

## TAKARIR

<i>Action Script</i>	Bahasa pemrograman
<i>Form</i>	Sebuah tampilan jendela dalam sebuah aplikasi
<i>Frame</i>	Bagian dari form yang dapat berubah tanpa mengubah tampilan global dari form
<i>Link</i>	Hubungan atau dengan kata lain mempunyai koneksi ke halaman lain
<i>List</i>	Daftar kata atau istilah yang disusun menurun satu persatu
<i>Interface</i>	Antarmuka
<i>Mobile</i>	Dapat dibawa kemana-mana
<i>Open Source</i>	Perangkat lunak yang kodenya dapat dimodifikasi dengan bebas
<i>Up-to-date</i>	Pembaruan
<i>Smartphone</i>	Ponsel pintar
<i>User-friendly</i>	Mudah digunakan pengguna
<i>Libraries</i>	Kumpulan komponen perangkat lunak
<i>Source Code</i>	Kode program yang ditulis dalam bahasa pemrograman
<i>Waterfall</i>	Metode penelitian dengan aliran arah tanpa tanpa bisa kembali lagi ke atas.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>ABSTRAKSI</b> .....	ix
<b>TAKARIR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Review Penelitian Sejenis .....	3
1.7 Metode Penelitian .....	4
1.7.1 Tahap Pengumpulan Data .....	4
1.7.2 Tahap Pengembangan Sistem .....	4
1.8 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Sekilas Pariwisata Kota Bengkulu .....	7
2.1.1 Pariwisata Bengkulu .....	7

2.1.2 Pariwisata Bengkulu .....	8
2.2 Ensiklopedia .....	9
2.2.1 Sejarah Ensiklopedia di Dunia Modern .....	10
2.2.2 Ensiklopedia Di Indonesia .....	10
2.3 Android .....	11
2.4 Adobe Flash .....	16
2.4.1 Sejarah Adobe Flash .....	16
2.5 HIPO ( <i>Hierarchy Plus Input-Output Proses</i> ) .....	17
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	19
3.1 Tahap Pengumpulan Data .....	19
3.2 Tahap Pengembangan Sistem .....	19
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	19
3.2.2 Analisis Kebutuhan Masukan (Input) .....	19
3.2.3 Analisis Kebutuhan Proses .....	21
3.2.4 Analisis Kebutuhan Keluaran (Output) .....	21
3.2.5 Analisis Kebutuhan Antar Muka .....	21
3.3 Perancangan Sistem .....	22
3.3.1 Metode Perancangan .....	22
3.3.2 Hasil Perancangan .....	22
A. Perancangan Hirarki Input-Proses-Output (HIPO) .....	24
B. Perancangan Skenario Sistem Aplikasi .....	25
C. Perancangan Sistem Aplikasi .....	26
D. Perancangan Antar Muka .....	26
E Perancangan Animasi .....	31
3.5. Rencana Pengujian .....	31
3.6. Implementasi Perangkat Lunak .....	31
3.7. Implementasi Antar Muka .....	31
A. Form Menu Utama .....	32
B. Form Menu Kategori Wisata .....	34

C. Form Menu Wisata Alam .....	34
D. Form Menu Wisata Sejarah .....	35
E. Form Menu Isi .....	37
F. Form Menu Informasi .....	37
G. Form Petunjuk Jalan (MAP) .....	40
3.8. Integrasi Adobe Flash .....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS .....</b>	<b>43</b>
4.1 Batasan Implementasi .....	43
4.1.1 Perangkat Lunak .....	43
4.1.2 Perangkat Keras .....	43
4.2 Implementasi .....	44
4.2.1 Halaman Pembuka .....	44
4.2.2 Halaman Utama .....	44
4.2.3 Menu Pilihan Bahasa .....	45
a. Menu Kategori Wisata Bahasa Indonesia .....	45
b. Menu Kategori Wisata Bahasa Inggris .....	46
4.2.4 Menu Wisata .....	46
a. Menu Wisata Bahasa Indonesia .....	46
b. Menu Wisata Bahasa Inggris .....	47
4.2.5 Menu Isi Wisata .....	48
4.2.6 Menu Informasi Wisata .....	50
4.2.7 Menu Map Wisata .....	52
4.2.8 Source Code .....	54
4.3 Analisis Kinerja Sistem .....	55
4.4 Pengujian Penanganan Kesalahan .....	56
4.5 Pengujian di Berbagai Perangkat dan Versi Android .....	56
4.6 Kelebihan dan Kekurangan .....	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>58</b>



XVII	.....	DAFTAR PUSTAKA
58	.....	5.2 Saran
58	.....	5.1 Kesimpulan

## DAFTAR TABEL

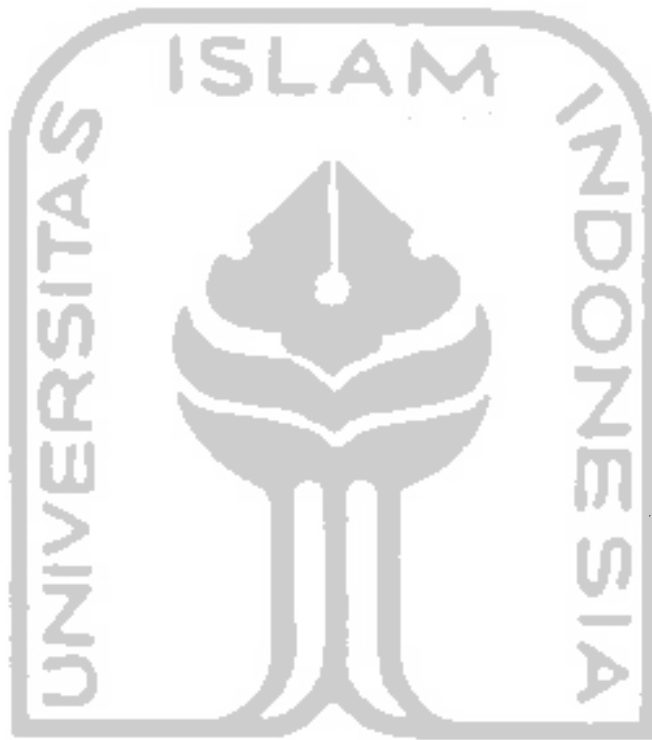
Tabel 3.1. Tabel Bagian Penjelasan Diagram HIPO .....	24
Tabel 4.1 Pengujian di berbagai perangkat dan versi Android .....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Diagram HIPO .....	24
Gambar 3.2. Perancangan Menu Utama .....	27
Gambar 3.3. Perancangan Menu Kategori Wisata .....	27
Gambar 3.4. Perancangan Sub Menu Kategori Wisata .....	28
Gambar 3.5. Perancangan Halaman Isi .....	29
Gambar 3.6. Perancangan Halaman Info .....	29
Gambar 3.7. Perancangan Halaman Map .....	30
Gambar 3.8. Form Menu Utama .....	32
Gambar 3.9. Form Menu Kategori Wisata Bahasa Indonesia .....	33
Gambar 3.10. Form Menu Kategori Wisata Bahasa Inggris .....	33
Gambar 3.11. Form Kategori Wisata Alam Bahasa Indonesia .....	34
Gambar 3.12. Form Natural Attraction Bahasa Inggris .....	34
Gambar 3.13. Form Menu Wisata Sejarah .....	35
Gambar 3.14. Form Menu Historical Attraction .....	35
Gambar 3.16 Form Menu Isi .....	36
Gambar 3.17. Form Menu Informasi Hotel .....	37
Gambar 3.18. Form Menu Informasi Restaurant .....	38
Gambar 3.19. Form Menu Informasi Travel .....	38
Gambar 3.20. Form Petunjuk Jalan 1 .....	39
Gambar 3.21. Form Petunjuk Jalan 2 .....	40
Gambar 4.1. Splash Screen .....	47
Gambar 4.2. Halaman Utama .....	48
Gambar 4.3. Menu Kategori Wisata Bahasa Indonesia .....	48
Gambar 4.4. Menu Kategori Wisata Bahasa Inggris .....	49
Gambar 4.5. Menu Kategori Wisata Alam .....	50
Gambar 4.6. Menu Kategori Wisata Sejarah .....	50
Gambar 4.7. Menu Kategori Natural Attraction .....	51
Gambar 4.8. Menu Kategori Historical Attraction .....	51

Gambar 4.10 Menu Isi Wisata Bahasa Indonesia .....	52
Gambar 4.11 Menu Isi Wisata Bahasa Inggris .....	53
Gambar 4.12 Menu Informasi Hotel.....	54
Gambar 4.13 Menu Informasi Rumah Makan .....	55
Gambar 4.14 Menu Informasi Travel Agent .....	55
Gambar 4.15 Menu Map Bahasa Indonesia .....	56
Gambar 4.16 Menu Map Bahasa Inggris .....	56



الجامعة الإسلامية في إندونيسيا