

**Pembangunan Aplikasi Pengenalan Pariwisata dan Oleh-
Oleh Khas Bengkulu Berbasis Multimedia**

Tugas Akhir

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana Teknik Informatika**



Disusun Oleh:

LERIETTA TATIANA HUTAURUK

12 07 06907

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2017

HALAMAN PENGESAHAN
Tugas Akhir Berjudul

**PEMBANGUNAN APLIKASI PENGENALAN PARIWISATA DAN OLEH-OLEH
KHAS BENGKULU BERBASIS MULTIMEDIA**


Disusun Oleh:
Lerietta Tatiana Hutauruk

12 07 06907

Dinyatakan telah memenuhi syarat
pada tanggal: Maret 2017

Pembimbing I


Pembimbing II


B. Yudi Dwiandiyanta, S.T., M.T.


Dra. Ernawati, M.T.


Tim Penguji:


Penguji I


B. Yudi Dwiandiyanta, S.T., M.T.

Penguji II

Penguji III


Dr. Pranowo, S.T., M.T.


Wilfridus Bambang T.H, S.T., M.Cs.

Yogyakarta, Maret 2017

Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dekan,


FAKULTAS
TEKNOLOGI INDUSTRI

Dr. A. Teguh Siswanto

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir “Pembangunan Aplikasi Pengenalan Pariwisata dan Oleh-Oleh Khas Bengkulu Berbasis Multimedia” ini dengan baik.

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana dari Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini telah mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang selalu menyertai, memberi berkat, dan menjaga penulis selama pembuatan tugas akhir ini.
2. Bapak dan Ibu Dekanat Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Bapak B. Yudi Dwiandiyanta, S.T., M.T, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Ibu Dra. Ernawati, M.T, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh Dosen Pengajar, Staf, dan Karyawan Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
6. Mama tercinta dan (Alm) Papa, yang selalu memberikan dukungan doa, moral, material, dan semangat kepada penulis.
7. Kakak dan adik (Rena dan Oyen), dan semua keluarga yang telah memberikan dukungan doa dan semangat kepada penulis.
8. Sahabat tipis setipis tissue yang menyemangati dan marah-marah kepada penulis yaitu Yohana Vira Pramudita Baskoro Putri.

9. Sahabat para penulis yang mendukung dan yang memberikan bantuan berupa materil dan moril yaitu Nadya Tiffany Radjab, Rachel Johannes, Yuniar Nanda Dwi, Sonya Sorlita, Maria Sri Ayu, Ori Osiana, Andi, Nafa, Kingkin, Sekar Anindyaputri, Gadhing Naraiswara, Argi dan lain-lain yang belum bisa disebutkan satu per satu.
10. Teman-teman KKN angkatan 68 kelompok 9 Pedukuhan Sinogo yaitu Ari, Vivin, Bang Brian, Pandu Larva, Lily, Dea, dan Rizky terima kasih atas dukungan dan doanya.
11. Para teman-teman asisten dosen Laboratorium Perangkat Keras, Laboran Lab. Perangkat Keras dan Kepala Lab. Perangkat Keras, terima kasih atas berbagi pengalamannya dan dukungannya selama lima semester menjadi asisten ini.
12. Teman-teman TF angkatan 2012 dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang memberikan bantuan dan motivasi yang berarti.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Penulis meminta maaf apabila terdapat kesalahan yang dilakukan. Akhir kata, Penulis mengharapkan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat, khususnya rekan-rekan mahasiswa.

Yogyakarta, Maret 2017

Penulis,

Lerietta Tatiana H.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	13
3.1 Multimedia.....	13
3.2 Android.....	15
3.3 Adobe Flash	15
3.4 Bengkulu.....	16
3.5 Pariwisata.....	16
3.6 Pariwisata Bengkulu.....	17
3.7 Oleh-Oleh	18
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK.....	19
4.1 Pendahuluan.....	19
4.2 Analisis	19
4.2.1 Lingkup Masalah.....	19
4.2.2 Prespektif Produk.....	19
4.3 Kebutuhan Khusus	20
4.3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	20

4.3.2	Antarmuka Pemakai	20
4.3.3	Antarmuka Perangkat Keras	20
4.3.4	Antarmuka Perangkat Lunak	20
4.4	Perancangan	22
4.4.1	Perancangan Arsitektur	22
4.4.2	Perancangan Antarmuka.....	23
4.4.2.1	Antarmuka Halaman Menu Utama dalam Bahasa Inggris	23
4.4.2.2	Halaman Menu Pariwisata dan Oleh-Oleh dalam Bahasa Inggris	24
4.4.2.3	Halaman Menu Pariwisata dalam Bahasa Inggris	26
4.4.2.4	Halaman Menu Oleh-Oleh dalam Bahasa Inggris.....	28
4.4.2.5	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Air Terjun Suban dalam Bahasa Inggris	30
4.4.2.6	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Benteng Marlborough dalam Bahasa Inggris.....	31
4.4.2.7	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Curug Embun dalam Bahasa Inggris	33
4.4.2.8	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Pantai Panjang dalam Bahasa Inggris	34
4.4.2.9	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Rumah Soekarno dalam Bahasa Inggris	36
4.4.2.10	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Pantai Sungai Suci dalam Bahasa Inggris.....	38
4.4.2.11	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Tugu Thomas Parr dalam Bahasa Inggris.....	39
4.4.2.12	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Wahana Surya dalam Bahasa Inggris	41
4.4.2.13	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Bay Tat dalam Bahasa Inggris	43
4.4.2.14	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Coklat Terong dalam Bahasa Inggris	44
4.4.2.15	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Kare-Kare dalam Bahasa Inggris	46

4.4.2.16	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Kacang Siput dalam Bahasa Inggris	47
4.4.2.17	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Kopi Bengkulu dalam Bahasa Inggris	48
4.4.2.18	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Lempuk dalam Bahasa Inggris.	50
4.4.2.19	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Perut Punai dalam Bahasa Inggris	51
4.4.2.20	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Stik Ubi dalam Bahasa Inggris.	52
4.4.2.21	Halaman <i>Slideshow</i> Foto Tempat Pariwisata Air Terjun Suban dalam Bahasa Inggris.....	54
4.4.2.22	Halaman <i>Slideshow</i> Foto Oleh-Oleh Bay Tat dalam Bahasa Inggris	55
4.4.2.23	Halaman Menu Pilihan Bahasa dalam Bahasa Inggris	56
4.4.2.24	Halaman Tentang Aplikasi dalam Bahasa Inggris	57
4.4.2.25	Halaman Tentang Profil Pembuat Aplikasi dalam Bahasa Inggris	59
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		61
5.1	Implementasi Sistem	61
5.1.1	Halaman Utama	62
5.1.2	Halaman Menu Pariwisata dan Oleh-Oleh	63
5.1.3	Halaman Pilihan Menu Tempat Pariwisata	64
5.1.4	Halaman Pilihan Menu Oleh-Oleh.....	66
5.1.5	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Air Terjun Suban.....	67
5.1.6	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Benteng Marlborough..	69
5.1.7	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Curug Embun	70
5.1.8	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Pantai Panjang.....	71
5.1.9	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Rumah Soekarno	73
5.1.10	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Pantai Sungai Suci.....	74
5.1.11	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Tugu Thomas Parr	75
5.1.12	Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Wahana Surya	77
5.1.13	Halaman <i>Slideshow</i> Foto Tempat Pariwisata	78
5.1.14	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Bay Tat.....	79

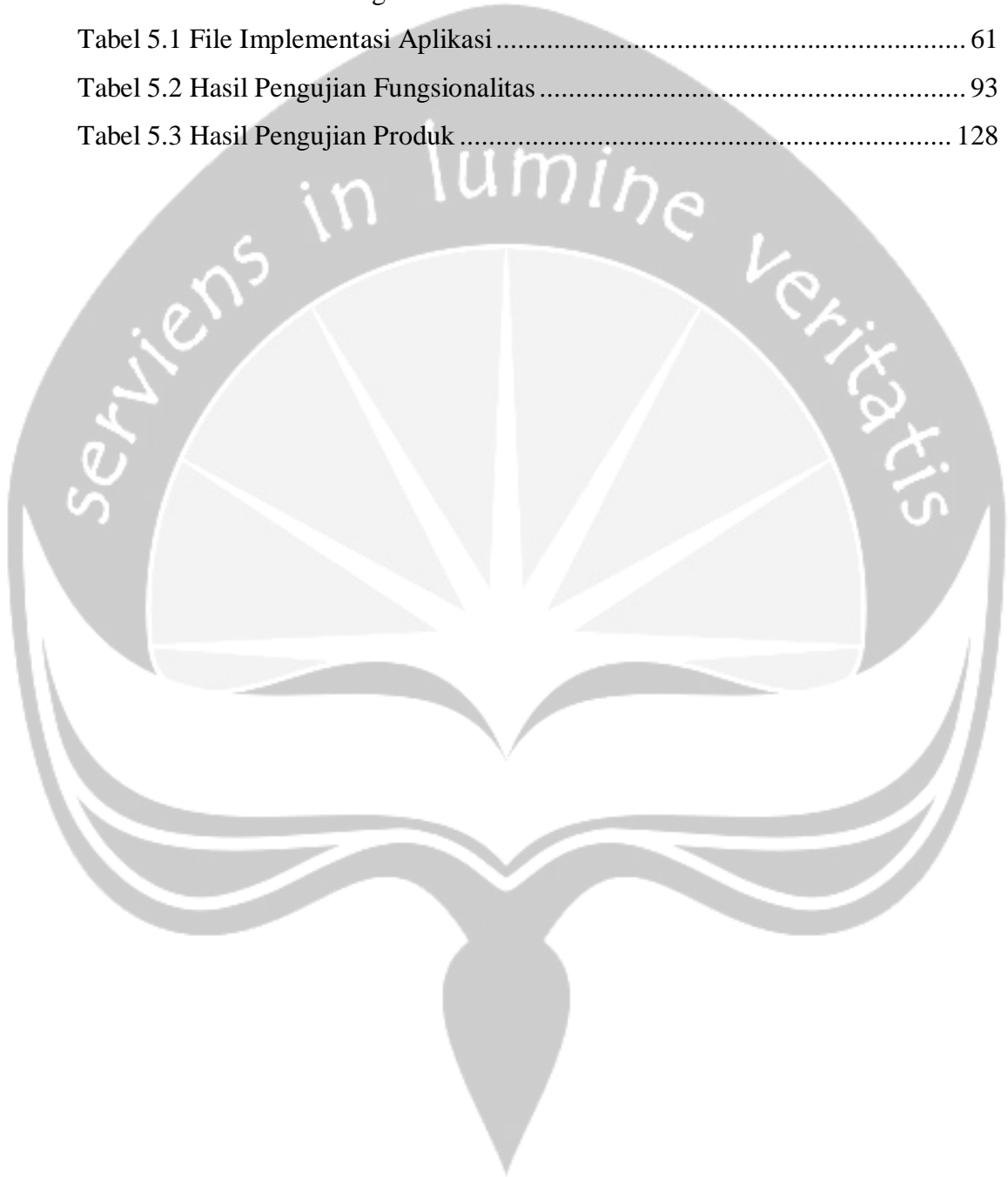
5.1.15	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Coklat Terong.....	80
5.1.16	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Kare-Kare.....	81
5.1.17	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Kacang Siput.....	82
5.1.18	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Kopi Bengkulu.....	83
5.1.19	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Lempuk.....	84
5.1.20	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Perut Punai.....	85
5.1.21	Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Stik Ubi.....	86
5.1.22	Halaman Slideshow Foto Oleh-Oleh.....	87
5.1.23	Halaman Menu Pilihan Bahasa.....	88
5.1.24	Halaman Tentang Aplikasi.....	89
5.1.25	Halaman Tentang Profil Pembuat.....	90
5.2	Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak.....	92
5.3	Pengujian Terhadap Pengguna.....	128
5.3.1	Pengujian Tampilan Desain Antarmuka Aplikasi.....	129
5.3.2	Pengujian Aplikasi Mudah Digunakan.....	130
5.3.3	Pengujian Icon Navigasi Mudah Dipahami.....	131
5.3.4	Pengujian Kesesuaian Teks, Warna Teks dan Jenis Font.....	132
5.3.5	Pengujian Kesesuaian Gambar Pada Aplikasi.....	133
5.3.6	Pengujian Penjelasan Informasi Tempat Pariwisata dan Oleh-Oleh Khas Bengkulu Mudah Dimengerti.....	134
5.3.7	Pengujian Button Pada Aplikasi Mudah Dimengerti.....	135
5.3.8	Pengujian Suara Latar (Backsound).....	136
5.3.9	Pengujian Kesesuaian Video Pada Aplikasi.....	137
5.3.10	Pengujian Animasi Slideshow Foto Pada Aplikasi Menarik.....	138
5.3.11	Pengujian Pemanfaatan Gambar, Animasi dan Video.....	139
5.3.12	Pengujian Kemudahan Pemahaman Aplikasi.....	140
5.4	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	141
5.4.1	Kelebihan Aplikasi.....	141
5.4.2	Kekurangan Aplikasi.....	141
BAB VI PENUTUP.....		142
6.1	Kesimpulan.....	142
6.2	Saran.....	142

6.3 Penutup.....	143
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN I.....	xvi
LAMPIRAN II.....	xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	11
Tabel 5.1 File Implementasi Aplikasi.....	61
Tabel 5.2 Hasil Pengujian Fungsionalitas.....	93
Tabel 5.3 Hasil Pengujian Produk.....	128



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Rancangan Arsitektur Aplikasi	22
Gambar 4.2 Halaman Menu Utama Bahasa Inggris	23
Gambar 4.3 Halaman Menu Pariwisata dan Oleh-Oleh Bahasa Inggris.....	25
Gambar 4.4 Halaman Menu Pariwisata Bahasa Inggris	26
Gambar 4.5 Halaman Menu Oleh-Oleh Bahasa Inggris	28
Gambar 4.6 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Air Terjun Suban Bahasa Inggris	30
Gambar 4.7 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Benteng Marlborough Bahasa Inggris	32
Gambar 4.8 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Benteng Marlborough Bahasa Inggris	33
Gambar 4.9 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Pantai Panjang Bahasa Inggris	35
Gambar 4.10 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Rumah Soekarno Bahasa Inggris	37
Gambar 4.11 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Pantai Sungai Suci Bahasa Inggris	38
Gambar 4.12 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Tugu Thomas Parr Bahasa Inggris	40
Gambar 4.13 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Wahana Surya Bahasa Inggris	42
Gambar 4.14 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Bay Tat Bahasa Inggris.....	43
Gambar 4.15 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Coklat Terong Bahasa Inggris.....	45
Gambar 4.16 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Kare-Kare Bahasa Inggris.....	46
Gambar 4.17 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Kacang Siput Bahasa Inggris	47
Gambar 4.18 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Kopi Bengkulu Bahasa Inggris	49
Gambar 4.19 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Lempuk Bahasa Inggris	50
Gambar 4.20 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Perut Punai Bahasa Inggris	51
Gambar 4.21 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Stik Ubi Bahasa Inggris	53
Gambar 4.22 Halaman Slideshow Foto Air Terjun Suban Bahasa Inggris.....	54
Gambar 4.23 Halaman Slideshow Foto Bay Tat Bahasa Inggris	55

Gambar 4.24 Halaman Menu Pilihan Bahasa dalam Bahasa Inggris	56
Gambar 4.25 Halaman Tentang Aplikasi dalam Bahasa Inggris	58
Gambar 4.26 Halaman Tentang Profil Pembuat Aplikasi dalam Bahasa Inggris .	59
Gambar 5.1 Halaman Utama dalam Bahasa Inggris.....	63
Gambar 5.2 Halaman Menu Pariwisata dan Oleh-Oleh dalam Bahasa Inggris	64
Gambar 5.3 Halaman Pilihan Menu Tempat Pariwisata dalam Bahasa Inggris....	65
Gambar 5.4 Halaman Pilihan Menu Oleh-Oleh dalam Bahasa Inggris	67
Gambar 5.5 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Air Terjun Suban dalam Bahasa Inggris	68
Gambar 5.6 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Benteng Marlborough dalam Bahasa Inggris	69
Gambar 5.7 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Curug Embun dalam Bahasa Inggris	71
Gambar 5.8 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Pantai Panjang dalam Bahasa Inggris	72
Gambar 5.9 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Rumah Soekarno dalam Bahasa Inggris	73
Gambar 5.10 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Pantai Sungai Suci dalam Bahasa Inggris	75
Gambar 5.11 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Tugu Thomas Parr dalam Bahasa Inggris	76
Gambar 5.12 Halaman Penjelasan Tempat Pariwisata Wahana Surya dalam Bahasa Inggris	77
Gambar 5.13 Halaman Slideshow Foto Tempat Pariwisata Air Terjun Suban dalam Bahasa Inggris	78
Gambar 5.14 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Bay Tat dalam Bahasa Inggris	80
Gambar 5.15 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Coklat Terong dalam Bahasa Inggris	81
Gambar 5.16 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Kare-Kare dalam Bahasa Inggris .	82
Gambar 5.17 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Kacang Siput dalam Bahasa Inggris	83
Gambar 5.18 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Kopi Bengkulu dalam Bahasa Inggris	84
Gambar 5.19 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Lempuk dalam Bahasa Inggris.....	85

Gambar 5.20 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Perut Punai dalam Bahasa Inggris	86
Gambar 5.21 Halaman Penjelasan Oleh-Oleh Stik Ubi dalam Bahasa Inggris.....	87
Gambar 5.22 Halaman Slideshow Foto Oleh-Oleh Bay Tat dalam Bahasa Inggris	88
Gambar 5.23 Halaman Menu Pilihan Bahasa dalam Bahasa Inggris	89
Gambar 5.24 Halaman Tentang Aplikasi dalam Bahasa Inggris	90
Gambar 5.25 Halaman Tentang Profil Pembuat dalam Bahasa Inggris	91
Gambar 5.26 Hasil Pengujian Tampilan Desain Aplikasi	129
Gambar 5.27 Hasil Pengujian Aplikasi Mudah Digunakan	130
Gambar 5.28 Hasil Pengujian <i>Icon</i> Navigasi Mudah Dipahami	131
Gambar 5.29 Hasil Pengujian Kesesuaian Teks, Warna Teks dan Jenis <i>Font</i>	132
Gambar 5.30 Hasil Pengujian Kesesuaian Gambar Pada Aplikasi	133
Gambar 5.31 Hasil Pengujian Penjelasan Informasi Tempat Pariwisata dan Oleh- Oleh Khas Bengkulu Mudah Dimengerti.....	134
Gambar 5.32 Hasil Pengujian <i>Button</i> Pada Aplikasi Mudah Dimengerti.....	135
Gambar 5.33 Hasil Pengujian Suara Latar (<i>Backsound</i>).....	136
Gambar 5.34 Hasil Pengujian Kesesuaian Video Pada Aplikasi	137
Gambar 5.35 Hasil Pengujian Animasi <i>Slideshow</i> Foto Pada Aplikasi Menarik	138
Gambar 5.36 Hasil Pengujian Pemanfaatan Gambar, Animasi dan Video.....	139
Gambar 5.37 Hasil Pengujian Kemudahan Pemahaman Aplikasi.....	140

ABSTRAK

Indonesia memiliki tempat pariwisata indah, tak heran banyak wisatawan lokal maupun mancanegara yang berlibur ke tempat-tempat wisata di Indonesia. Wisatawan pun tak lupa membeli oleh-oleh khas dari kota tempat wisata yang mereka datangi. Pulau yang sering didatangi oleh wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara kebanyakan Pulau Jawa, Bali, dan beberapa pulau di bagian timur seperti Pulau Komodo, Papua yang terkenal dengan Raja Ampat, dan lainnya. Wisatawan jarang sekali berwisata ke daerah utara dan barat. Biasanya wisatawan berlibur ke arah barat Indonesia, wisatawan hanya mendatangi kota yang sudah terkenal seperti Medan, Palembang, dan Padang. Semua orang belum tentu mengetahui makanan khas oleh-oleh apa yang berasal dari Bengkulu, wisatawan hanya mengetahui oleh-oleh khas seperti Pempek berasal dari Palembang dan keripik pisang dari Lampung. Maka dari itu diperlukan media pengenalan pariwisata dan makanan khas Bengkulu sehingga Bengkulu dapat berkembang juga seperti propinsi lainnya yang berada di Sumatera. Hal ini dapat meningkatkan pendapatan pemerintah di bidang pariwisata.

Aplikasi pengenalan pariwisata dan oleh-oleh khas Bengkulu ini berbasis multimedia dengan menggabungkan komponen-komponen teks, gambar, *audio*, animasi, dan *video*. *Tools* yang digunakan untuk menggabungkan komponen-komponen multimedia yang meliputi teks, gambar, *video*, animasi, *video* dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CC 2015, Movie Maker, dan CorelDraw X5. Aplikasi ini berjalan di *platform* android. Multimedia yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini dapat memperkenalkan Bengkulu sampai dengan mancanegara seperti pulau lainnya.

Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang dapat membantu wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara dalam mengetahui tempat pariwisata dan oleh-oleh khas Propinsi Bengkulu. Aplikasi ini dapat menjadi salah satu media promosi pariwisata di Bengkulu. Dengan adanya aplikasi ini pariwisata di Bengkulu dapat semakin berkembang dan dapat meningkatkan pendapatan Indonesia khususnya di sektor pariwisata.

Kata kunci : Multimedia, Android, Bengkulu, Pariwisata, Oleh-Oleh