aplikasi .....	60
Gambar 4.41	Halaman Upload Apk .....	60
Gambar 4.42	Halaman Daftar Toko .....	60
Gambar 4.43	Upload Gambar Screenshot Aplikasi .....	61

Gambar 4.44	Form Kategorisasi .....	61
Gambar 4.45	Publish Pembaruan .....	61
Gambar 4.46	Test Code Tombol Alam .....	62
Gambar 4.47	Test Code Tombol Ziarah .....	62
Gambar 4.48	Test Code Tombol Adat .....	62
Gambar 4.49	Test Code Tombol Tentang .....	62
Gambar 4.50	Test Code Tombol Keluar .....	63
Gambar 4.51	Test Code Tombol Back Home .....	63
Gambar 4.52	Test Code Tombol Next .....	63
Gambar 4.53	Test Code Tombol Wisata .....	63
Gambar 4.54	Test Code Previous .....	64
Gambar 4.55	Test Code Lokasi .....	64
Gambar 4.56	Test Code Deskripsi .....	64
Gambar 4.57	Test Code Deskripsi .....	64
Gambar 4.58	Halaman Menu .....	65
Gambar 4.59	Halaman Daftar Wisata Alam 1 .....	65
Gambar 4.60	Halaman Daftar Wisata Alam 2 .....	66
Gambar 4.61	Halaman Daftar Wisata Alam 3 .....	66
Gambar 4.62	Halaman Deskripsi Wisata Alam .....	67
Gambar 4.63	Halaman Penginapan Wisata Alam .....	67
Gambar 4.64	Halaman Daftar Wisata Ziarah .....	68
Gambar 4.65	Halaman Deskripsi Wisata Ziarah .....	68
Gambar 4.66	Halaman Daftar Wisata Adat .....	69
Gambar 4.67	Halaman Deskripsi Wisata Adat .....	69
Gambar 4.68	Halaman Penginapan Wisata Adat .....	70
Gambar 4.69	Halaman Tentang Aplikasi .....	70
Gambar 4.70	Instal Adobe AIR .....	72
Gambar 4.71	Proses Download Adobe AIR .....	72
Gambar 4.72	Selesai Download Adobe AIR .....	73
Gambar 4.73	Memasang Download Adobe AIR .....	73
Gambar 4.74	Aplikasi Adobe AIR Terpasang .....	74



Gambar 4.75	Aplikasi Tempat Wisata Banten .....	74
Gambar 4.76	Instal Aplikasi .....	75
Gambar 4.77	Proses Instal Aplikasi .....	75
Gambar 4.78	Aplikasi Terpasang di Smartphone .....	76
Gambar 4.79	Icon Aplikasi di Smartphone .....	76
Gambar 4.80	Instal Aplikasi dari Playstore .....	77
Gambar 4.81	Notifikasi Aplikasi .....	77
Gambar 4.82	Proses Instal Aplikasi dari Google Play Store .....	78
Gambar 4.83	Buka Aplikasi dari Google Play Store .....	79
Gambar 4.84	Aplikasi Terbuka di Smartphone Android .....	79



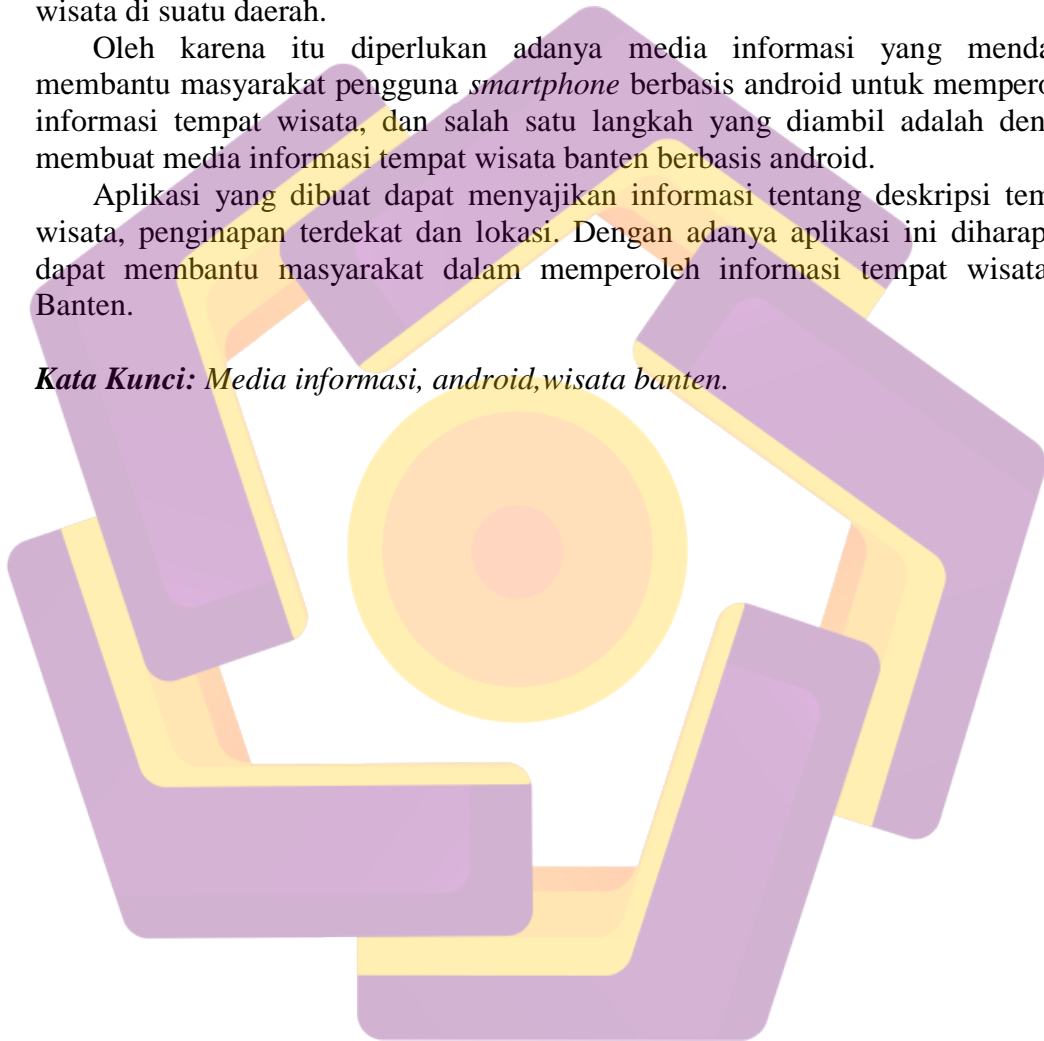
## INTISARI

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat membantu manusia dalam memperoleh informasi, tidak heran lagi jika saat ini orang lebih banyak memanfaatkan peran teknologi untuk mendapatkan informasi melalui media elektronik. Seiring dengan berkembangnya teknologi, kini tempat wisata mulai diburu oleh masyarakat. Antusiasme masyarakat untuk mengunjungi tempat wisata sangat besar tanpa di imbangi dengan pengetahuan keberadaan tempat wisata di suatu daerah.

Oleh karena itu diperlukan adanya media informasi yang mendapat membantu masyarakat pengguna *smartphone* berbasis android untuk memperoleh informasi tempat wisata, dan salah satu langkah yang diambil adalah dengan membuat media informasi tempat wisata banten berbasis android.

Aplikasi yang dibuat dapat menyajikan informasi tentang deskripsi tempat wisata, penginapan terdekat dan lokasi. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam memperoleh informasi tempat wisata di Banten.

***Kata Kunci:*** *Media informasi, android, wisata banten.*



## **ABSTRACT**

*The development of this technology is now very helpful man in obtaining the information, it's no wonder again if more people make use of the role of technology to get information through the electronic media. Along with the development of technology, are now tourist attractions ranging from poachers by the community. The enthusiasm of the community to visit the sights of very large without balance in with the knowledge of the existence of tourist attractions in an area.*

*It is therefore necessary the existence of media information gets help android-based smartphone user community to obtain information. And one of the steps taken is to make the media information on tourism banten android based.*

*The application was made may present information about the description of the attractions, lodging and nearby locations. The existence of this application is expected to assist the public in obtaining information on tourism in Banten.*

**Keyword:** *Media information, android, tours of banten.*

