

**PEMBANGUNAN APLIKASI MOBILE KEPARIWISATAAN  
RAJA AMPAT BERBASIS MULTIMEDIA**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai  
Drajab Sarjana Teknik Informatika**



**oleh :**

**Rafael Sultan Rendy Suryadi**

**11 07 06410**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**2016**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR BERJUDUL**  
**PEMBANGUNAN APLIKASI MOBILE KEPARIWISATAAN**  
**RAJA AMPAT BERBASIS MULTIMEDIA**

Disusun Oleh:

Rafael Sultan Rendy Suryadi

NIM: 11 07 06410

Dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada tanggal : April 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D      Wilfridus Bambang TH, S.T., M.Cs.

Tim Penguji:

Penguji I,

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

Penguji II,

Penguji III,

Erica Andanari, S.Si., M.T.      Y.Sigit Purnomo, WP., S.T., M.Kom.

Yogyakarta, April 2016

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan,



Dr. A. Teguh Siswantoro

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*"Keberhasilan Tidak Akan Datang Dengan Sendirinya, Tetapi  
Dengan Usaha Dan Kerja Keras,  
Yakin Kamu Akan Sukses Kedepannya"*

**Skripsi ini saya persembahkan untuk :**

Kedua orang tua saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi luar biasa , pengertian, cinta dan kasih sayang yang tak pernah henti-hentinya.

Saudara, kerabat, sahabat dan teman-teman yang sudah banyak membantu dan memberi masukan positif kepada saya.

# PEMBANGUNAN APLIKASI MOBILE KEPARIWISATAAN RAJA AMPAT BERBASIS MULTIMEDIA

Disusun Oleh:

Rafael Sultan Rendy Suryadi

NIM: 11 07 06410

## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang dengan pesat, berbagai macam informasi telah disampaikan dengan menggunakan multimedia. Hal ini sangat membantu dalam proses mendapatkan sebuah informasi.

Perkembangan teknologi informasi di manfaatkan untuk membangun sebuah aplikasi kepariwisataan Raja Ampat berbasis multimedia pada perangkat *mobile*, dimana aplikasi ini akan memberikan informasi lengkap tentang kepariwisataan yang ada di Raja Ampat. Aplikasi ini berisikan informasi tentang kepariwisataan Raja Ampat, dan tempat-tempat wisata di Raja Ampat. Seiring berkembangnya teknologi informasi, membuat para pemilik perangkat *mobile smartphone* menjadi sangat tergantung dengan *smartphone* mereka.

Aplikasi ini akan dibangun di perangkat *mobile*, dengan demikian pengguna dapat menggunakan aplikasi ini dimana saja. Aplikasi kepariwisataan Raja Ampat berbasis multimedia ini akan berjalan pada perangkat *mobile* dengan menggunakan tools *Xcode* untuk *platform IOS*. Berdasarkan kuisisioner yang telah ditanyakan kepada 35 responden mengenai aplikasi yang dibuat apakah membantu mengetahui pariwisata Raja Ampat, 10 orang menjawab sangat setuju, 24 orang menjawab setuju, 2 orang menjawab cukup, 0 orang menjawab tidak setuju, dan 0 orang menjawab sangat tidak setuju. Diharapkan dengan penggunaan multimedia dalam menyampaikan informasi menjadi lebih baik dan menarik.

**Kata Kunci** : Multimedia, Kepariwisataan, Raja Ampat.

Pembimbing I : Prof.Ir.Suyoto, M.Sc., Ph.D

Pembimbing II : Wilfridus Bambang TH, S.T., M.Cs.

## MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT TOURISM

### RAJA AMPAT BASED MULTIMEDIA

Arranged by :

Rafael Sultan Rendy Suryadi

NIM : 11 07 06410

#### ESSENCE

Developments of information technology today has grown rapidly, various kinds of information have been delivered using multimedia. This is very helpful in the process of getting an information.

Development of information technology utilized to build an application based tourism in Raja Ampat multimedia on *mobile* devices, where this application will provide comprehensive information on tourism in Raja Ampat. This application contains information about tourism in Raja Ampat, and the tourist destinations in Raja Ampat. As the development of information technology, making the owners of *mobile* devices *smarthphones* become very dependent on their *smartphones*.

Application is to be built on mobile devices, so users can using this application anywhere. Application of multimedia based tourism in Raja Ampat will run on the mobile device using *Xcode* tools for *platform IOS*. Based on kuesioner that has been asked of the 35 respondents regarding applications made whether to help determine the tourism Raja Ampat, 10 people are answered strongly agree, 24 people answered agree, 2 people answered fairly, 0 people answered disagree, and 0 people answered very disagree. Hopefully by the use of multimedia in conveying information becomes better and more interesting.

**Keywords** : Multimedia, Tourism, Raja Ampat.

Pembimbing I : Prof.Ir.Suyoto, M.Sc., Ph.D

Pembimbing II : Wilfridus Bambang TH, S.T., M.Cs.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir dengan judul "**Pembangunan Aplikasi Mobile Kepariwisataaan Raja Ampat Berbasis Multimedia**" yang ditulis untuk memenuhi persyaratan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Teknologi Industri Program Studi Teknik Informatika di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dalam Proses penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bimbingan, dorongan, dan semangat yang sangat berarti bagi penulis. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan rahmat dan kasih setianya, atas berkat yang diberikan sehingga proses pembuatan tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Papa, mama, dan kedua kakak tercinta yang selama ini tiada henti-hentinya selalu mendoakan keberhasilan penulis. Terima kasih atas bimbingan, nasehat, pengertian dukungan dan cinta kalian semua.
3. Bapak Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberi bimbingan, bantuan dan juga masukan yang berguna dari awal pembuatan sampai akhir proses pembuatan tugas akhir ini.
4. Bapak Wilfridus Bambang TH, S.T., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, membantu, meluangkan waktu, memberikan masukan, dan

gagasan kepada penulis selama ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

5. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Teknologi Industri Atma Jaya Yogyakarta yang telah banyak memberikan bantuan selama penulis duduk di bangku kuliah.
6. Valensia J Rebon terima kasih atas dukungan, cinta, pengertian, kasih sayang, dan semua kebaikanmu selama ini. Yang selalu memotivasi setiap hari, terima kasih karena tidak pernah berhenti mencintai.
7. Teman-teman angkatan 2011 yang selalu memberi semangat dan dukungan kepada penulis, terima kasih buat teman-teman semuanya.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Betapa penulis sadari bahwa sekalipun tugas akhir ini telah ditulis dengan semaksimal mungkin namun tugas akhir ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan waktu dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, semua saran dan kritik yang bersifat membangun demi kemajuan dan hasil yang lebih baik sangat diharapkan oleh penulis. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak dan semoga karya ini, dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 20 Maret 2016

Penulis

Rafael Sultan Rendy Suryadi  
vii

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>iv</b>
<b>ESSENCE</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Metodologi Penelitian .....	4
1.6. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b> .....	<b>13</b>
3.1. Multimedia .....	13
3.2. Pariwisata .....	14
3.3. Raja Ampat .....	15
3.4. Pengertian <i>iOS</i> .....	16
3.5. <i>Xcode</i> .....	17
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....	<b>19</b>
4.1. Analisis Sistem .....	19
4.1.1. Lingkup Masalah .....	19
4.1.2. Perspektif Produk .....	20
4.1.3. Fungsi Produk .....	21
4.1.4. Kebutuhan Antarmuka Eksternal .....	32
4.1.5. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak .....	33



4.2. Perancangan Sistem.....	36
4.2.1. Perancangan Arsitektur.....	36
4.2.2. Deskripsi Perancangan Antarmuka.....	38
4.2.2.1. Antarmuka Tampilan Pembuka.....	38
4.2.2.2. Antarmuka Halaman Utama.....	38
4.2.2.3. Antarmuka Obyek Wisata.....	39
4.2.2.4. Antarmuka Wisata alam.....	40
4.2.2.5. Antarmuka Pantai Waisai Torang Cinta .	41
4.2.2.6. Antarmuka Pantai Waiwo.....	42
4.2.2.7. Antarmuka Pantai Cemara.....	43
4.2.2.8. Antarmuka Pantai Yeben.....	44
4.2.2.9. Antarmuka Pantai Arborek.....	45
4.2.2.10. Antarmuka Pantai Kri.....	46
4.2.2.11. Antarmuka Pulau Wayag.....	47
4.2.2.12. Antarmuka Sejarah dan Budaya.....	48
4.2.2.13. Antarmuka Tentang Nama Raja Ampat....	49
4.2.2.14. Antarmuka Merupakan Sebuah Kepulauan .	50
4.2.2.15. Antarmuka Kekayaan Laut Raja Ampat...	51
4.2.2.16. Antarmuka Kegemaran Masyarakat Dengan Buah Pinang.....	52
4.2.2.17. Antarmuka Sorong Menjadi Pintu Masuk .	53
4.2.2.18. Antarmuka Kegiatan Selama di Raja Ampat.....	54
4.2.2.19. Antarmuka Wisata Minat Khusus.....	55
4.2.2.20. Antarmuka Diving.....	56
4.2.2.21. Antarmuka Snorkeling.....	57
4.2.2.22. Antarmuka Tracking.....	58
4.2.2.23. Antarmuka Transportasi.....	59
4.2.2.24. Antarmuka Kapal Ferry.....	60
4.2.2.25. Antarmuka Kapal Cepat.....	61
4.2.2.26. Antarmuka Pesawat Terbang.....	62

4.2.2.27.	Antarmuka Kapal Laut .....	63
4.2.2.28.	Antarmuka Penginapan .....	64
4.2.2.29.	Antarmuka Hotel .....	64
4.2.2.30.	Antarmuka Homestay .....	65
4.2.2.31.	Antarmuka Cottage .....	66
4.2.2.32.	Antarmuka Resort .....	66
4.2.2.33.	Antarmuka Makanan Khas .....	67
4.2.2.34.	Antarmuka Papeda .....	68
4.2.2.35.	Antarmuka Ikan Bungkus Khas Papua ....	69
4.2.2.36.	Antarmuka Sate Ulat Sagu .....	70
4.2.2.37.	Antarmuka Udang Selingkuh .....	71
4.2.2.38.	Antarmuka Souvenir .....	72
4.2.2.39.	Antarmuka Koteka .....	72
4.2.2.40.	Antarmuka Noken .....	73
4.2.2.41.	Antarmuka Suku Asmat .....	74
4.2.2.42.	Antarmuka Lukisan Kulit Kayu .....	75
4.2.2.43.	Antarmuka Gantungan Kunci .....	75
4.2.2.44.	Antarmuka Tifa .....	76
4.2.2.45.	Antarmuka Video .....	77
4.2.2.46.	Antarmuka Tentang Pembuat .....	77
4.2.2.47.	Antarmuka Tentang Aplikasi .....	78
4.2.2.48.	Antarmuka Maps .....	79
<b>BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERAT LUNAK .....</b>		<b>80</b>
5.1.	Implementasi Sistem .....	80
5.1.1.	Antarmuka Tampilan Pembuka .....	80
5.1.2.	Antarmuka Halaman Utama .....	81
5.1.3.	Antarmuka Obyek Wisata .....	82
5.1.4.	Antarmuka Wisata Alam .....	82
5.1.5.	Antarmuka Pantai Waisai Torang Cinta .....	83
5.1.6.	Antarmuka Pantai Waiwo .....	84
5.1.7.	Antarmuka Pantai Cemara .....	85

5.1.8. Antarmuka Pantai Yeben .....	86
5.1.9. Antarmuka Pantai Arborek .....	87
5.1.10. Antarmuka Pantai Kri .....	88
5.1.11. Antarmuka Pulau Wayag .....	89
5.1.12. Antarmuka Sejarah dan Budaya .....	90
5.1.13. Antarmuka Tantang Nama Raja Ampat .....	91
5.1.14. Antarmuka Merupakan Sebuah Kepulauan .....	92
5.1.15. Antarmuka Kekayaan Laut Raja Ampat .....	93
5.1.16. Antarmuka Kegemaran Masyarakat Dengan Buah Pinang .....	94
5.1.17. Antarmuka Sorong Menjadi Pintu Masuk Raja Ampat .....	95
5.1.18. Antarmuka Kegiatan Selama di Raja Ampat ..	96
5.1.19. Antarmuka Wisata Minat Khusus .....	97
5.1.20. Antarmuka Diving .....	98
5.1.21. Antarmuka Snorkeling .....	99
5.1.22. Antarmuka Tracking .....	100
5.1.23. Antarmuka Transportasi .....	101
5.1.24. Antarmuka Kapal Ferry .....	102
5.1.25. Antarmuka Kapal Cepat .....	103
5.1.26. Antarmuka Pesawat Terbang .....	104
5.1.27. Antarmuka Kapal Laut .....	104
5.1.28. Antarmuka Penginapan .....	105
5.1.29. Antarmuka Hotel .....	106
5.1.30. Antarmuka Maras Risen Hotel .....	106
5.1.31. Antarmuka Surya Hotel .....	107
5.1.32. Antarmuka Najwa Indah Hotel .....	108
5.1.33. Antarmuka Marcy Indah Hotel .....	109
5.1.34. Antarmuka Homestay .....	109
5.1.35. Antarmuka Mangkur Kodon Homestay .....	110
5.1.36. Antarmuka Yenkoranu .....	111

5.1.37.Antarmuka Koranu Fyak .....	111
5.1.38.Antarmuka Nudibranch Homestay .....	112
5.1.39.Antarmuka Ransiwor Homestay .....	113
5.1.40.Antarmuka Mambefor Homestay .....	114
5.1.41.Antarmuka Metos Homestay .....	115
5.1.42.Antarmuka Arborek Homestay .....	116
5.1.43.Antarmuka Harfat Jaya Homestay .....	116
5.1.44.Antarmuka Kobe Orser Homestay .....	117
5.1.45.Antarmuka Cottage .....	118
5.1.46.Antarmuka Acrophora Cottage .....	118
5.1.47.Antarmuka King Dolphin Cottage .....	119
5.1.48.Antarmuka Resort .....	120
5.1.49.Antarmuka Papua Diving Resort .....	121
5.1.50.Antarmuka Papua Paradise Eco Resort .....	122
5.1.51.Antarmuka Raja Ampat Dive Lodge Resort ...	122
5.1.52.Antarmuka Misool Eco Resort .....	123
5.1.53.Antarmuka Waiwo Dive Resort .....	124
5.1.54.Antarmuka Makanan Khas .....	124
5.1.55.Antarmuka Papeda .....	125
5.1.56.Antarmuka Ikan Bungkus Khas Papua .....	126
5.1.57.Antarmuka Sate Ulat Sagu .....	127
5.1.58.Antarmuka Udang Selingkuh .....	127
5.1.59.Antarmuka Souvenir .....	128
5.1.60.Antarmuka Koteka .....	128
5.1.61.Antarmuka Noken .....	129
5.1.62.Antarmuka Patung Suku Asmat .....	130
5.1.63.Antarmuka Lukisan Kulit Kayu .....	130
5.1.64.Antarmuka Gantungan Kunci .....	131
5.1.65.Antarmuka Tifa .....	132
5.1.66.Antarmuka Video .....	132
5.1.67.Antarmuka Play Video .....	133

5.1.68.Antarmuka Tentang .....	134
5.1.69.Antarmuka Tentang Pembuat .....	134
5.1.70.Antarmuka Tentang Aplikasi .....	135
5.1.71.Antarmuka Maps .....	136
5.1.72.Antarmuka Direction .....	137
5.2. Pengujian Sistem .....	138
5.2.1. Uji Coba Fungsionalitas .....	138
5.2.2. Uji Coba Pengguna .....	150
5.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem .....	152
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>154</b>
6.1. Kesimpulan .....	154
6.2. Saran .....	154
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>155</b>
<b>KUISIONER</b>	
<b>SKPL</b>	
<b>DPPL</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. <i>Use Case</i> Diagram PAKRAMSIA.....	34
Gambar 4.2. Perancangan Arsitektur PAKRAMSIA.....	36
Gambar 4.3. Rancangan Antarmuka Tampilan Pembuka..	38
Gambar 4.4. Rancangan Antarmuka Halaman Utama.....	39
Gambar 4.5. Rancangan Antarmuka Obyek Wisata.....	40
Gambar 4.6. Rancangan Antarmuka Wisata Alam.....	41
Gambar 4.7. Rancangan Antarmuka Pantai Waisai Torang Cinta .....	42
Gambar 4.8. Rancangan Antarmuka Pantai Waiwo.....	43
Gambar 4.9. Rancangan Antarmuka Pantai Cemara.....	44
Gambar 4.10. Rancangan Antarmuka Pantai Yeben.....	45
Gambar 4.11. Rancangan Antarmuka Pantai Arborek.....	46
Gambar 4.12. Rancangan Antarmuka Pantai Kri.....	47
Gambar 4.13. Rancangan Antarmuka Pulau Wayag.....	48
Gambar 4.14. Rancangan Antarmuka Arti Sejarah dan Budaya .....	49
Gambar 4.15. Rancangan Antarmuka Tentang Nama Raja Ampat .....	50
Gambar 4.16. Rancangan Antarmuka Merupakan Sebuah Kepulauan .....	51
Gambar 4.17. Rancangan Antarmuka Kekayaan Laut Raja Ampat .....	52
Gambar 4.18. Rancangan Antarmuka Kegemaran Masyarakat Dengan Buah Pinang .....	53
Gambar 4.19. Rancangan Antarmuka Sorong Menjadi Pintu Masuk .....	54
Gambar 4.20. Rancangan Antarmuka Kegiatan Selama di Raja Ampat .....	55

Gambar 4.21.	Rancangan Antarmuka Wisata Minat Khusus	56
Gambar 4.22.	Rancangan Antarmuka Diving.....	57
Gambar 4.23.	Rancangan Antarmuka Snorkeling.....	58
Gambar 4.24.	Rancangan Antarmuka Tracking.....	59
Gambar 4.25.	Rancangan Antarmuka Transportasi.....	60
Gambar 4.26.	Rancangan Antarmuka Kapal Ferry.....	61
Gambar 4.27.	Rancangan Antarmuka Kapal Cepat.....	62
Gambar 4.28.	Rancangan Antarmuka Pesawat Terbang...	63
Gambar 4.29.	Rancangan Antarmuka Kapal Laut.....	63
Gambar 4.30.	Rancangan Antarmuka Penginapan.....	64
Gambar 4.31.	Rancangan Antarmuka Hotel.....	65
Gambar 4.32.	Rancangan Antarmuka Homestay.....	65
Gambar 4.33.	Rancangan Antarmuka Cottage.....	66
Gambar 4.34.	Rancangan Antarmuka Resort.....	67
Gambar 4.35.	Rancangan Antarmuka Makanan Khas.....	68
Gambar 4.36.	Rancangan Antarmuka Papeda.....	69
Gambar 4.37.	Rancangan Antarmuka Ikan Bungkus Khas Papua.....	70
Gambar 4.38.	Rancangan Antarmuka Sate Ulat Sagu....	71
Gambar 4.39.	Rancangan Antarmuka Udang Selingkuh...	71
Gambar 4.40.	Rancangan Antarmuka Souvenir.....	72
Gambar 4.41.	Rancangan Antarmuka Kotek.....	73
Gambar 4.42.	Rancangan Antarmuka Noken.....	74
Gambar 4.43.	Rancangan Antarmuka Patung Suku Asmat.	74
Gambar 4.44.	Rancangan Antarmuka Lukisan Kulit Kayu	75
Gambar 4.45.	Rancangan Antarmuka Gantungan Kunci...	76
Gambar 4.46.	Rancangan Antarmuka Tifa.....	76
Gambar 4.47.	Rancangan Antarmuka Video.....	77
Gambar 4.48.	Rancangan Antarmuka Tentang Pembuat...	78
Gambar 4.49.	Rancangan Antarmuka Tentang Aplikasi..	78
Gambar 4.50.	Rancangan Antarmuka Maps.....	79

Gambar 5.1.	Rancangan Antarmuka Tampilan Pembuka..	80
Gambar 5.2.	Rancangan Antarmuka Halaman Utama.....	81
Gambar 5.3.	Rancangan Antarmuka Obyek Wisata.....	82
Gambar 5.4.	Rancangan Antarmuka Wisata Alam.....	83
Gambar 5.5.	Rancangan Antarmuka Pantai Waisai Torang Cinta.....	84
Gambar 5.6.	Rancangan Antarmuka Pantai Waiwo.....	85
Gambar 5.7.	Rancangan Antarmuka Pantai Cemara.....	86
Gambar 5.8.	Rancangan Antarmuka Pantai Yeben.....	87
Gambar 5.9.	Rancangan Antarmuka Pantai Arborek.....	88
Gambar 5.10.	Rancangan Antarmuka Pantai Kri.....	89
Gambar 5.11.	Rancangan Antarmuka Pulau Wayag.....	90
Gambar 5.12.	Rancangan Antarmuka Arti Sejarah dan Budaya.....	91
Gambar 5.13.	Rancangan Antarmuka Tentang Nama Raja Ampat.....	92
Gambar 5.14.	Rancangan Antarmuka Merupakan Sebuah Kepulauan.....	93
Gambar 5.15.	Rancangan Antarmuka Kekayaan Laut Raja Ampat.....	94
Gambar 5.16.	Rancangan Antarmuka Kegemaran Masyarakat Dengan Buah Pinang.....	95
Gambar 5.17.	Rancangan Antarmuka Sorong Menjadi Pintu Masuk.....	96
Gambar 5.18.	Rancangan Antarmuka Kegiatan Selama di Raja Ampat.....	97
Gambar 5.19.	Rancangan Antarmuka Wisata Minat Khusus	98
Gambar 5.20.	Rancangan Antarmuka Diving.....	99
Gambar 5.21.	Rancangan Antarmuka Snorkeling.....	100
Gambar 5.22.	Rancangan Antarmuka Tracking.....	101



Gambar 5.23.Rancangan Antarmuka Transportasi.....	102
Gambar 5.24.Rancangan Antarmuka Kapal Ferry.....	103
Gambar 5.25.Rancangan Antarmuka Kapal Cepat.....	103
Gambar 5.26.Rancangan Antarmuka Pesawat Terbang...	104
Gambar 5.27.Rancangan Antarmuka Kapal Laut.....	105
Gambar 5.28.Rancangan Antarmuka Penginapan.....	105
Gambar 5.29.Rancangan Antarmuka Hotel.....	106
Gambar 5.30.Rancangan Antarmuka Maras Risen Hotel.	107
Gambar 5.31.Rancangan Antarmuka Surya Hotel.....	108
Gambar 5.32.Rancangan Antarmuka Najwa Indah Hotel.	108
Gambar 5.33.Rancangan Antarmuka Marcy Hotel.....	109
Gambar 5.34.Rancangan Antarmuka Homestay.....	110
Gambar 5.35.Rancangan Antarmuka Mankur Kodon Homestay .....	110
Gambar 5.36.Rancangan Antarmuka Yenkoranu Homestay	111
Gambar 5.37.Rancangan Antarmuka Koranu Fyak Homestay .....	112
Gambar 5.38.Rancangan Antarmuka Nudibranch Homestay .....	113
Gambar 5.39.Rancangan Antarmuka Ransiwor Homestay.	114
Gambar 5.40.Rancangan Antarmuka Mambefor Homestay.	115
Gambar 5.41.Rancangan Antarmuka Metos Homestay....	115
Gambar 5.42.Rancangan Antarmuka Arborek Homestay..	116
Gambar 5.43.Rancangan Antarmuka Harfat Jaya Homestay .....	117
Gambar 5.44.Rancangan Antarmuka Kobe Orser Homestay .....	117
Gambar 5.45.Rancangan Antarmuka Cottage.....	118
Gambar 5.46.Rancangan Antarmuka Acrophora Cottage.	119
Gambar 5.47.Rancangan Antarmuka King Dolphin Cottage .....	120

Gambar 5.48.	Rancangan Antarmuka Resort .....	121
Gambar 5.49.	Rancangan Antarmuka Papua Diving Resort	121
Gambar 5.50.	Rancangan Antarmuka Papua Paradise Eco Resort .....	122
Gambar 5.51.	Rancangan Antarmuka Raja Ampat Dive Lodge Resort .....	123
Gambar 5.52.	Rancangan Antarmuka Misool Eco Resort .	123
Gambar 5.53.	Rancangan Antarmuka Waiwo Dive Resort .	124
Gambar 5.54.	Rancangan Antarmuka Makanan Khas .....	125
Gambar 5.55.	Rancangan Antarmuka Papeda .....	125
Gambar 5.56.	Rancangan Antarmuka Ikan Bungkus Khas Papua .....	126
Gambar 5.57.	Rancangan Antarmuka Sate Ulat Sagu ....	127
Gambar 5.58.	Rancangan Antarmuka Udang Selingkuh ...	127
Gambar 5.59.	Rancangan Antarmuka Souvenir .....	128
Gambar 5.60.	Rancangan Antarmuka Koteka .....	129
Gambar 5.61.	Rancangan Antarmuka Noken .....	129
Gambar 5.62.	Rancangan Antarmuka Patung Suku Asmat .	130
Gambar 5.63.	Rancangan Antarmuka Lukisan Kulit Kayu	131
Gambar 5.64.	Rancangan Antarmuka Gantungan Kunci ...	131
Gambar 5.65.	Rancangan Antarmuka Tifa .....	132
Gambar 5.66.	Rancangan Antarmuka Video .....	133
Gambar 5.67.	Rancangan Antarmuka Play Video .....	133
Gambar 5.68.	Rancangan Antarmuka Tentang .....	134
Gambar 5.69.	Rancangan Antarmuka Tentang Pembuat ...	135
Gambar 5.70.	Rancangan Antarmuka Tentang Aplikasi ..	135
Gambar 5.71.	Rancangan Antarmuka Maps .....	136
Gambar 5.72.	Rancangan Antarmuka Direction .....	137
Gambar 5.73.	Hasil Pengujian Responden PAKRAMSIA ...	152

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian.....	12
Tabel 5.1. Pengujian Fungsionalitas.....	138

