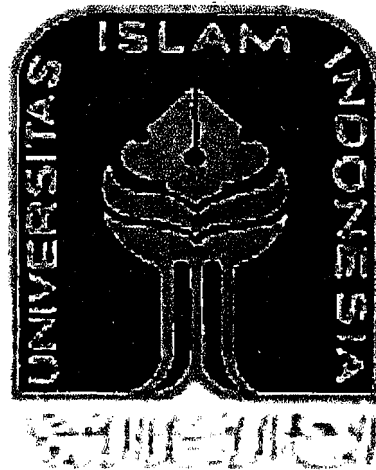


**ENSIKLOPEDIA OBJEK WISATA DI KOTA
BENGKULU BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana
Jurusan Teknik Informatika**



Disusun Oleh :

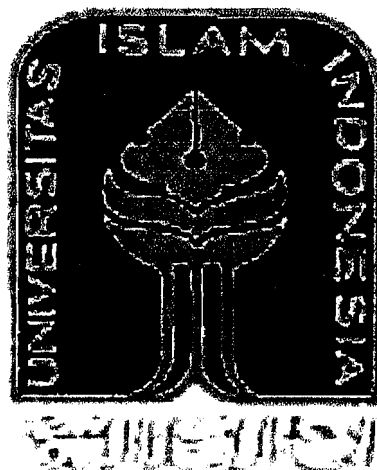
**Nama : Rizky Oktamuriza
No. Mahasiswa : 08523328**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2013**

ENSIKLOPEDIA OBJEK WISATA DI KOTA BENGKULU BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana
Jurusan Teknik Informatika**



Disusun Oleh :

Nama : Rizky Oktamuriza
No. Mahasiswa : 08523229

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2013**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan setulus hati kupersembahkan Tugas Akhir kepada :

Yang Tercinta :

Allah SWT yang selalu memberikan kesehatan, kesabaran,
dan kemudahan dalam menjalankan tugas akhir ini.

Ayah Muslih Zaidin dan Mama Magriza Razie
Nenek dan Datuk yang tidak pernah lupa mendoakan cucu nya
Kakak dan adik Aftasari Muliza dan Irfan Yafie Muhariza
Penyemangatku Uli Setyo Vernanda

Dosen Pembimbing Yudi Prayudi yang telah semangat membimbing
Tentor Antang Ardhana yang telah mengajari

Abang yudha, Bang Abduh, Doci Qbey, Radca, Dang Karin, Bang Rizza, Hafizh,
Febry, Eday, Logat, Pak Hame, Arif, Ryu, Ringgi, Tim Basket FTI dan
Semua Teman seperjuangan FTI UII angkatan 2008
Yang Telah Memberikan Do'a Semangat, Pengorbanan dan Dukungannya
Selama Ini Dalam Menyelesaikan Studi-ku,
Serta Semua Saudara dan semua teman – teman siapapun dan
dimanapun kalian berada

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
ENSIKLOPEDIA OBYEK WISATA DI KOTA
BENGKULU BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

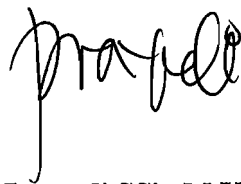
Oleh :

Nama : Rizky Oktamuriza

NIM : 08523328

Yogyakarta, 5 maret 2013

Pembimbing Tunggal,



Yudi Prayudi SSi., M.Kom.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN
HASIL TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan dibawah ini :

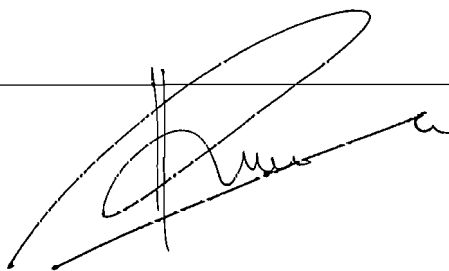
Nama : Rizky Oktamuriza

NIM : 08 523 328

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam laporan tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini kami buat tanpa ada paksaan dari pihak manapun, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 Maret 2013

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rizky Oktamuriza', written over a horizontal line.

(Rizky Oktamuriza)

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

**ENSIKLOPEDIA OBJEK WISATA DI KOTA
BENGKULU BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : Rizky Oktamura
NIM : 08523328

Telah dipertahankan di depan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
Yogyakarta, 5 Maret 2013

Tim Penguji

Yudi Prayudi S.Si., M.Kom

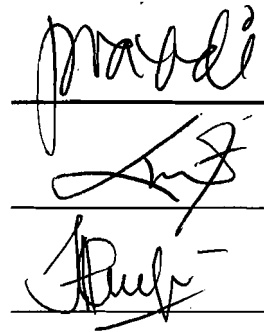
Ketua

Ami Fauziah S.T.,M.T

Anggota 1

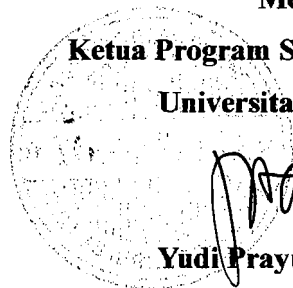
Taufik Hidayat S.T.,MCS

Anggota 2

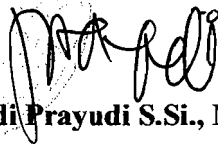


Mengetahui,

**Ketua Program Studi Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia**



Yudi Prayudi S.Si., M.Kom.



MOTTO

"Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri"

(Benyamin Franklin)

"Hal yang paling jauh dari manusia adalah masa lalu, dan yang paling dekat adalah kematian"

(Ari Sujarwo)

"A man's life is struggling until he dies"

(Suberoa Zimmerman)

"Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang.

Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh."

(Andrew Jackson)

"Jadikanlah kekecewaan masa lalu untuk menjadi senjata sukses dimasa depan"

(Rizky Oktamuriza)

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Ensiklopedia Obyek Wisata Di Kota Bengkulu Berbasis Android.

Laporan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia dan juga sebagai salah satu sarana untuk mempraktekkan secara langsung ilmu yang telah diperoleh selama masa studi di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.

Tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu berkat bimbingan, dukungan, dan persetujuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

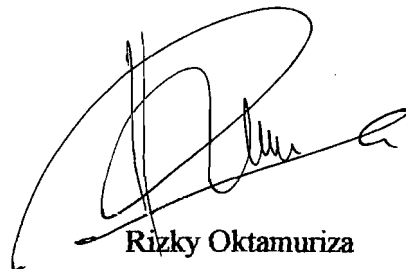
- Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Semoga bermanfaat bagi orang lain suatu hari nanti.
- Orang Tua dan Keluarga tercinta, atas dukungan dan doanya.
- Bapak Yudi Prayudi SSi., M.Kom. selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang telah memberikan arahan, saran, dan dorongan semangat kepada penulis sehingga dapat secepatnya menyelesaikan tugas akhir ini
- Semua teman yang telah membantu baik dari sisi spiritual, materi, sampai hal teknis, kami sangat menghargai bantuan kalian.
- Anhang Ardhana”, selaku pembimbing dalam pembuatan aplikasi ini.
- Teman seperjuangan tugas akhir (Ringgi,Eday,Hafizh,Febry,Logat) Sahabat-sahabat selama kuliah (Rio,Alip,Dwi,Indra,Rian,Yoga,Taufan).
- Rekan- rekan mahasiswa Teknik Informatika UII khususnya angkatan 2008.

- Semua pihak yang telah berjasa yang telah membantu pelaksanaan tugas akhir ini sehingga tugas akhir ini dapat berjalan dengan baik.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyelesaian tugas akhir, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan ini, oleh karena itu penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi dan pembelajaran agar dapat lebih baik dikemudian hari.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 5 Maret 2013

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'R' followed by the name 'Rizky Oktamuriza' written in a cursive script.

Rizky Oktamuriza

ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini merupakan fase perkembangan yang sangat cepat. Tidak terlepas dari perkembangan teknologi informasi, perkembangan jaman yang sangat cepat ini juga mendorong perkembangan di bidang lainnya. Perkembangan dalam mencari informasi melalui smart phone Android kerap menjadi salah satu cara. Salah satunya dalam pencarian informasi wisata di kota Bengkulu. Untuk Android sendiri merupakan Sistem Operasi ponsel yang dirilis oleh Google Inc., merupakan Sistem Operasi yang bersifat terbuka. Hal ini mendorong para pengembang perangkat lunak untuk membuat sebuah aplikasi yang sekiranya dapat mempermudah kehidupan sehari-hari dalam pencarian obyek wisata.

Sebagai tahap awal dipakai studi literatur kemudian dilanjutkan observasi ke Dinas Pariwisata Kota Bengkulu. Ensiklopedia ini dirancang menggunakan metode terstruktur dengan diagram *Hierarchy Plus Input-Output Proses* (HIPO). Sedangkan tahap analisis semua data yang telah di dapat akan disimpan dan diolah untuk tahap pembuatan aplikasi.

Dalam aplikasi ini terdapat frame – frame tentang obyek wisata yang dirancang dengan desain dan animasi yang menarik user untuk menggunakan aplikasi ini. Frame tersebut berisi tentang kategori obyek wisata, informasi obyek wisata yang terdiri dari informasi kuliner, hotel, dan travel, dan menu peta yang menunjukkan jalan menuju obyek wisata yang berdasar dari pusat kota Bengkulu tepat nya di jalan Sudirman.

Kata Kunci: Android, Wisata Kota Bengkulu.

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

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAKSI	ix
TAKARIR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	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
BAB II LANDASAN TEORI	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 DuniaModern	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
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	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
BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS	43
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
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bengkulu merupakan salah satu kota yang terletak di pesisir barat pulau Sumatera. Kota Bengkulu memiliki objek wisata yang beragam, baik wisata alam, budaya maupun sejarah. Dengan beragamnya objek wisata yang ada di Kota Bengkulu, berpotensi mendatangkan wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Namun dalam hal ini kurangnya sarana informasi pariwisata yang ada di Kota Bengkulu berpengaruh terhadap jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Bengkulu.

Karena dari pihak Dinas Pariwisata Bengkulu hanya menyediakan sejumlah katalog, data kunjungan wisatawan domestika maupun mancanegara serta peta wisata saja maka itu sangat berpengaruh pada kunjungan para wisatawan ke Kota Bengkulu. Untuk melengkapi informasi wisata maka diperlukan informasi tentang tujuan wisata, objek wisata yang menarik, informasi jarak yang akan ditempuh apabila menggunakan kendaraan atau jalan kaki untuk mencapai daerah tujuan wisata, produk wisata yang diminati dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis ingin membangun sebuah Ensiklopedia Berbasis Android yang bertujuan untuk mempermudah dalam memperoleh informasi mengenai Kota Bengkulu. Dan informasi yang didapat oleh pemakai (*user*) yaitu wisatawan lebih akurat sehingga mereka dapat mengetahui lebih jauh tentang Kota Bengkulu dan tertarik berwisata ke Kota Bengkulu.

Android adalah sistem operasi yang biasanya digunakan di tablet PC atau *smartphone* yang berbasis Linux. Android sendiri adalah sistem operasi yang dikembangkan oleh Google Inc. Sistem operasi berplatform terbuka ini memungkinkan pengembang perangkat lunak dapat menciptakan aplikasi untuk keperluan apapun.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa permasalahan yang menjadi titik utama pembahasan, yaitu bagaimana membangun aplikasi ensiklopedia obyek wisata Kota Bengkulu berbasis Android ini sehingga memberikan kepada wisatawan untuk mendapatkan wawasan serta informasi tentang obyek wisata di Kota Bengkulu.

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi yang akan dibangun tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan di awal, maka diperlakukan batasan-batasan masalah agar tujuan semula dapat tercapai dengan baik. Batasan masalah yang mencangkup didalam aplikasi ini antara lain :

1. menggunakan 2 bahasa ,yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
2. Sistem ini menampilkan tempat objek wisata yang ingin dikunjungi yang dapat dilihat dari fitur peta.
3. Didalam pilihan objek wisata menampilkan gambar, keterangan, informasi sejarah, informasi penginapan, informasi travel, informasi kuliner dan peta objek wisata tersebut didalamnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi berbasis multimedia yang digunakan sebagai petunjuk tentang objek-objek yang ada di kota Bengkulu.
2. Menghasilkan mediu alternatif untuk mengetahui seluk beluk objek wisata kota Bengkulu.

1.5 Manfaat Penelitian

Hadirnya ensiklopedia objek wisata kota Bengkulu berbasis android ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat agar wisatawan yang berkunjung di kota Bengkulu dapat lebih mudah dalam mengetahui seluk beluk objek wisata yang

ingin dikunjungi dan dapat langsung mengetahui informasi penginapan, informasi travel, dan informasi kuliner didalamnya.

2. Membantu para wisatawan menambah wawasan dan informasi mengenai objek-objek wisata yang terdapat di Kota Bengkulu.

1.6 Review Penelitian

Sejumlah penelitian telah mencoba mengangkat issue tentang metode yang digunakan dalam pembuatan animasi menggunakan Adobe Flash. Mita (2006) telah melakukan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Metode *Tiling Game* Flash Untuk Pengenalan Kampus UII terpadu” dimana terdapat dua metode untuk membuat sebuah rentetan animasi dalam Flash, yaitu Animasi Frame by Frame dengan cara kerja klasik yang membuat secara berbeda gambar-gambar dalam tiap frame, dan Animasi Tweened (*tweened animation*) yang cara penggunaannya hanya membuat frame awal dan frame akhir kemudian membiarkan Flash membuat membuat frame-frame diantara keduanya flash akan membuat besar kecilnya ukuran, rotasi, warna, atau atribut-atribut objek lainnya secara merata diantara frame awal dan frame akhir untuk membuat penampilan gerakannya

Selain itu, Altesa (2006) mengungkapkan tentang pariwisata Bengkulu dalam penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Pariwisata di Provinsi Bengkulu”. Yang menjelaskan bahwa Provinsi Bengkulu khususnya di Kota Bengkulu memiliki begitu banyak objek wisata yang berpotensi mendatangkan wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Karena di dalam ini kurangnya sarana informasi pariwisata yang ada di Bengkulu berpengaruh terhadap wisatawan yang berkunjung ke sana. Dari hasil pantauan penulis di lapangan, pihak Dinas Pariwisata Bengkulu hanya menyediakan sejumlah katalog, data kunjungan wisatawan domestika maupun mancanegara serta peta wisata saja.

Untuk melengkapi tujuan tersebut diperlukan informasi tentang tujuan wisata, obyek wisata yang menarik, sarana yang tersedia seperti transportasi untuk mencapai daerah tujuan wisata, produk wisata yang diminati dan lain sebagainya.

1.7 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan sistem

1.7.1. Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian dengan menggunakan metode literatur. Metode literatur merupakan metode dengan cara mengadakan pengumpulan data melalui literatur untuk memperoleh informasi mengenai landasan teori, sistematika penulisan dan kerangka berfikir ilmiah dari literatur dan buku acuan untuk memecahkan masalah.

1.7.2. Tahap Pengembangan Sistem

Metode pembuatan sistem disusun berdasarkan hasil dari data yang sudah diperoleh. Metode ini meliputi :

a. **Analisis Kebutuhan Sistem**

Merupakan tahap untuk mengetahui kebutuhan dari sistem yang akan dibuat. Mulai dari input, analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan output, analisis kebutuhan perangkat lunak, dan analisis kebutuhan antar muka.

b. **Perancangan Sistem**

Merupakan tahap dimana sistem akan dibuat dengan mendefinisikan kebutuhan yang ada, menggambarkan bagaimana sistem itu dibentuk. Perancangan sistem ini meliputi perancangan *Diagram HIPO*, perancangan sistem aplikasi, perancangan animasi dan perancangan antar muka.

c. **Implementasi Sistem**

Merupakan tahap dimana perancangan yang dibuat diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan, yaitu menggunakan bahasa pemrograman *Actionscript* pada adobe Flash.

d. **Pengujian Sistem**

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika ini bertujuan untuk mempermudah dalam memahami isi laporan tugas akhir ini. Dalam laporan ini terdapat 5 bab yang berisi hasil dari penelitian tugas akhir mengenai ensiklopedia objek wisata kota Bengkulu berbasis android. Bab-bab dalam laporan ini adalah :

1. **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

2. **BAB II**

Bab ini berisikan pembahasan teori yang digunakan dalam penggalian bahan serta digunakan sebagai acuan dan pembuatan. Pengertian sistem serta istilah-istilah dalam pembuatan Ensiklopedia Objek-objek Wisata Kota Bengkulu Berbasis Android.

3. **BAB III**

Bab ini berisikan uraian langkah-langkah penyelesaian masalah dalam penelitian, baik dalam pencarian kosakata, pembuatan visualisasi maupun mengintegrasikan komponen-komponen sistem.

4. **BAB IV**

Bab ini memuat uraian hasil penelitian dan pembahasan dari setiap aktifitas dan bagian-bagian yang dilakukan dalam pembuatan sistem. Selain itu juga membahas kelebihan serta kelemahan sistem dalam penerapan hasil yang dicapai.

5. BAB V

Memuat kesimpulan dan saran dari seluruh proses dalam penyelesaian tugas akhir. Kesimpulan dan saran yang dijabarkan dapat digunakan oleh pihak yang berkepentingan untuk memperbaiki kekurangan dan keterbatasan pada penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sekilas Pariwisata Kota Bengkulu

2.1.1 Pariwisata Bengkulu

ada beberapa macam objek wisata kota Bengkulu. Objek wisata itu antara lain :

1. Pantai Panjang Gading Cempaka

Pantai ini lebih dikenal dengan nama Pantai Panjang dan Pantai Nala. Letak pantai ini hanya sekitar 4Km dari pusat kota Bengkulu dan mudah dicapai dengan kendaraan umum. Disekitar lokasi ini juga telah terdapat pondok-pondok istirahat, rumah makan, *cottages*, tempat hiburan dan hotel berbintang. Keunikan pantai ini adalah panorama alamnya yang elok dan didukung dengan pasir pantai putih yang bersih terhampar sepanjang sekitar 7 Km, serta ditumbuhi oleh pohon cemara pantai di sepanjang bibir pantai. Dilokasi pantai ini juga sudah dilengkapi dengan berbagai macam sarana dan prasarana pendukung pariwisata, seperti area parkir, kolam renang, dan berbagai fasilitas pendukung lainnya.

2. Benteng Malbrough

~~Benteng Malbrough dibangun oleh perusahaan india timur dibawah~~ kepemimpinan Gubernur Yoseph Collet. *The fort constitutes the strong fort* Bcnteng Malbrough berdiri menghadap selatan, dan memiliki luas 44.100 meter persegi. Benteng ini mempunyai bentuk bangunan abad 18, menyerupai kura-kura. Pintu utamanya dikelilingi parit yang luas dan dapat dilalui oleh jembatan. Menurut masyarakat sekitar dibenteng itu juga terdapat pintu keluar bawah tanah yang dulu digunakan pada waktu perang.

3. Tapak Padri dan Pantai Jakat

Terletak sangat dekat dengan Benteng Malbrough dengan pemandangan laut yang indah. Tapak padri dataran yang cukup tinggi sehingga kita dapat melihat matahari terbenam. Masyarakat sering berkunjung ketempat ini pada sore hari untuk melihat sunset.

4. Pulau Tikus

Pulau ini merupakan pulau karang kecil yang terletak disebelah barat kota Bengkulu. Pada masa dahulu pulau ini meruakan tempat kapal – kapal berlindung dari hantaman badai ombak laut Samudra Indonesia. Ukuran pulau ini sekitar 60 kali 100 meter dan disini juga terdapat batu – batu karang yang dihuni oleh berbagai jenis ikan dan sangat potensial sebagai wisata laut dengan aktivitas memancing, menyelam, dan *snorkling*. Untuk mencapai pulau ini dibutuhkan waktu sekitar 30 menit dari pelabuhan lama Bengkulu (Pantai Tapak Padri).

5. Danau Dendam Tak Sudah

Danau ini dikelilingi bukit kecil, dengan bukit barisan sebagai latar belakangnya. Jaraknya sekitar 8 km dari pusat kota Bengkulu. Anggrek air *Vanda Hookeriana* tumbuh sepanjang danau. Ketika musim bunga anggrek tersebut membuat danau menjadi indah dan lebih sejuk.

6. Parr and Hamilton Monuments

Parr Monuments terletak didepan Pasar Barukoto diseborang benteng Marbrough, sedangkan Hamilton Monuments terletak dijalan Soekarno-Hatta. Monuments ini dibangun oleh Inggris untuk memperingati kekalahan mereka di Bengkulu.

7. Rumah Pengasingan Bung Karno

Pada jaman koloni Belanda (1939-1942), Soekarno (yang kemudian menjadi Presiden RI yang pertama) pernah diasingkan di Bengkulu.

Selama dalam pengasingan Soekarno tinggal di rumah yang beralamat di Anggut Atas dan sekarang dikenal dengan jalan Soekarno-Hatta. Beberapa peralatan, sepeda, perpustakaan buku-buku, dan yang lainnya yang pernah dimiliki oleh Soekarno disimpan didalam rumah ini. Selama tinggal di Bengkulu, Soekarno mendesai masjid, yang sekarang dikenal dengan Masjid Jamik (Jamik Mosque)

8. Museum Provinsi Bengkulu

Museum Bengkulu terletak dibagian selatan dari jalan utama kota Bengkulu, yaitu dijalan Pembangunan. Disini wisatawan dapat melihat berbagai macam benda-benda bersejarah. Dan juga baju batik buatan Bengkulu yang dinamakan kain Besurek.

9. Kampung China

Kampung China yang biasa disebut China town ini bertempat tidak jauh dari Benteng malbrough dan Pantai Tapak Padri. Kampung China adalah kampung kecil yang yang keseluruhan dihuni oleh warga China. Bangunan-bangunan di China Town ini dibangun seperti model-model bangunan China yang ada di negeri China asli nya. Sehingga menarik untuk dikunjungi.

2.2 Ensiklopedia

Ensiklopedia adalah sebuah kata yang diambil dari bahasa Yunani yaitu *enkekllos paedea*, diterjemahkan sebagai sebuah lingkaran atau pengajaran umum. Ensiklopedia adalah sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan yang tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat. Ensiklopedia yang sekarang ini adalah merupakan perkembangan dari sebuah kamus pada abad ke 18. Fokus utama dari sebuah kamus terletak pada kata dan definisinya, serta menyediakan informasi, analisis, atau latar belakang dari definisi kata secara terbatas. Walaupun kamus memberikan sebuah definisi, tetapi masih memberikan pengertian yang kurang

mendalam dari arti suatu istilah dan bagaimana suatu istilah berhubungan terhadap suatu bidang ilmu pengetahuan.

Perbedaan utama antara kamus dan ensiklopedia ialah bahwa sebuah kamus hanya memberikan definisi setiap entri dilihat dari sudut pandang linguistik atau hanya memberikan kata-kata sinonim saja, sedangkan sebuah ensiklopedia memberikan penjelasan secara lebih mendalam serta dilengkapi dengan ilustrasi, pustaka, statistik dan peta. Kamus adalah daftar kata-kata yang dijelaskan dengan kata-kata lainnya sedangkan sebuah ensiklopedia adalah sebuah daftar mengenai hal-hal.

2.2.1 Sejarah Ensiklopedia di Dunia Modern

Pada era modern kata ensiklopedia pertama kali dipakai oleh Paul Scalich, seorang penulis Jerman pada tahun 1559. Lalu filsuf Inggris Francis Bacon pada awal abad ke-17 menggunakan kata ini pada arti modern. Tetapi makna kata ensiklopedia baru dipakai dalam artinya seperti hari ini setelah Denis Diderot, seorang penulis dan filsuf Inggris juga memakai kata ini untuk memberi nama proyek yang sedang dikerjakan.

Dalam bahasa Perancis, ensiklopedia Diderot ini disebutnya: *Encyclopedieou Dictionnaire raisonne des sciences, des arts et des metiers*. Artinya dalam bahasa Indonesia ialah "ensiklopedia atau Kamus Beranotasi tentang Ilmu Pengetahuan, seni dan Pekerjaan".

2.2.2 Ensiklopedia di Indonesia

Ensiklopedia tertua di Indonesia berasal dari pulau Jawa yaitu dari budaya Jawa Hindu dan ditulis dalam bahasa Jawa Kuno. Ensiklopedia ini disebut *Cantaka Parwa* dan berisi segala macam ilmu pengetahuan dan cerita-cerita mitologi dan wiracarita. Kemungkinan besar kitab *Cantaka Parwa* ini ditulis pada abad ke-9 Masehi.

Selain *Cantaka Parwa*, kitab *Canda Kirana* yang kurang lebih berasal dari masa yang sama. Tetapi *Canda Kirana* sebenarnya lebih menampakkan ciri-ciri khas kamus daripada ensiklopedia.

Orang-orang Indonesia yang mengecap pendidikan kolonial Belanda, mulai akhir abad ke 19 dan awal ke 21 mulai tertarik dengan ide-ide dan gaya pemikiran Dunia Barat. Lalu munculah karya-karya yang bersifat ensiklopedia dalam bahasa Indonesia. Tetapi ensiklopedia lengkap dalam bahasa Indonesia baru muncul pada tahun 1953, setelah Indonesia merdeka, yaitu Ensiklopedia Indonesia.

Pada era pasca Kemerdekaan Indonesia, terutama dewasa ini ensiklopedia yang terkenal antara lain adalah Ensiklopedia Indonesia yang telah disebut diatas ini. Ensiklopedia terdiri dari 7 jilid dan Ensiklopedia Nasional Indonesia yang terdiri dari 18 jilid. Lalu pada dasawarsa terakhir abad ke-20 muncul pula ensiklopedia yang berasaskan agama Islam dan disebut Ensiklopedia Islam Indonesia. Salah seorang penyusun ensiklopedia terakhir ini adalah Nurcholish Madjid.

2.3 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Pada awalnya Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru pembuat perangkat lunak untuk ponsel dan kemudian dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi (Safaat, 2011:1).

Android sendiri sekarang tidak hanya menjadi sistem operasi di *smartphone* namun juga menjadi sistem operasi pada Tablet PC dan juga menjadi pesaing dari Apple. Android bisa menjadi pesaing dari Apple karena merupakan *platform* yang lengkap terlebih lagi dukungan dari komunitas *open source* dunia sehingga Android berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah *device*.

Fitur yang tersedia di Android adalah:

1. Kerangka aplikasi: untuk penggunaan dan penghapusan komponen yang tersedia.
2. Dalvik Virtual Machine: mesin virtual yang dioptimalkan untuk *mobile device*.
3. Grafik 2D dan 3D berbasis OpenGL.
4. SQLite untuk penyimpanan data.
5. Mendukung media dengan berbagai format gambar, audio dan video.
6. GPS (*Global Positioning System*), Bluetooth, EDGE, 3G-4G, WiFi dan *Accelerometer* (tergantung kesediaan perangkat keras).

Arsitektur Android secara garis besar dapat dijelaskan dan digambarkan sebagai berikut:

a. *Applications dan Widgets*

Applications dan Widgets ini adalah layer di mana kita berhubungan dengan aplikasi saja, di mana biasanya kita *download* aplikasi kemudian kita lakukan instalasi dan jalankan aplikasi tersebut. Di *layer* terdapat aplikasi inti termasuk klien email, program SMS, kalender, peta, browser, kontak. Semua aplikasi itu ditulis menggunakan bahasa pemrograman java.

b. *Applications Frameworks*

Android adalah "*Open Development Platform*" ialah Android yang menawarkan kepada pengembang atau memberi kemampuan kepada pengembang untuk membangun aplikasi bagus dan inovatif. Pengembang bebas mengakses perangkat keras, akses informasi resources, menjalankan *service background*, mengatur *alarm*, dan menambahkan status *notifications*, dan sebagainya. Pengembang memiliki akses penuh menuju *API framework* seperti yang dilakukan oleh aplikasi yang kategori inti.

Arsitektur aplikasi dirancang supaya kita dengan mudah dapat menggunakan kembali komponen yang sudah digunakan(*reuse*).

Komponen-komponen yang termasuk di dalam *Applications Frameworks* adalah sebagai berikut :

- a) *Views*
- b) *Content Provider*
- c) *Resource Manager*
- d) *Notification Manager*
- e) *Activity Manager*

c. *Libraries*

Libraries ini adalah *layer* di mana fitur-fitur android berada, biasanya para pembuat aplikasi mengakses *libraries* untuk menjalankan aplikasinya. Berjalan di atas kernel, *layer* ini biasanya meliputi berbagai *library* C/C++ ini seperti *Libc* dan *SSL*, serta:

- a) *Libraries* media untuk pemutaran media audio dan video.
- b) *Libraries* untuk manajemen latihan.
- c) *Libraries* Graphics mencakup SGL dan OpenGL untuk grafis 2D dan 3D.
- d) *Libraries* SQLite untuk dukungan *database*.
- e) *Libraries* LiveWebcore mencakup modern *web browser* dengan *engine embaded web view*.
- f) *Libraries* 3D yang mencakup implementasi OpenGL ES 1.0 API's

d. *Android Run Time*

Layer yang membuat aplikasi android dapat dijalankan di mana dalam prosesnya menggunakan implementasi linux. *Dalvic Virtual Machine* (DVM) merupakan mesin yang membentuk dasar kerangka aplikasi android. Di dalam *Android Run Time* di bagi menjadi dua bagian yaitu:

- a) *Core Libraries* ialah aplikasi android yang dibangun dalam bahasa java, sementara Dalvic sebagai virtual mesinnya bukan Virtual

Machine Java, sehingga diperlukan sebuah *libraries* yang berfungsi untuk menterjemahkan bahasa java/c yang ditangani oleh *Core Libraries*.

b) *Dalvic Virtual Machine* ialah mesin yang berbasis register yang dioptimalkan untuk menjalankan fungsi-fungsi secara efisien, di mana merupakan pengembangan yang mampu membuat linux kernel untuk melakukan *threading* dan manajemen tingkat rendah.

e. Linux Kernel

Adalah layer di mana inti dari operating system dari android itu berada. Berisi file-file system yang mengatur system *processing*, *memory*, *resources*, *drivers*, dan sitem-sistem operasi android lainnya.

Hingga saat ini Android yang telah berkembang baik dari sisi perangkat lunak ataupun perangkat keras. Berikut ini adalah beberapa versi dari Android yang telah rilis:

a) Android 1.0

Android pertama ini diluncurkan pada 23 September 2008. Dengan perangkat yang pertama kali menggunakan Android adalah HTC Dream. Fitur-fitur yang tersedia seperti Android Market, web browser, e-mail dan sinkronisasi G-mail, Google Maps, Google Talk, SMS, MMS.

b) Android 1.1

Pada 9 Maret 2009, Google merilis Android 1.1. Pembaruan dilakukan pada aplikasi, jam, alarm, *voice search*, dan pemberitahuan e-mail.

c) Android 1.5 (Cupcake)

Peluncuran dilakukan sekitar pertengahan Mei 2009. Google kembali merilis ponsel dengan menggunakan Android dan SDK (*Software*

Development Kit) versi 1.5. Pembaruan dilakukan dengan penambahan fitur yaitu kemampuan merekam video dan foto menggunakan kamera.

d) Android 1.6 (Donut)

Android versi ini dirilis September 2009 dengan perbaikan proses pencarian, indikator baterai dan kontrol applet VPN. Penambahan lainnya adalah Gallery dan penambahan resolusi WVGA.

e) Android 2.0/2.1 (Eclair)

Desember 2009 menjadi peluncuran Android Eclair dengan perubahan seperti optimalisasi perangkat keras, Google Maps 3.1.2, *User Interface* baru, browser dengan dukungan HTML5 dan Bluetooth 2.1.

f) Android 2.2 (Frozen Yoghurt)

Sejak diluncurkan pada Mei 2010, Android Frozen Yoghurt yang lebih dikenal dengan Froyo ini menjadi Android yang paling banyak beredar di pasaran. Android Froyo ini termasuk kompleks dan beberapa perubahan dilakukan seperti optimalisasi kerangka aplikasi yang lebih baik dan *Dalvik Virtual Machine* yang dioptimalkan pada perangkat *mobile*.

g) Android 2.3 (Gingerbread)

Dirilis Desember 2010 dan memuat revisi dari versi sebelumnya seperti *SIP-based VoIP*, *Near Field Communication* (NFC), *Gyroscope* dan *sensor, download manager*.

h) Android 3.0/3.1 (Honeycomb)

Dirancang untuk Tablet PC dan mendukung multi prosesor dan akselerasi perangkat keras untuk grafis. UI juga berbeda karena didesain khusus untuk Tablet PC.

i) Android 4.0/4.1 (Ice Cream Sandwich)

Peningkatan dari versi Honeycomb, diantaranya menambahkan fitur baru seperti membuka kunci dengan pengenalan wajah dan pemantauan jaringan data.

2.4 Adobe Flash

Adobe Flash atau Macromedia Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *adobe systems*. Adobe Flash digunakan untuk membuat *gambar vektor* maupun *animasi* gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada Flash 5 (Yudhiantoro, 2006).

Adobe flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh adobe dan program aplikasi *standar authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website.

Aplikasi Flash merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal.

2.4.1 Sejarah Adobe Flash

Macromedia Flash atau Adobe Flash dikenal secara luas pada tahun 1999 dengan versi 4. Saat itu macromedia membuat dan mendistribusikan secara gratis Flash player, yaitu sebuah program kecil yang digunakan untuk memainkan file

animasi yang dibuat dengan Flash 4 kebawah. Dengan Flash Player seseorang tidak harus memiliki (menginstal) Macromedia Flash untuk memainkan file animasi (Yudhiantoro, 2006).

Pada tahun 2000 Flash versi 5 diedarkan dan mendapat sambutan luar biasa dan khalayak. Program ini telah memperbaiki antarmukanya sehingga lebih muda dioperasikan. Flash versi 6 di edarkan pada tahun 2002 bersama dengan produk macromedia yang lain seperti Freehand versi 10, Dreamwaver, Firework, dan Cold Fushion dalam bentuk paket terpadu yang disebut Macromedia Studio MX. Hampir semua progrma menyeragamkan antarmukanya sehingga pemakai produk Macromedia akan mudah menggunakan program-program tersebut.

Ternyata konsistensi produk Macromedia Studio sulit dipertahankan karena masing-masing program tidak memiliki kecepatan perkembangan yang sama. Setelah FreeHand merilis versi 11, pada tahun 2004 flash merilis Flash MX 2004. Sementara program lain belum mampu membuat versi barunya. Macromedia juga mengeluarkan versi *Flash Lite* untuk menyusun animasi pada telepon seluler.

Tahun 2005 Macromedia mengeluarkan Flash Basic 8 dan Flash Professional 8. Masing-masing ditunjukan untuk desainer pembuat animasi serta pengguna yang memerlukan fasilitas lanjutan baik untuk para pengembang (pembuat program baik dari sisi artistik maupun database) dan pembuat aplikasi interaktif yang memerlukan fasilitas agar mereka yang ingin mengenal Flash bisa memperoleh paket dengan harga murah dengan membeli flash basic 8, sementara versi lengkapnya dijual denga harga lebih mahal.

2.5 HIPO (*Hierarchy Plus Input-Output Proses*)

Merupakan suatu alat yang digunakan untuk perencanaan dan dokumentasi dalam program komputer. Model HIPO terdiri dari bagian hirarki (*hierarchy Chart*) yang secara grafik mempresentasikan struktur program serta kumpulan IPO (*Input-Process Output*) yang menjelaskan tujuan *input*, asal *output*, dan proses yang dilakukan oleh tiap fungsi dari modul pada bagan hirarki (*Hierarchy Chart*).

aplikasi ini hanya terjadi pengecekan kata kunci (*keyword*) yang ditampilkan melalui *interface*. seperti pada gambar 3.1 dan pada aplikasi ini menampilkan desain yang berguna untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. Desain yang digunakan adalah seperti :

1. Tombol

Pada setiap frame didalam aplikasi ini menampilkan informasi obyek wisata dan disertakan tombol atau button untuk masuk ke frame lainnya. Button dibuat sedemikian rupa agar sebisa mungkin dipahami dan dimengerti oleh pengguna.

2. Font Huruf

Aplikasi ini menggunakan font huruf *Ravie* karena sesuai dengan tombol yang telah dibuat dan font ini terlihat jelas dan tidak terlihat kaku. Untuk penjelasannya sejarah dan informasi obyek wisata aplikasi ini menggunakan font huruf *Times New Roman* karena jelas untuk dibaca oleh pengguna.

3. Background

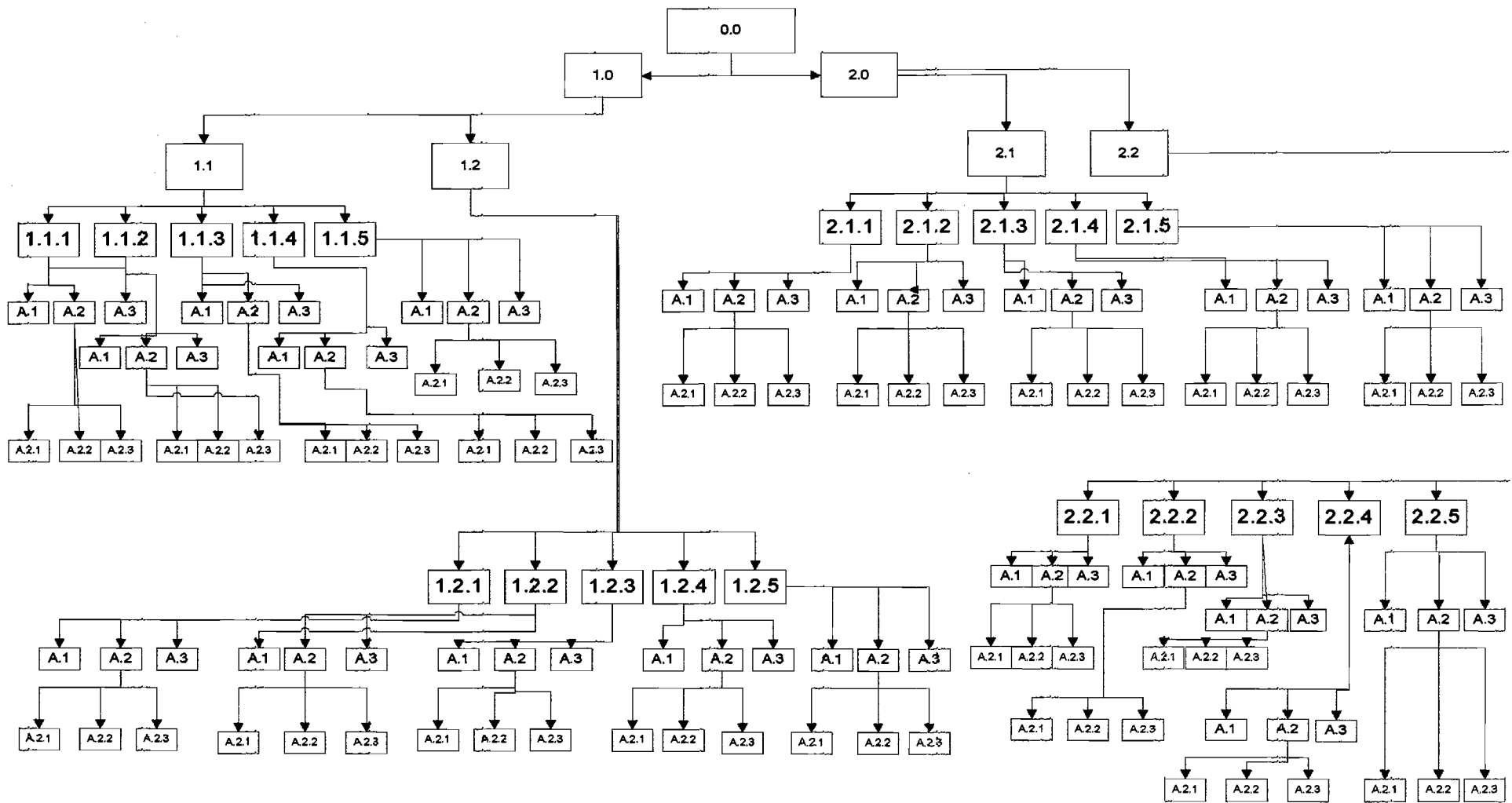
Pada background aplikasi ini menggunakan latar berwarna coklat muda seperti selembar kertas tua. Dengan background seperti ini dapat lebih gampang untuk dilihat tulisan-tulisan dan jenis-jenis tombol.

4. Desain Warna

Aplikasi ini dibuat dengan desain warna coklat dan di juga tambahkan tombol-tombol berwarna coklat dan hijau. Warna coklat dipakai karena termasuk warna gelap dan dapat lebih jelas dalam menampilkan tulisan yang akan dibaca.

5. Desain Gambar

Aplikasi ini menampilkan gambar atau foto yang langsung diambil dari masing-masing obyek wisata sehingga dapat memberi gambaran kepada pengguna seperti apa obyek wisata yang ingin dikunjungi tersebut.



Gambar 3.1 Diagram HIPO

Tabel 3.1 Penjelasan Diagram HIPO

	Keterangan		Keterangan
0.0	Tampilan Awal	A.1	Gambar
1.0	Bahasa Indonesia	A.2	Info
2.0	Bahasa Inggris	A.3	Peta
1.1	Wisata Alam	A.2.1	Travel
1.2	Wisata Sejarah	A.2.2	Hotel
1.1.1	Pantai Panjang	A.2.3	Restaurant
1.1.2	Tapak Paderi	2.1.1	Long Beach
1.1.3	Pantai Jakat	2.1.2	Tapak Paderi
1.1.4	Pulau Tikus	2.1.3	Jakat Beach
1.1.5	Danau Dendam Tak Sudah	2.1.4	Lake Dendam Tak Sudah
1.2.1	Benteng Marlborough	2.1.5	Pulau Tikus
1.2.2	Monumen Parr	2.2.1	Marlborough Castle
1.2.3	Rumah Pengasingan Bung Karno	2.2.2	China Town
1.2.4	Museum Bengkulu	2.2.3	Monument of Parr
1.2.5	Kampung Tua Cina	2.2.4	Museum Bengkulu
		2.2.5	House of Soekarno

B. Perancangan Skenario Sistem Aplikasi

Aplikasi ini memiliki alur apabila pengguna sudah masuk ke halaman utama maka di halaman utama akan menampilkan pilihan bahasa dan masuk ke menu kategori terdapat tombol kategori untuk masuk ke isi kategori wisata. Didalam isi kategori wisata terdapat tombol untuk masuk ke menu informasi, menu map, dan menu sejarah wisata. Didalam menu isi ini pengguna dapat mengetahui semua informasi tentang obyek wisata di kota Bengkulu melalui aplikasi ini.

pada skenario yang terdapat pada tabel penjelasan diagram, skenario tampilan awal yang ditunjukkan pada nomor dan pilihan bahasa

menampilkan tombol berupa teks untuk masuk ke dalam pilihan berikutnya. Pada skenario pilihan kategori wisata seperti pantai panjang, museum bengkulu, dll terdapat teks untuk menjelaskan sejarah obyek wisata tersebut dan terdapat gambar, dan juga terdapat tombol untuk masuk ke pilihan berikutnya. Pada skenario berikutnya yaitu pada tampilan menu informasi juga terdapat teks dan tombol untuk masuk ke menu pilihan penginapan, informasi kuliner, dan informasi travel. Pada skenario petunjuk jalan terdapat gambar peta yang menunjukkan jalan menuju tempat obyek wisata, dan tombol untuk pilihan menggunakan kendaraan atau tidak.

Pada setiap frame terdapat tombol Back atau tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan pada setiap menu kategori wisata terdapat tombol Home untuk kembali ke menu pilihan bahasa.

C. Perancangan Sistem Aplikasi

Sistem aplikasi ini dirancang untuk memberi kemudahan kepada *user* yang menginginkan kemudahan dalam pencarian mengenai nama obyek wisata dan informasi lain pada obyek wisata Kota Bengkulu. Untuk itu, sistem ini dirancang agar mudah dipahami. Fitur-fitur sederhana tetapi membantu sangat dibutuhkan agar sistem sesuai dengan apa yang diharapkan.

Menu Pilihan merupakan salah satu fitur atau fasilitas utama yang harus ada dalam sistem karena sistem yang dibuat merupakan ensiklopedia atau dengan kata lain kamus digital. Menu Pilihan ini menampilkan berbagai macam jenis obyek wisata yang terdapat didalam aplikasi ini, dan pengguna dapat memilih dengan cara mengklik salah satu obyek wisata untuk langsung masuk ke menu obyek wisata yang akan dikunjungi.

D. Perancangan Antar Muka

Dalam perancangan antar muka ini, sangat berkaitan erat sekali dengan perancangan sistem aplikasi. Semua fitur atau fasilitas yang telah dirancang dalam perancangan sistem aplikasi diterapkan dalam desain antar muka.

Antar muka dirancang dengan sebaik mungkin agar bisa menjadi *user friendly* atau semudah mungkin digunakan oleh *user*. Desain antar muka dibuat mudah atau *simple* tetapi mencakup semua fasilitas yang telah dirancang sebelumnya serta menarik. Komposisi pemilihan warna dan peletakan unsur-unsur menjadi bagian paling penting dalam perancangan sistem aplikasi ini.

Pada dasarnya desain antar muka ini mempunyai 6 desain, yaitu halaman utama, halaman kategori wisata, sub kategori wisata, halaman isi, halaman info, halaman map.

1. Halaman Utama

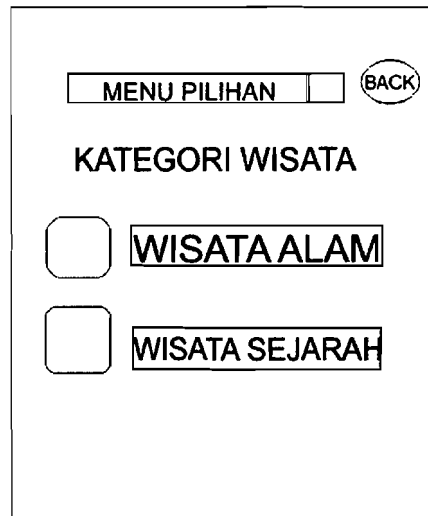
Halaman utama terdiri dari dua menu yaitu menu Bahasa Indonesia dan menu Bahasa Inggris. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Perancangan Menu Utama

2. Halaman Kategori Wisata

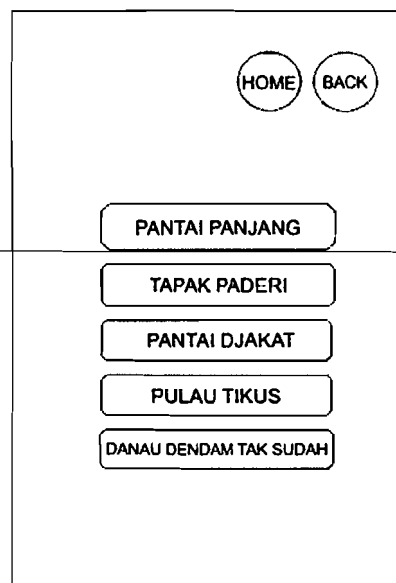
Desain untuk halaman kategori wisata memiliki bentuk yang hampir sama, yang berbeda hanya pada isi, dan gambar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Perancangan Menu Kategori Wisata

3. Sub Kategori Wisata

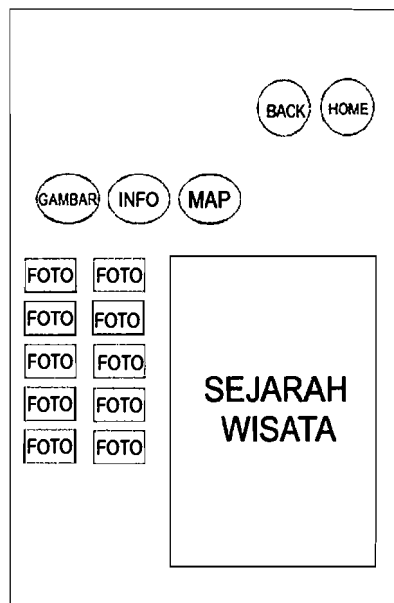
Desain untuk halaman sub menu kategori wisata memiliki bentuk yang hampir sama, yang berbeda hanya pada isi dan gambar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.4



Gambar 3.4 Perancangan Sub Menu Kategori Wisata

4. Halaman Isi

Pada dasarnya halaman isi memiliki bentuk yang hampir serupa, yang berbeda hanya pada isi, dan gambar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Perancangan Halaman Isi

5. Halaman Info

Pada dasarnya halaman isi memiliki bentuk yang hampir serupa, yang berbeda hanya pada isi, dan gambar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Perancangan Halaman Info

6. Halaman Map

Pada dasarnya halaman isi memiliki bentuk yang hampir serupa, yang berbeda hanya pada isi, dan gambar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Perancangan Halaman Map

E. Perancangan Animasi

Animasi merupakan salah satu bagian penting dalam pembuatan sistem aplikasi ini dimana animasi digunakan untuk memperindah tampilan (*user interface*). Tulisan atau *text* hanya merupakan penjas dari animasi yang ditampilkan. Oleh karena itu, animasi dibuat sesempurna mungkin dan semaksimal mungkin dengan memanfaatkan *software-software* yang ada.

Corel Draw dan Adobe Photoshop digunakan untuk membuat sketsa awal dari tampilan sistem aplikasi Ensiklopedia tersebut. Adobe Flash digunakan untuk tampilan animasi. Animasi yang dirancang dalam sistem aplikasi ini berupa 2D (dua dimensi). Dalam animasi ini juga dimungkinkan dibuat animasi yang dinamis, dimana *user* bisa berinteraksi dengan animasi atau dengan kata lain ada animasi didalam animasi.

Obyek-obyek yang dianimasikan dalma sistem aplikasi ini meliputi desain tombol pada halaman utama dan header pada setiap halaman.

3.5 Rencana Pengujian

Pengujian aplikasi ini dilakukan apakah sistem yang dibuat sesuai yang direncanakan atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *smartphone* Android seperti Samsung Galaxy S3.

3.6 Implementasi Perangkat Lunak

Tahap implementasi merupakan tahapan yang penting dimana sebuah pernagkat lunak siap untuk dioperasikan. Dengan begitu akan diketahui apakah pernagkat lunak yang dibuat sesuai dengan perancangan atau tidak. Pada implementasi ini akan dijelaskan bagaimana car kerja dari perangkat lunak atau aplikasi Ensiklopedia Obyek Wisata Kota Bengkulu ini bekerja. Implementasi dilengkapi dengan memberikan gambar trampilan form-form yang dibuat.

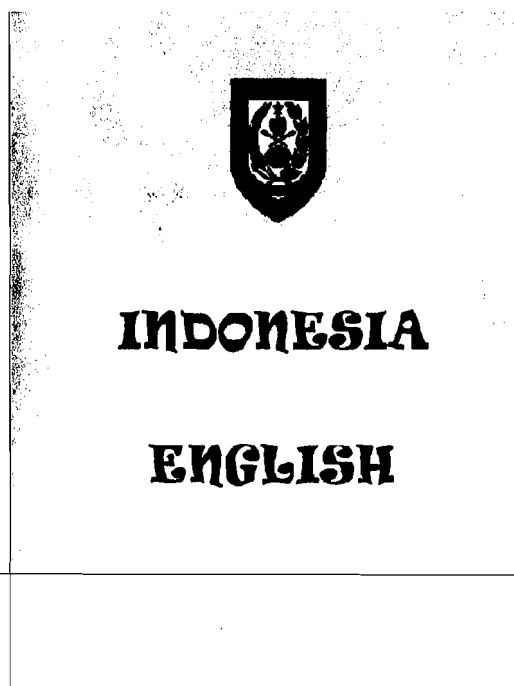
3.7 Implementasi Antar Muka

Di dalam aplikasi ini implementasi nya dibatasi pada pembuatan perangkat lunak meliputi sistem pencarian, detail Obyek wisata serta pelengkap.

Implementasi dari Sistem Aplikasi Ensiklopedia Obyek Wisata Kota Bengkulu terdiri dari sebuah form utama yang bisa diakses dan mengalami perubahan pada *frame* utama atau pada animasi. *Frame* tersebut akan berubah sesuai akses yang dilakukan oleh *user*

A. Form Menu Utama

Form menu utama adalah *form* yang ditampilkan pada saat pertama kali program dijalankan. Waktu pertama kali aplikasi ini dijalankan maka akan muncul halaman utama yang terdiri dari 2 menu. *Form* menu utama dari aplikasi ini dapat dilihat dari gambar 3.8.

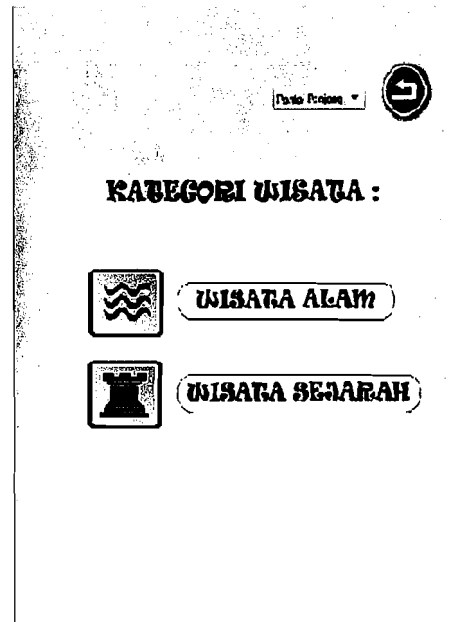


Gambar 3.8 Form Menu Utama

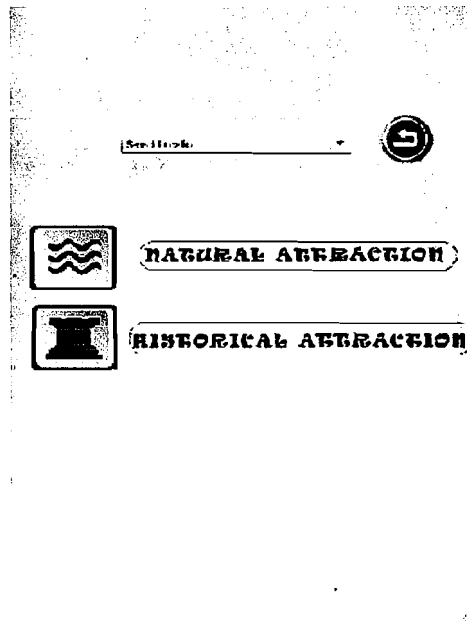
B. Form Menu Kategori Wisata

Form Menu kategori wisata menampilkan bermacam objek wisata yang terdapat di kota Bengkulu. Menu akan muncul jika *user* meng-klik tombol Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris. Di *form* ini akan muncul juga *form* menu pilihan. Pada *form* ini *user* bisa memilih langsung objek wisata

melalui menu pilihan yang disediakan dibagian atas tengah. Hasil pilihan akan memunculkan kategori wisata dan user dapat meng-klik satu nama objek wisata. Apabila *user* meng-klik tombol Indonesia maka akan keluar seperti gambar 3.9, dan apa bila *user* meng-klik tombol English maka akan keluar seperti gambar 3.10.



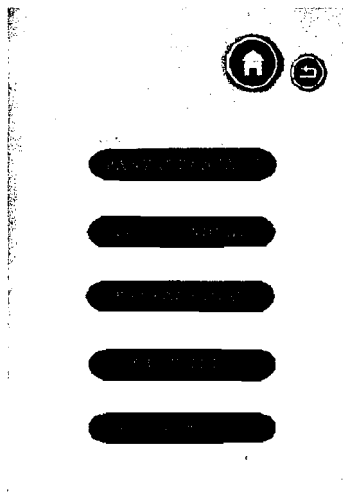
Gambar 3.9 Form menu Kategori Wisata Bahasa Indonesia



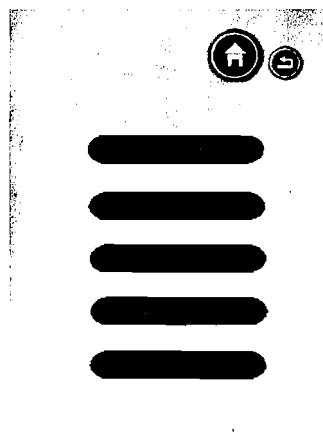
Gambar 3.10 Form Menu Kategori Wisata Bahasa Inggris

C. Form Menu Wisata Alam

Form Menu Wisata Alam (bahasa indonesia) dan Natural attraction (bahasa inggris) berisi kategori wisata alam yang terdapat di kota Bengkulu. Menu wisata alam akan muncul apabila *user* meng-klik tombol wisata alam pada Menu Katcgori Wisata bahasa Indonesia dan dapat dilihat di gambar 3.11. Dan Menu Natural attraction akan muncul apa bila *user* meng-klik natural attraction pada Menu Kategori bahasa Inggris dan dapat dilihat dari gambar 3.12.



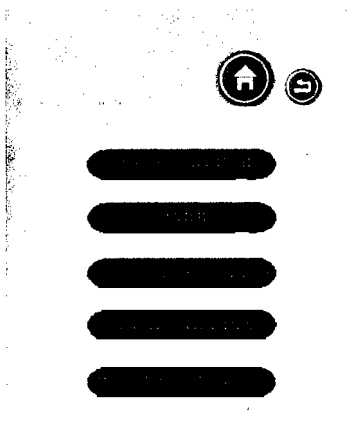
Gambar 3.11 Form Kategori Wisata Alam Bahasa Indonesia



Gambar 3.12 Form Natural Attraction Bahasa Inggris

D. Form Menu Wisata Sejarah

Form Menu Wisata Sejarah (bahasa indonesia) dan Historical attraction (bahasa inggris) berisi kategori wisata sejarah yang terdapat di kota Bengkulu. Menu wisata sejarah akan muncul apabila *user* meng-klik tombol wisata sejarah pada Menu Kategori Wisata bahasa Indonesia dan dapat dilihat di gambar 3.13. Dan Menu historical attraction akan muncul apa bila *user* meng-klik historical attraction pada Menu Kategori bahasa Inggris dan dapat dilihat dari gambar 3.14.



Gambar 3.13 Form Menu Wisata Sejarah



Gambar 3.14 Form Menu Historical Attraction

E. Form Menu Isi

Form Menu isi berisi tentang penjelasan objek wisata yang berada di Kota Bengkulu. Didalam menu isi berisi tiga tombol yaitu tombol untuk masuk ke menu informasi, menu petunjuk jalan, dan menu penjelasan objek. Contoh menu isi Wisata alam Pantai Panjang. *Form* ini akan muncul jika *user* meng-klik tombol pada kategori wisata (bahasa indonesia). Jika *user* meng-klik tombol Pantai Panjang. *Form* menu isi dari aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Form Menu Isi

F. Form Menu Informasi

Form Menu Informasi berisi informasi penginapan, rumah makan, dan *travel agent*. Menu Informasi akan muncul apabila *user* meng-klik tombol hijau informasi pada menu isi (bahasa indonesia).

atau sebuah aplikasi. Untuk integrasi combobox tersebut dalam menjalankan proses pencarian adalah sebagai berikut :

Didalam Adobe Flash terdapat fasilitas untuk pembuatan suatu proses menu pilihan pada sistem aplikasi. Berupa *tools* yang terdapat dalam component adobe flash. Setelah combobox aktif maka di dalam component parameter pada Adobe Flash dapat dimasukan data provider berupa nama – nama objek wisata (*field*) yang ada di Kota Bengkulu. Nama – nama tersebut ditulis sesuai dengan apa yang akan di buat menjadi *sourcecode* dan sesuai dengan nama masing – masing *frame* didalam components parameters combobox.

Setelah dimasukan nama - nama objek wisata tersebut diintegrasikan ke dalam value maka sudah menjadi kesatuan. Dalam proses pilihan yang dijalankan combobox maka cukup meng-klik tanda panah pada *text box* maka akan keluar nama- nama objek wisata yang telah sama dengan *field* kata yang dibuat didalam sebuah value. Apabila kata tersebut telah ditemukan maka bila di klik salah satu nama objek wisata tersebut akan pergi ke *frame* yang ditulis sesuai dengan nama *sourcecode* tersebut.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN ANALISIS

4.1 Batasan Implementasi

Implementasi Ensiklopedia Obyek Wisata di Kota Bengkulu Berbasis Android ini bertujuan agar memudahkan masyarakat lebih mudah dalam mengetahui informasi obyek wisata di Kota Bengkulu serta info penginapan, rumah makan, dan informasi travel agent.

Ensiklopedia Obyek Wisata di Kota Bengkulu Berbasis Android ini hanya terbatas untuk melihat informasi tentang obyek wisata di Kota Bengkulu, Batasan implementasi hasil perancangan perangkat lunak dan perancangan antarmuka dibagi menjadi dua bagian, yaitu perangkat lunak dan perangkat keras. Batasan implementasi perangkat lunak antara lain bahasa pemrograman dan alasan pemilihannya, sedangkan perangkat keras adalah perangkat keras yang digunakan dalam implementasi yang telah dibuat.

4.1.1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan Ensiklopedia Obyek Wisata di Kota Bengkulu ini adalah Android 4.0 (Ice Cream Sandwich). Untuk Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich) aplikasi dapat dijalankan dengan lancar, dan dapat digunakan dengan versi android lainnya dengan berjalan maksimal.

4.1.2. Perangkat Keras

Dalam pengujian aplikasi ini, perangkat keras yang digunakan merupakan sebuah telepon genggam dengan spesifikasi:

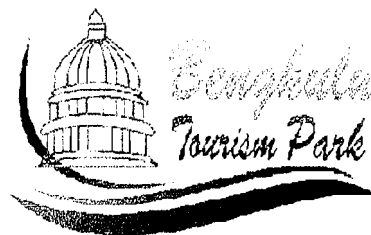
1. Prosesor Quad-core 1.4 GHz Cortex-A9, Exynos 4212 Quad chipset
2. Memory 16 GB RAM
3. Media penyimpanan internal 1 GB
4. GPRS/EDGE/3G/HSDPA/WiFi dan A-GPS

4.2 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap dimana sistem mampu diaplikasikan dalam keadaan sesungguhnya. Dan implementasi akan diketahui apakah sistem yang dibuat dapat berjalan dengan baik atau tidak dan apakah sistem dapat menghasilkan *output* sesuai dengan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

4.2.1. Halaman Pembuka (*Splash Screen*)

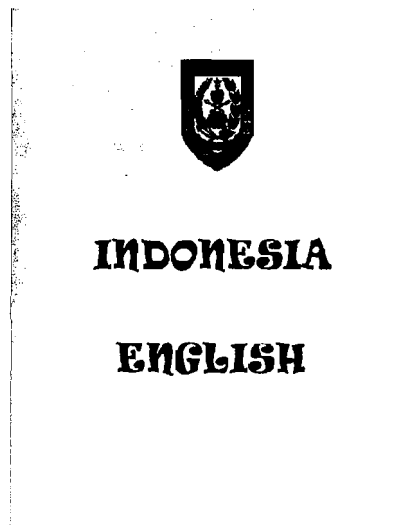
Saat pertama kali aplikasi dibuka, akan muncul sebuah halaman pembuka atau *splash screen* yang akan menampilkan sebuah *image*. Tampilan *splash screen* ditunjukkan pada gambar di bawah 4.1.



Gambar 4.1 *Splash Screen*

4.2.2. Halaman Utama

Setelah halaman *splash screen* selesai ditampilkan, kemudian aplikasi akan berpindah ke halaman utama. Pada saat halaman utama dibuka, *user* akan diberikan 2 pilihan bahasa yaitu bahasa indonesia dan bahasa inggris. Tampilan halaman utama ditunjukkan pada gambar 4.2

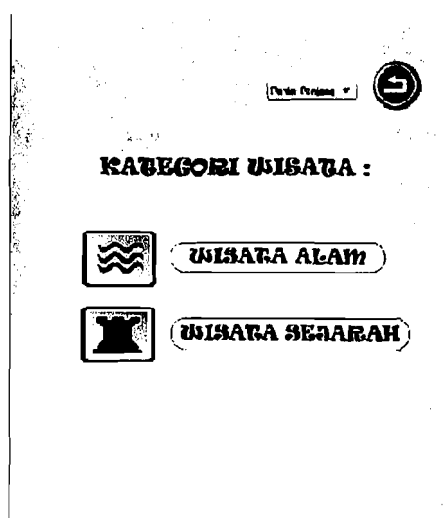


Gambar 4.2 Halaman Utama

4.2.3. Menu Pilihan Bahasa

a. Menu Kategori Wisata Bahasa Indonesia

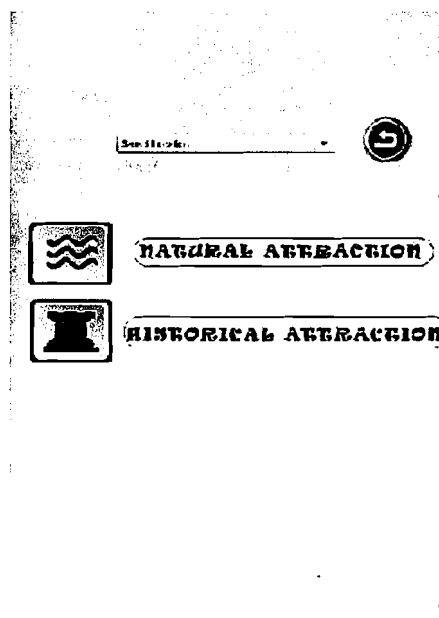
Setelah halaman utama selesai ditampilkan, kemudian aplikasi akan berpindah ke halaman menu pilihan bahasa apabila *user* mengklik tombol *Indonesia* pada halaman utama, maka akan keluar menu kategori wisata bahasa indonesia. Menu kategori wisata bahasa indonesia menampilkan 2 tombol pilihan yaitu *Wisata Alam* dan *Wisata Sejarah* seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Menu Kategori Wisata Bahasa Indonesia

b. Menu Kategori Wisata Bahasa Inggris

Apabila *user* mengklik tombol *English* pada halaman utama, maka akan keluar menu kategori wisata bahasa inggris. Menu kategori wisata bahasa inggris menampilkan 2 pilihan, yaitu pilihan *Natural Attraction* dan *Historical Attraction*. Halaman menu kategori wisata bahasa inggris seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.4.

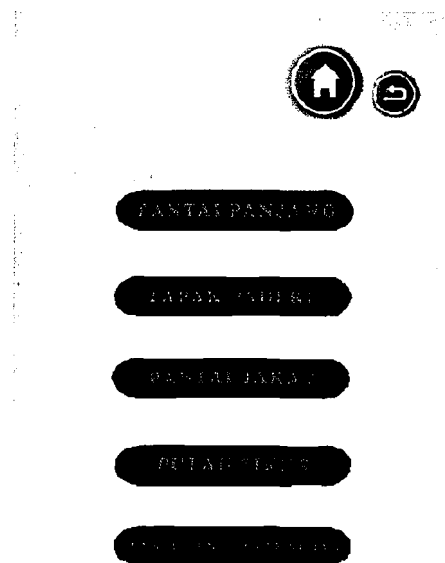


Gambar 4.4 Menu Kategori Wisata Bahasa Inggris

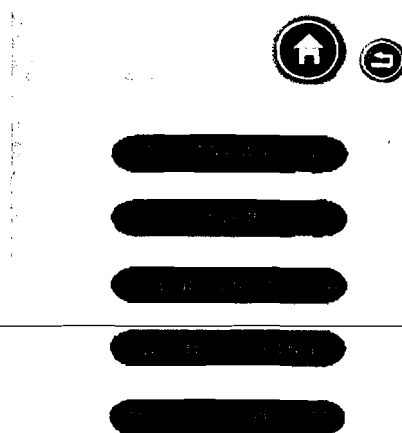
4.2.4 Menu Wisata

a. Menu Wisata Bahasa Indonesia

Setelah halaman menu kategori wisata bahasa indonesia selesai ditampilkan, kemudian aplikasi akan berpindah ke halaman menu wisata apabila *user* mengklik tombol *wisata alam* dan *wisata sejarah* pada halaman menu kategori wisata bahasa indonesia. Halaman menu wisata bahasa indonesia seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.5, dan 4.6.



Gambar 4.5 Menu Kategori Wisata Alam

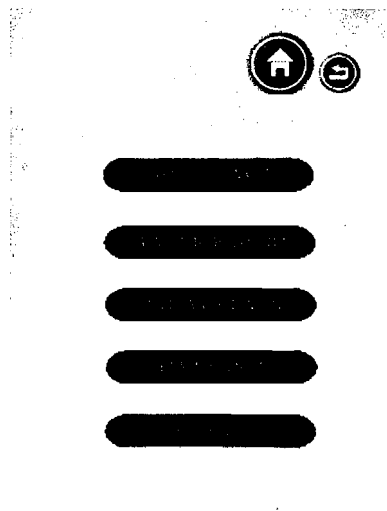


Gambar 4.6 Menu Kategori Wisata Sejarah

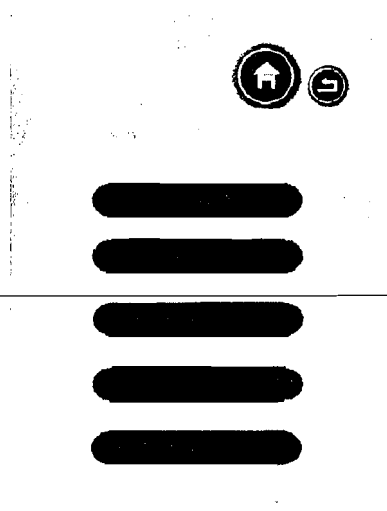
b. Menu Wisata Bahasa Inggris

Setelah halaman menu kategori wisata bahasa inggris selesai ditampilkan, kemudian aplikasi akan berpindah ke halaman menu wisata apabila *user* mengklik tombol *Natural Attraction* dan *Historical*

Attraction Halaman menu wisata bahasa Inggris seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.7, dan 4.8.



Gambar 4.7 Menu Kategori Natural Attraction



Gambar 4.8 Menu Kategori Historical Attraction

4.2.5 Menu Isi Wisata

Setelah halaman menu wisata selesai ditampilkan, kemudian di halaman menu isi wisata alam menampilkan pilihan obyek wisata yang ingin dikunjungi.

Menu isi wisata bahasa inggris dan bahasa indonesia hanya terdapat perbedaan pada bahasa. Setiap pada masing-masing menu isi wisata menampilkan 1 tombol untuk kembali ke halaman menu kategori wisata dan 3 tombol pilihan, yaitu pilihan sejarah serta gambar wisata, informasi wisata, dan map wisata. Halaman menu isi wisata seperti pada gambar 4.9 dan 4.10 :




Gambar 4.10 Menu Isi Wisata Bahasa Indonesia



Gambar 4.11 Menu Isi Wisata Bahasa Inggris

4.2.6 Menu Informasi Wisata


Setelah halaman menu isi wisata selesai ditampilkan, kemudian di menu informasi wisata *user* mengklik 1 dari 4 tombol untuk masuk ke halaman menu informasi wisata. Setiap menu informasi wisata terdiri dari informasi hotel, informasi rumah makan, dan informasi travel agent semua informasi mencakup yang terletak dekat dengan obyek wisata tersebut. Untuk Menu informasi bahasa indonesia dan bahasa inggris perbedaan hanya terdapat pada bahasa. Halaman menu informasi wisata seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.12, 4.13, dan 4.14.



HOTEL

- GRAGE HORIZON**
Jl. Pariwisata No.117 Bengkulu
Phone : 62-736-21722
Fax: 22072
e-mail : grage@bungkewasariata.net.id
- RAFFLES CITY HOTEL**
Jl. Pariwisata Pantai Panjang Bengkulu
Phone : 62-736-25889 / 25099 / 25762
fax : 27175
- PANIR PUTIH RESORT**
Jl. Pariwisata No.1 Pantai Panjang Bengkulu
Phone : (62-736) 25739
- NALA SEA SIDE HOTEL**
Jl. Pariwisata No.2 Pantai Panjang Bengkulu
Phone : (62-736) 34855
- PURI BIDARI BEACH HOTEL**
Jl. Pariwisata No.4 Pantai Panjang Bengkulu
Phone/Fax : 081 53925773 / 7007810
- PERMATA GADING HOTEL**
Jl. Pantai Sela No.133 Bengkulu
Phone : (62-736) 27825

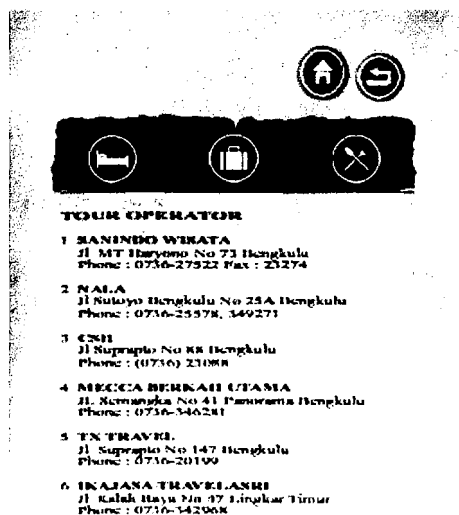
Gambar 4.12 Menu Informasi Hotel



RESTAURANT

- PANIR PUTIH**
Jl. Pariwisata No.1 Pantai Panjang Bengkulu
Phone : 07360 25355
Menu : Seafood, Chicken, Beef, King Prawns, Ayam, Daging Sapi Lada Hitam, Udang Asam, Sate, Iga, dll.
Facilities : Function Room, TV, AC, Live Music / Organ Function
- PUJASARI**
Jl. Pariwisata No.1 Pantai Panjang Bengkulu
Phone : (0736) 25352
Menu : Seafood, Fish Specialty,
Facilities : Function Room, TV, AC
- KEMUNING** Nusantara Resta
Jl. Pariwisata Pantai Panjang Bengkulu
Menu : Seafood, Aneka Ikan Air, Aneka Ikan Bakar, Daging Ciri, Kempling Aneka Rasa, Sate, Tahu, Hae Pate, Kempling,
Facilities : Live Music, Room for event.
- DIDADARI**
Jl. Pariwisata No.4 Pantai Panjang Bengkulu
Phone : 081 567621034
Menu : Seafood
Facilities : TV, AC, Live Music, Karaoke
- MALIBU Cafe & Restaurant**
Jl. Pariwisata Pantai Panjang Bengkulu
Phone : (0736) 345674
Menu : Seafood, Makanan Nasional
Facilities : Live Music, A/c, Karaoke

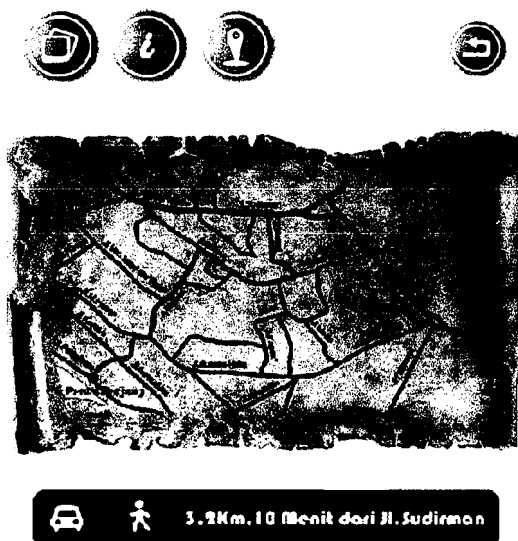
Gambar 4.13 Menu Informasi Rumah Makan



Gambar 4.14 Menu Informasi Travel Agent

4.2.7 Menu Map Wisata

Setelah halaman menu informasi wisata selesai ditampilkan, kemudian aplikasi akan menampilkan 1 dari 4 tombol untuk masuk ke halaman menu map wisata. Setiap masing-masing menu map wisata menampilkan peta yang menunjukkan jalan menuju obyek wisata yang ditujuh. Dan memberikan informasi bagi *user* untuk mengetahui berapa jarak dan waktu yg akan ditempuh pejalan kaki dan pembawa kendaraan untuk menuju ke obyek wisata yang ditujuh yang dimulai dari pusat kota Bengkulu yaitu Jl.Sudirman. Perbedaan yang terdapat di menu map wisata bahasa indonesia dan bahasa inggris hanya terdapat perbedaan pada bahasa. Halaman menu map wisata dapat dilihat seperti gambar 4.15 dan 4.16.



Gambar 4.15 Menu Map Bahasa Indonesia



Gambar 4.16 Menu Map Bahasa Inggris

4.2.8 Source Code

pada proses pilihan menu, Didalam Adobe Flash terdapat fasilitas untuk pembuatan suatu proses menu pilihan menggunakan combo box yaitu tools yang terdapat didalam Adobe Flash untuk membuat suatu proses *menu pilihan* pada sebuah sistem atau sebuah aplikasi. Untuk integrasi combobox tersebut dalam menjalankan proses menu pilihan adalah sebagai berikut :

Didalam Adobe Flash terdapat fasilitas untuk pembuatan suatu proses menu pilihan pada sistem aplikasi. Berupa *tools* yang terdapat dalam component adobe flash. Setelah combobox aktif maka di dalam component parameter pada Adobe Flash dapat dimasukan data provider berupa nama-nama objek wisata (*field*) yang ada di Kota Bengkulu. Nama-nama tersebut ditulis sesuai dengan apa yang akan di buat menjadi *sourcecode* dan sesuai dengan nama masing-masing *frame* didalam components parameters combobox.

Setelah dimasukan nama-nama objek wisata tersebut diintegrasikan ke dalam value maka sudah menjadi kesatuan. Dalam proses Menu pilihan yang dijalankan combobox maka cukup meng-klik tanda panah pada *text box* yang bernama searching maka akan keluar nama- nama objek wisata yang telah sama dengan *field* kata yang dibuat didalam sebuah value. Apabila kata tersebut telah ditemukan maka bila di klik salah satu nama objek wisata tersebut akan pergi ke *frame* yang ditulis sesuai dengan nama *sourcecode* tersebut. *Sourcecode* yang terdapat pada proses *menu pilihan* ini adalah :

```
function menu_kategori(evt:Event) {
    switch (searching.selectedItem.data) {
        case "Pantai Panjang":
            gotoAndStop("menu_pantai_panjang");
            break;
        case "Pantai Djakat":
            gotoAndStop("menu_pantai_jakat");
            break;
        case "Tapak Paderi":
```

```

        gotoAndStop("menu_tapak_paderi");
        break;
    case "Pulau Tikus":
        gotoAndStop("menu_pulau_tikus");
        break;
    case "Danau Dendam Tak Sudah":
        gotoAndStop("menu_danau");
        break;
    case "Benteng Malbrough":
        gotoAndStop("menu_malrbrough");
        break;
    case "Parr":
        gotoAndStop("menu_parr");
        break;
    case "Museum":
        gotoAndStop("menu_museum");
        break;
    case "Bung Karno":
        gotoAndStop("menu_bungkarno");
        break;
    case "Kampung Tjia Cina":
        gotoAndStop("menu_kampung_cina");

        break;
    case "Tabot":
        gotoAndStop("menu_tabot");
        break;
    default :
        trace("pilih combonya");
        break;
    }
}
searching.addEventListener(Event.CHANGE,menu_kategori)

```

4.3 Analisis Kinerja Sistem

Aplikasi yang telah dibuat perlu menjalani beberapa pengujian pada keadaan penggunaan sesungguhnya untuk memastikan apakah aplikasi yang

dibangun telah sesuai yang diharapkan atau tidak. Dalam melakukan pengujian diharapkan semua kesalahan dapat ditemukan untuk kemudian diperbaiki sehingga hasil dari aplikasi ini menjadi lebih baik.

4.4 Pengujian Penanganan Kesalahan

Untuk menjalankan aplikasi pada Android Mobile dibutuhkan penginstalan Adobe Air didalam android mobile untuk menjalankan sementara aplikasi, apabila belum terinstal Adobe Air pada Android mobile nya aplikasi tidak dapat diinstal ke dalam android dan aplikasi tidak dapat dijalankan.

4.5 Pengujian Di Berbagai Perangkat dan Versi Android

Setelah aplikasi sudah selesai dan sudah berjalan, maka perlu di uji coba pada setiap android mobil yang berbeda-beda untuk dapat mengetahui dimana kekurangan pada aplikasi ini. Hasil pengujian adalah seperti pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Pengujian di berbagai perangkat dan versi Android

No.	Tipe Ponsel	Versi Android	Proses
1	Samsung Galaxy Tab	4.0	Aplikasi berjalan dengan baik, resolusi pada android versi ini lebih besar dan pengaplikasian bisa berjalan sangat baik.
2	Sony Erricson Experria	3.0	Aplikasi berjalan baik, dengan sistem operasi 3.0 aplikasi dapat dijalankan dengan baik tanpa ada kekurangan.
3	Samsung Galaxy S3	4.0	Berjalan dengan sangat baik, fitur peta pun terlihat sangat jelas.
4	Samsung Galaxy Ace	2.2	Aplikasi ini di sistem

		operasi 2.2 dapat berjalan tetapi tidak sebaik android dengan versi os diatas ini.
5	HTC	4.0
		Aplikasi berjalan sangat baik tanpa ada kekurangan apapun

4.6 Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan yang dimiliki oleh Ensiklopedia Obyek Wisata di Bengkulu berbasis android ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna aplikasi dapat melihat Tampilan *user-friendly* pada aplikasi ini, yang memudahkan dalam pengoperasian.
2. Aplikasi bersifat *mobile* sehingga dapat dibawa kemana saja.
3. Aplikasi ini memberikan informasi mengenai obyek wisata yang terdapat di Kota Bengkulu dan memberikan informasi penginapan, informasi rumah makan, informasi travel agent, dan petunjuk jalan.

Sedangkan kekurangan dari aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya dapat menampilkan menu map yang tertitik pada pusat kota.
2. Aplikasi ini memiliki Fitur map yang hanya dimulai dari pusat kota saja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi ensiklopedia ini dapat menampilkan gambar, keterangan, informasi sejarah, informasi penginapan, informasi travel, informasi kuliner dan peta objek wisata didalamnya.
2. Aplikasi ini menampilkan 10 obyek wisata yang dapat dilihat didalamnya, yaitu pantai panjang, pantai jakat, tapak paderi, pulau tikus, danau dendam tak sudah, benteng marlborough, monumen parr, rumah pengasingan Bung Karno, kampung cina, dan musem Bengkulu.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengujian maka penguji menyarankan untuk mengembangkan penelitian di masa mendatang sebagai berikut:

1. Fitur map dapat lebih diperjelas dalam penggunaan agar pengguna dapat lebih praktis setiap jalan dapat di input tidak hanya dari pusat kota saja.
2. Informasi – informasi dapat di tambahkan lebih banyak dan lebih jelas.
3. Desain tombol dibuat lebih dapat dimengerti oleh pengguna.
4. Rotasi dijalankan aplikasi di mobile android agar bias dijalankan secara auto rotate.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusharyanto.net (2012). Sharing Knowledge Web And Mobile Technology. Retrieved April, 15, 2012, from <http://www.agusharyanto.net/>
- Badan Pusat Statistik, *sejarah provinsi bengkulu*, Retrieved 10 Februari 2010, <http://bengkulu.bps.go.id/index.php?option=comcontent&view=article&id=56&itmid=40>,
- Google Inc. (2011). Android Developers. Retrieved January 9, 2012, from <http://developer.android.com/index.html>
- Omayib.com (2012). Berbagi Informasi Bersama omAyib. Retrieved April, 14, 2012, from http://omayib.com/category/mobile_development/android/
- Safaat, N. (2011). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Siregar, I. M., Yusuf, R., Siendow, W., & Wino, W. W. (2010). *Mengembangkan Aplikasi Enterprise Android*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yudhiantoro, D. (2006). *Macromedia Flash Professional 8*. Yogyakarta.
-



SARAN/USULAN PRESENTASI KEMAJUAN TUGAS AKHIR

Nama Mhs. : Rizky Okta Munira

No. Mhs. : 08523328

Judul TA : _____

- Batasan masalah perlu perbaikan.
- Posisi letak menu disesuaikan dengan perancangan sistem/aplikasi.
- Pemilihan warna dibuat semerarik mungkin sesuai aturan perancangan Interface.
- Perlu perambatan fitur/menu pencarian

Nilai kemajuan Tugas Akhir: _____ (0 - 100)
(studi pustaka, perancangan, penguasaan materi, ketepatan)

Yogyakarta, 11 Des 2012

Dosen,

Plurselim.T

(nama terang)

Dilampirkan pada Laporan TA yang diajukan untuk pendadaran



SARAN/USULAN PRESENTASI KEMAJUAN TUGAS AKHIR

Nama Mhs. : Rizky Okta Muriza

No. Mhs. : 08523328

Judul TA : _____

- menu map ditambahkan
- Interface diperbaiki
- fitur pencarian ditambahkan
-

Nilai kemajuan Tugas Akhir: _____ (0 - 100)
(studi pustaka, perancangan, penguasaan materi, ketepatan)

Yogyakarta, 11 Des 2012

Dosen,

Rahdian Kurniawan
(nama terang)Dilampirkan pada Laporan TA yang diajukan untuk pendadaran