

**Pembangunan Aplikasi Pengenalan Pariwisata Kabupaten  
Tapanuli Tengah Berbasis Multimedia**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mencapai Derajat Sarjana Teknik Informatika



Oleh:

Dewi Karmila

NPM: 12 07 06901

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**2018**

HALAMAN PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR BERJUDUL

PEMBANGUNAN APLIKASI PENGENALAN PARIWISATA DI KABUPATEN  
TAPANULI TENGAH BERBASIS MULTIMEDIA

Disusun Oleh :

DEWI KARMILA

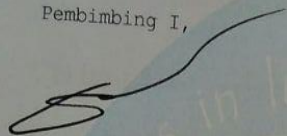
12 07 06901

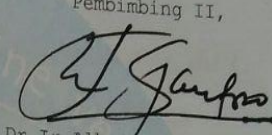
Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Pada Tanggal : April 2018

Pembimbing I,

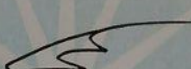
Pembimbing II,

  
Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.

  
Dr. Ir. Alb. Joko Santoso, M.T.

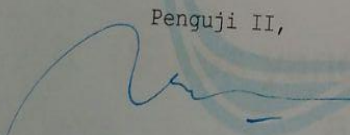
Tim Penguji :

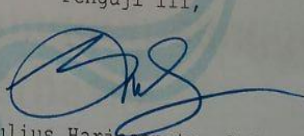
Penguji I,

  
(Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.)

Penguji II,

Penguji III,

  
Dra. Ernawati, M.T.


  
Yulius Harjoseputro, S.T., M.T.

Yogyakarta, April 2018

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan :

  
UNIVERSITAS ATMA JAYA  
YOGYAKARTA  
FAKULTAS  
TEKNOLOGI INDUSTRI

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

## *Halaman Persembahan*

*Skripsi ini saya persembahkan untuk*

***Mama & Bapak tercinta***

*Terima Kasih atas dukungan, harapan, dan kepercayaan yang tiada hentinya hingga saat ini.*

**Man Jadda Wa Jada**

**(Siapa yang bersungguh-sungguh akan berhasil)**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana Teknik Informatika dari Program Studi Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis Menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Yang Maha Esa yang selalu menyertai, memberi rahmat, serta menjaga setiap detik kehidupan penulis.
2. Ibu, Bapak dan Kakak penulis yang selalu memberikan dukungan, harapan, dan kepercayaan yang sangat besar dalam setiap kehidupan penulis.
3. Bapak dan Ibu Dekanat Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Bapak Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
5. Bapak Dr. Ir. Alb. Joko Santoso, M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan

dan masukan kepada penulis hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

6. Seluruh Pengajar yang telah mengajar dan membimbing penulis selama masa kuliah di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
7. Wahyu Trianta Utomo yang telah memberi banyak dukungan, keceriaan, kebahagiaan, semangat dan pelajaran hidup dalam kehidupan penulis.
8. Sahabat pokokmen bahagia Deta, Vena, dan Ellen, yang telah banyak memberikan dukungan dan keceriaan kepada penulis.
10. Semua teman-teman Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, terutama Teknik Informatika 2012 yang telah banyak membagikan canda dan tawa selama masa kuliah kepada penulis.
11. Semua orang yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan semangat, hiburan, dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, penulis mengharapkan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Maret 2018

Dewi Karmila

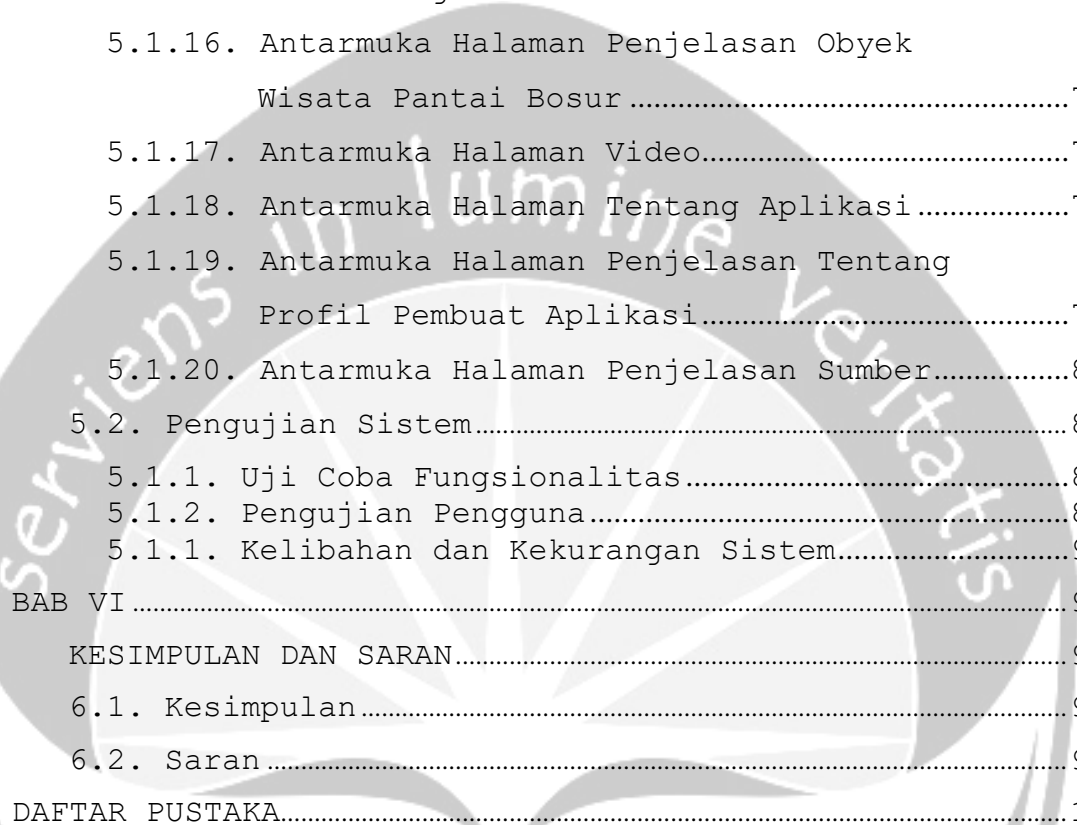
## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
Intisari.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	2
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
BAB III.....	12
LANDASAN TEORI.....	12
3.1. Pariwisata.....	12
3.2. Kabupaten Tapanuli Tengah.....	12
3.3. Pariwisata Kabupaten Tapanuli Tengah.....	13
3.4. Multimedia.....	14
3.5. Android.....	16
3.6. Adobe Flash.....	18
BAB IV.....	19
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	19
4.1. Analisis Sistem.....	19
4.1.1. Lingkup Masalah.....	19
4.1.2. Perspektif Produk.....	20
4.1.3. Fungsi Produk.....	20

4.1.4.	Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	24
4.1.5.	Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak Use Case Diagram .....	25
4.2.	Perancangan Sistem.....	27
4.2.1.	Perancangan Arsitektur.....	27
4.2.2.	Perancangan Antarmuka.....	29
4.2.2.1.	Antarmuka Tampilan Awal.....	29
4.2.2.2.	Antarmuka Halaman Utama Aplikasi.....	30
4.2.2.3.	Antarmuka Halaman Hotel.....	31
4.2.2.4.	Antarmuka Halaman Penjelasan Hotel Pia.....	33
4.2.2.5.	Antarmuka Halaman Penjelasan Hotel Wisata Indah.....	35
4.2.2.6.	Antarmuka Halaman Penjelasan Hotel Prima Indah.....	36
4.2.2.7.	Antarmuka Halaman Penjelasan Hotel Syariah CN Darussalam.....	38
4.2.2.8.	Antarmuka Halaman Penjelasan Hotel Mutiara.....	39
4.2.2.9.	Antarmuka Halaman Penjelasan Sibolga Marine Poncan.....	40
4.2.2.10.	Antarmuka Halaman Obyek Wisata.....	42
4.2.2.11.	Antarmuka Halaman Penjelasan Obyek Wisata Pulau Mursala.....	43
4.2.2.12.	Antarmuka Halaman Penjelasan Obyek Wisata Tangga Seribu.....	45
4.2.2.13.	Antarmuka Halaman Penjelasan Obyek Wisata Monumen Oswald Siahaan.....	46
4.2.2.14.	Antarmuka Halaman Penjelasan Obyek Wisata Pulau Kalimantan.....	48
4.2.2.15.	Antarmuka Halaman Penjelasan Obyek Wisata Tugu Islam Nusantara.....	49

4.2.2.16. Antarmuka Halaman Penjelasan Obyek Wisata Pantai Bosur.....	51
4.2.2.17. Antarmuka Halaman Video.....	52
4.2.2.18. Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi.....	54
4.2.2.19. Antarmuka Halaman Penjelasan Tentang Profil Pembuat Aplikasi.....	55
4.2.2.20. Antarmuka Halaman Penjelasan Sumber.....	57
BAB V.....	59
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK.....	59
5.1. Implementasi Sistem.....	59
5.1.1. Antarmuka Tampilan Awal.....	59
5.1.2. Antarmuka Halaman Utama Aplikasi.....	60
5.1.3. Antarmuka Halaman Hotel.....	61
5.1.4. Antarmuka Halaman Penjelasan Hotel Pia.....	62
5.1.5. Antarmuka Halaman Penjelasan Hotel Wisata Indah.....	63
5.1.6. Antarmuka Halaman Penjelasan Hotel Prima Indah.....	64
5.1.7. Antarmuka Halaman Penjelasan Hotel Syariah CN Darussalam.....	66
5.1.8. Antarmuka Halaman Penjelasan Hotel Mutiara.....	67
5.1.9. Antarmuka Halaman Penjelasan Sibolga Marine Poncan.....	68
5.1.10. Antarmuka Halaman Obyek Wisata.....	69
5.1.11. Antarmuka Halaman Penjelasan Obyek Wisata Pulau Mursala.....	70
5.1.12. Antarmuka Halaman Penjelasan Obyek Wisata Tangga Seribu.....	71
5.1.13. Antarmuka Halaman Penjelasan Obyek Wisata Monumen Oswald Siahaan.....	72
5.1.14. Antarmuka Halaman Penjelasan Obyek	





Wisata Pulau Kalimantan .....	74
5.1.15. Antarmuka Halaman Penjelasan Obyek Wisata Tugu Islam Nusantara .....	75
5.1.16. Antarmuka Halaman Penjelasan Obyek Wisata Pantai Bosur .....	76
5.1.17. Antarmuka Halaman Video.....	77
5.1.18. Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi.....	78
5.1.19. Antarmuka Halaman Penjelasan Tentang Profil Pembuat Aplikasi.....	79
5.1.20. Antarmuka Halaman Penjelasan Sumber.....	80
5.2. Pengujian Sistem.....	81
5.1.1. Uji Coba Fungsionalitas.....	81
5.1.2. Pengujian Pengguna.....	88
5.1.1. Kelebihan dan Kekurangan Sistem.....	97
BAB VI .....	98
KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
6.1. Kesimpulan.....	98
6.2. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.	Arsitektur Android.....	17
Gambar 4.1.	Use Case Diagram.....	26
Gambar 4.2.	Perancangan Arsitektur Aplikasi.....	28
Gambar 4.3.	Halaman Tampilan.....	29
Gambar 4.4.	Halaman Utama Aplikasi.....	30
Gambar 4.5.	Halaman Menu Hotel.....	32
Gambar 4.6.	Halaman Penjelasan Hotel Pia.....	34
Gambar 4.7.	Halaman Penjelasan Hotel Wisata Indah.....	35
Gambar 4.8.	Penjelasan Hotel Prima Indah.....	37
Gambar 4.9.	Halaman Penjelasan Hotel Syariah CN Darussalam.....	38
Gambar 4.10.	Halaman Penjelasan Hotel Mutiara.....	39
Gambar 4.11.	Halaman Penjelasan Sibolga Marine Poncan.....	41
Gambar 4.12.	Halaman Menu Obyek Wisata.....	42
Gambar 4.13.	Halaman Penjelasan Obyek Wisata Pulau Mursala.....	44
Gambar 4.14.	Halaman Penjelasan Obyek Wisata Tangga Seribu.....	45
Gambar 4.15.	Halaman Penjelasan Obyek Wisata Monumen Oswald Siahaan.....	46
Gambar 4.16.	Halaman Penjelasan Obyek Wisata Pulau Kalimantan.....	48
Gambar 4.17.	Halaman Penjelasan Obyek Wisata Tugu Islam Nusantara.....	50
Gambar 4.18.	Halaman Penjelasan Obyek Wisata Pantai Bosur.....	51
Gambar 4.19.	Halaman Video.....	53
Gambar 4.20.	Halaman Tentang Aplikasi.....	54
Gambar 4.21.	Halaman Profil Pembuat.....	56
Gambar 4.22.	Halaman Tentang Sumber.....	57
Gambar 5.1.	Halaman Tampilan Awal.....	60

Gambar 5.2.	Halaman Utama Aplikasi.....	61
Gambar 5.3.	Halaman Menu Hotel .....	62
Gambar 5.4.	Halaman Penjelasan Hotel Pia .....	63
Gambar 5.5.	Halaman Penjelasan Hotel Wisata Indah.....	64
Gambar 5.6.	Penjelasan Hotel Prima Indah.....	65
Gambar 5.7.	Halaman Penjelasan Hotel Syariah CN Darussalam.....	66
Gambar 5.8.	Halaman Penjelasan Hotel Mutiara.....	67
Gambar 5.9.	Halaman Penjelasan Sibolga Marine Poncan.....	68
Gambar 5.10.	Halaman Menu Obyek Wisata.....	70
Gambar 5.11.	Halaman Penjelasan Obyek Wisata Pulau Mursala .....	71
Gambar 5.12.	Halaman Penjelasan Obyek Wisata Tangga Seribu.....	72
Gambar 5.13.	Halaman Penjelasan Obyek Wisata Monumen Oswald Siahaan .....	73
Gambar 5.14.	Halaman Penjelasan Obyek Wisata Pulau Kalimantan.....	74
Gambar 5.15.	Halaman Penjelasan Obyek Wisata Tugu Islam Nusantara.....	75
Gambar 5.16.	Halaman Penjelasan Obyek Wisata Pantai Bosur.....	76
Gambar 5.17.	Halaman Video .....	77
Gambar 5.18.	Halaman Tentang Aplikasi.....	78
Gambar 5.19.	Halaman Profil Pembuat.....	79
Gambar 5.20.	Halaman Tentang Sumber.....	80
Gambar 5.21	Persentase pertanyaan 1.....	92
Gambar 5.22	Persentase pertanyaan 2.....	92
Gambar 5.23	Persentase pertanyaan 3.....	93
Gambar 5.24	Persentase pertanyaan 4.....	94
Gambar 5.25	Persentase pertanyaan 5.....	94
Gambar 5.26	Persentase pertanyaan 6.....	95

Gambar 5.27 Persentase pertanyaan 7.....	96
Gambar 5.28 Persentase pertanyaan 8.....	96
Gambar 5.29 Persentase pertanyaan 9.....	97
Gambar 5.30 Persentase pertanyaan 10 .....	98



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	10
Table 5.1 Pengujian Fungsionalitas.....	81
Tabel 5.2 Hasil pengujian responden Aplikasi Wisata Tapanuli Tengah.....	88



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Wisata Tapanuli Tengah (SKPL-Wisata Tapanuli Tengah).
- Lampiran 2 Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak Wisata Tapanuli Tengah (DPPL-Wisata Tapanuli Tengah).



## INTISARI

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah penggunaan teknologi informasi sebagai media komunikasi. Dengan meningkatnya kebutuhan akan informasi, semakin banyak pula inovasi dalam komunikasi, diantaranya adalah pengembangan aplikasi yang berbasis multimedia yang digunakan untuk memberikan informasi tentang pariwisata. Kabupaten Tapanuli Tengah memiliki potensi wisata yang menarik, diantaranya wisata pantai, tempat bersejarah dan wisata alam. Karena kurangnya media informasi tentang pariwisata di Kabupaten Tapanuli Tengah menyebabkan kurangnya juga wisatawan yang datang. Maka dari itu dibutuhkan media pengenalan pariwisata di Kabupaten Tapanuli Tengah.

Aplikasi pengenalan pariwisata Kabupaten Tapanuli Tengah ini berbasis multimedia yang menggabungkan elemen teks, gambar, audio, animasi dan video. Aplikasi ini dibangun menggunakan tools Adobe Flash Profesional CC 2015 dan dapat berjalan di platform android.

Dengan adanya aplikasi Pengenalan Pariwisata Kabupaten Tapanuli Tengah pada pengguna android dan berbasis multimedia, diharapkan dapat membantu dan mempermudah para wisatawan untuk memberikan informasi tentang tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Tapanuli Tengah.

**Kata kunci** : Multimedia, Kabupaten Tapanuli Tengah, Pariwisata, *Mobile*.