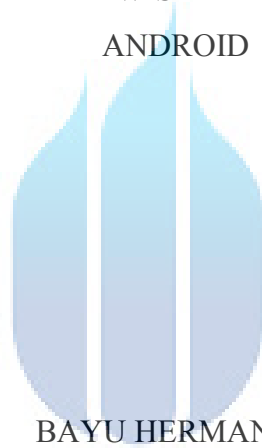




APLIKASI MULTIMEDIA PARIWISATA LAUT INDONESIA BERBASIS
ANDROID



41511010092

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2015



APLIKASI MULTIMEDIA PARIWISATA LAUT INDONESIA
BERBASIS ANDROID

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
BAYU HERMANTO
MERCU BUANA
41511010092

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 41511010092
Nama : Bayu Hermanto
Judul Skripsi : Aplikasi Multimedia Pariwisata Laut Indonesia
Berbasis Android

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan tugas akhir dengan judul tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam laporan tugas akhir ini. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan tugas akhir, saya terdapat unsur plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, Agustus 2015



Bayu Hermanto

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Bayu Hermanto
NIM : 41511010092
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Aplikasi Multimedia Pariwisata Laut Indonesia
Berbasis Android

Jakarta, 29 Agustus 2015

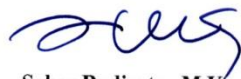
Disetujui dan diterima oleh :



Dr. Ir. Elivani

Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Sabar Rudiarto, M.Kom.

Kaprodi Teknik Informatika



Umiy Salamah, ST, MMSI

Koordinator Tugas Akhir

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah saya panjatkan atas ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan saya kesehatan, kemudahan dan segala nikmat yang ada, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Aplikasi Multimedia Pariwisata Laut Indonesia Berbasis Android ” tepat pada waktunya. Rasa terharu dan bahagia yang tak terhingga setelah bisa mengerjakan Tugas Akhir ini dengan segala suka duka. Mendapatkan pengalaman yang tak ternilai dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Selama penulisan laporan tugas akhir ini, penulis banyak mengalami hambatan dan keterbatasan dalam persiapan, penyusunan maupun tahap penyelesaian. Oleh karena itu, dengan selesainya laporan tugas akhir ini maka penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Ir. Eliyani, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
2. Bapak Sabar Rudiarto, S.Kom. M.kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Umniy Salamah,ST.,MMSI, selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Anis Cherid,SE, MTI selaku dosen Pembimbing Akademik.
5. Semua dosen-dosen yang telah mengabdikan dirinya di fakultas Ilmu Komputer Mercu Buana.
6. Bapak dan Ibu serta kakak tercinta yang telah mendokan, memotivasi, menginspirasi, mendidik, memperhatikan serta mensupport hingga bisa seperti sekarang ini dan mencurahkan segenap kasih sayang mereka terhadap penulis.

7. Keluarga Besar Teknik Informatika dan ILUTIKA(Ikatan Alumni Teknik Informatika Universitas Mercu Buana). Khususnya, Kawan-kawan Teknik Informatika angkatan 2011 yang selalu memberi motivasi dan semangat serta inspirasi kepada penulis.
8. Dan semua pihak yang telah membantu baik langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan laporan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja dan tentunya agar dapat dikembangkan lebih jauh di masa mendatang. Akhir kata, kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya tugas akhir ini semoga Allah selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Amin.

Penulis, Agustus 2015



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DENGAN SPESIFIKASI	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR KODE PROGRAM	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Studi Pustaka (Studi Literatur).....	3
1.5.2 Metode Diskusi (Brain Method)	3
1.5.3 Eksperimen	4
1.5.4 Metode Pengembangan Aplikasi	4
1.6 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAR TEORI

2.1 Pengertian Pariwisata	7
2.2 Jenis Pariwisata	7
2.3 Pengertian Laut	8
2.4 Multimedia	9

2.5	Android	9
2.5.1	Sejarah Android	9
2.5.2	Perkembangan Android.....	10
2.5.3	Arsitektur Android	11
2.6	Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	13
2.7	Eclipse	14
2.8	SQLite	14
2.8.1	Penjelasan.....	14
2.8.2	Fitur	15
2.9	ADB (<i>Android Debug Bridge</i>)	16
2.10	ADT(<i>Android Developer Tools</i>)	16
2.11	JDK(<i>Java Development Kit</i>)	16
2.12	UML	17
2.12.1	Use Case Diagram.....	17
2.12.2	Aktiviti Diagram.....	19
2.12.3	Diagram Class.....	19
2.12.4	Diagram Sequence.....	20
2.13	Metode Luther	21
2.13.1	Concept.....	22
2.13.2	Disign	22
2.13.3	Material Collecting.....	23
2.13.4	Assembly.....	23
2.13.5	Testing	23
2.13.6	Distribution	24
2.14	BlackBox Testing.....	24

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI

3.1	Konsep	26
3.1.1	Analisis Masalah	26
3.1.2	Analisa Kebutuhan	27
3.2	Perancangan Sistem	27
3.2.1	Pemodelan Diagram Use Case	28

3.2.2	Pemodelan Diagram Activity	30
3.2.3	Pemodelan Diagram Sequence	34
3.2.3.1	Sequence Diagram Melihat Splash Screen	34
3.2.3.2	Sequence Diagram Melihat Halaman Utama	34
3.2.3.3	Sequence Diagram Melihat Tombol Sound On/Off	34
3.2.3.4	Sequence Diagram Melihat Tombol Wisata	35
3.2.3.5	Sequence Diagram Melihat Tombol Video	35
3.2.3.6	Sequence Diagram Melihat Tombol Bantuan	35
3.2.3.7	Sequence Diagram Melihat Tombol Tentang	35
3.2.4	Class Diagram	36
3.2.5	Perancangan Aplikasi	36
3.2.5.1	Splash Screen	36
3.2.5.2	Halaman Menu Utama	37
3.2.5.3	Halaman Wisata	37
3.2.5.4	Halaman Video	38
 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		
4.1	Implementasi Aplikasi	39
4.2	Perangkat Pendukung Pengembangan	39
4.2.1	Perangkat Keras	39
4.2.2	Spesifikasi Perangkat Lunak	40
4.3	Implementasi Basis Data	40
4.3.1	Table Paket Wisata	41
4.3.2	Table Harga	41
4.3.3	Table Wisata	41
4.4	Implementasi Antarmuka Aplikasi	41
4.4.1	Antarmuka Splash Screen	41
4.4.2	Antarmuka Menu Utama	42
4.4.3	Antarmuka Wisata	45
4.4.4	Antarmuka Video	47
4.4.5	Antarmuka Bantuan	48
4.4.6	Antarmuka Tentang	48

4.4.7 Antarmuka Keluar dari Aplikasi	49
4.5 Pengujian Aplikasi	49
4.6 Distribusi	50

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran.....	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

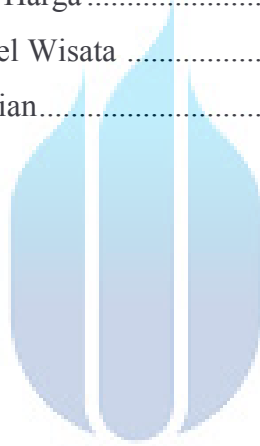


DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Metode Pengembangan Multimedia.....	22
2. Gambar 3.1 Use Case Diagram	28
3. Gambar 3.2 Activity Diagram pada Splash Screen	30
4. Gambar 3.3 Activity Diagram pada Menu Utama	31
5. Gambar 3.4 Activity Diagram pada Menu Sound	31
6. Gambar 3.5 Activity Diagram pada Menu Wisata	32
7. Gambar 3.6 Activity Diagram pada Menu Video	32
8. Gambar 3.7 Activity Diagram pada Menu Bantuan	33
9. Gambar 3.8 Activity Diagram pada Menu Tentang	33
10. Gambar3.9 Sequence Diagram Menampilkan Splash Screen	34
11. Gambar 3.10 Sequence Diagram Menampilkan Halaman Menu Utama	34
12. Gambar 3.11 Sequence Diagram Menampilkan Sound On/Off.....	34
13. Gambar 3.12 Sequence Diagram Menampilkan Tombol Wisata.....	35
14. Gambar 3.13 Sequence Diagram Menampilkan Tombol Video	35
15. Gambar 3.14 Sequence Diagram Menampilkan Bantuan	35
16. Gambar 3.15 Sequence Diagram Menampilkan Tombol Tentang.....	35
17. Gambar 3.16 Class Diagram.....	36
18. Gambar 3.17 Gambar Splash Screen.....	36
19. Gambar 3.18 Gambar Menu Utama	37
20. Gambar 3.19 Gambar Wisata	37
21. Gambar 3.20 Gambar Video.....	38
22. Gambar 4.1 Antarmuka Splash Screen.....	42
23. Gambar 4.2 Antarmuka Menu Utama	43
24. Gambar 4.3 Antarmuka wisata	45
25. Gambar 4.4 Antarmuka Video.....	47
26. Gambar 4.5 Antarmuka Bantuan	48
27. Gambar 4.6 Antarmuka Tentang	48
28. Gambar 4.7 Antarmuka keluar dari Aplikasi.....	49
29. Gambar 4.8 Play Store.....	51

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1. Simbol Use Case Diagram	19
2. Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	19
3. Tabel 2.3 Simbol sequence diagram	21
4. Tabel 3.1 Spesifikasi scenario <i>use case</i> melihat informasi wisata	29
5. Tabel 3.2 Spesifikasi scenario <i>use case</i> melihat daftar wisata dan harga.....	29
6. Tabel 3.3 Spesifikasi scenario <i>use case</i> melihat video laut.....	29
7. Tabel 4.1 Spesifikasi Laptop	39
8. Tabel 4.2 Struktur Tabel PaketWisata.....	41
9. Tabel 4.3 Struktur Table Harga	41
10. Tabel 4.4 Struktur Tabel Wisata	41
11. Tabel 4.5 Hasil Pengujian.....	49



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR KODE PROGRAM

1. Kode 4.1 Tampilan Layout Splash Screen	42
2. Kode 4.3 Tampilan Layout Menu Utama.....	43
3. Kode 4.3 Tampilan Layout Wisata.....	45
4. Kode 4.5 Tampilan Layout Video	47

