



**APLIKASI PENYEBARAN INFORMASI WISATA PRAMBANAN
BERBASIS ANIMASI**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2013**



**APLIKASI PENYEBARAN INFORMASI WISATA PRAMBANAN
BERBASIS ANIMASI**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh :

UNIVERSITAS
NORISA RORAH
41510110067
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2013

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NORISA RORAH
NIM : 41510110067
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : APLIKASI PENYEBARAN INFORMASI WISATA
PRAMBANAN BERBASIS ANIMASI

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Isi dari tugas akhir yang saya buat adalah benar-benar karya sendiri dan judul merupakan referensi dari dosen pembimbing tidak menjiplak karya orang lain, selain nama-nama tyang terdapat dalam isi dan tertulis di daftar pustaka dalam Skripsi ini.
2. Apabila dikemudian hari ternyata Skripsi saya tulis terbukti hasil jiplakan, maka saya akan bersedia menanggung segala resiko yang akan saya terima.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan segala kesadaran.

Jakarta, Maret 2013




Norisa Rorah

NIM. 41510110067

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PERSETUJUAN

NIM : 41510110067
Nama : NORISA RORAH
JudulSkripsi : APLIKASI PENYEBARAN INFORMASI WISATA
PRAMBANAN BERBASIS ANIMASI


SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

JAKARTA, 08 MARET 2013



Leonard Gocirmanto, ST., MSc.
Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA


Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom.
Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika


Tri Darwanto, S.Kom., MT.
Ka. Prodi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah memberikan anugerah dan hidayah-Nya kepada kita serta

Memberikan nikmat syukur dan kesempatan serta tak lupa nikmat kesehatan yang diberikan kepada penulis khususnya sehingga penulis dapat menyusun Skripsi dengan judul “**APLIKASI PENYEBARAN INFORMASI WISATA PRAMBANAN BERBASIS ANIMASI**” dan harapan kami penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki, karena itu tanpa keterlibatan dan sumbangsih dari berbagai pihak, sulit bagi penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Maka dari itu dengan segenap kerendahan hati patutlah penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Leonard. Goeirmanto, ST., MSc. selaku Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi, mengarahkan sampai terselesaikannya laporan akhir skripsi.
2. Seluruh Dosen dan teman-teman PKK Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercubuana Jakarta dan yang telah memberikan pedoman ilmu pengetahuan, pengalaman, wacana dan wawasannya, motivasi, informasi, dan masukannya pada penulis sebagai pedoman dan bekal bagi penulis.

Doa dan harapan semoga apa yang telah mereka berikan kepada penulis, mendapatkan balasan yang lebih baik dari Tuhan YME. Amin, akhirnya atas segala kekurangan dari penyusunan Skripsi ini, sangat diharapkan saran dan kritik yang bersifat konstruktif dari semua pembaca demi sempurnanya skripsi ini dan positif serta bermanfaat bagi kita semua, Amin.....

Jakarta, Maret 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PERSETUJUAN	II
KATA PENGANTAR	III
ABSTRACTION	IV
ABSTRAK	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XII
BAB I: PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan	3
1.5 Anggapan Dasar Penulisan	3
1.6 Metode Penulisan	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB II: LANDASAN TEORI	5
2.1 Sejarah Candi Prambanan	5
2.2 Pengertian Sistem Informasi	7
2.2.1 Sistem	7
2.2.2 Informasi	8
2.2.3 Sistem Informasi	8
2.3 Komponen Penyusun Perancangan Sistem	9
2.3.1 Pengertian UML	10

2.3.2 Use Case Diagram	10
2.3.3 Class Diagram	10
2.3.4 Statechart Diagram	12
2.3.5 Activity Diagram	12
2.3.6 Sequence Diagram	13
2.3.7 Collaboration Diagram	13
2.3.8 Component Diagram	14
2.3.9 Deployment Diagram	14
2.4 Pengertian Multimedia	14
2.4.1 Pengertian Multimedia Interaktif	14
2.4.2 Elemen Elemen Multimedia	14
2.5 Struktur Informasi Multimedia	14
2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia Interaktif	15
2.7 Metode Pengembangan Multimedia Versi Luther-Sutopo	16
2.8 Flowchart Desain	17
2.9 Penjelasan Tentang Pariwisata	18
2.9.1 Pengertian Pariwisata	18
2.9.2 Bali Pusat Gerbang wisata	19
2.9.3 Yogyakarta Kota wisata	20
2.10 Sistem Pemasaran Dan Distribusi Produk Industri Pariwisata	21
2.8.1 Pengembangan Kepariwisata	21
2.8.2 Distribusi Pariwisata	22
2.11 Definisi XML	23
2.12 Elemen XML	24
2.13 XML Sebagai Database	25
2.14 Pengembangan Sistem konversi XML ke RDBMS	25
2.15 XML DBMS	26
2.16 Testability	29
2.17 Test Pengujian	31
2.17.1 Blackbox testing model	32
2.17.2 Whitebox Testing model	36
2.18 Penjelasan tentang <i>Web</i>	38

2.18.1	Pengertian <i>www</i>	38
2.18.2	Pengertian Struktur HTML.....	40
2.18.3	Pengertian Appserv	40
2.18.4	Sekilas mengenai PHP	41
2.19	Integrasi Web, PHP dan Adobe Flash	42
2.20	Data Base dan DBMS	43
 BAB III: ANALISA DAN DESAIN PERANCANGAN SISTEM		45
3.1	Analisa sistem	45
3.1.1	Diskripsi Umum Pembuatan Sistem <i>eDistribusi</i>	45
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	46
3.1.3	Spesifikasi Pengguna	47
3.1.4	Analisis Kebutuhan Fungsional	47
3.2	Desain Perancangan Sistem	48
3.2.1	ERD (<i>Entity relation Diagram</i>)	48
3.2.2	<i>Rancangan Data Base</i>	48
3.2.3	<i>Use Case Diagram</i>	51
3.2.4	Activity Diagram	54
3.2.5	Sequence Diagram	59
3.2.6	Unsur Kombinasi Web PHP dan Flash	64
 BAB IV: IMPLEMENTASI DAN HASIL PEMBAHASAN		66
4.1	Implementasi Sistem	66
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	66
4.1.2	Implementasi Perangkat lunak (<i>Software</i>).....	66
4.2	Struktur Menu Program	67
4.3	Penjelasan Aplikasi	68
4.3.1	Halaman <i>Home</i>	68
4.3.2	Halaman <i>Selayang Pandang</i>	69
4.3.3	Halaman <i>Sejarah</i>	70
4.3.4	Halaman Lokasi	70
4.3.5	Halaman Peta Prambanan	71
4.3.6	Halaman Budaya	71
4.3.7	Halaman Religi	72

4.3.8 Halaman Akomodasi	72
4.3.9 Halaman Pusat Informasi	73
4.3.10 Halaman Terima kasih	74
4.4 Storyboard Aplikasi	74
4.5 Konsep Integrasi	76
4.5.1 Fungsi Action Script	76
4.5.2 Koneksi Data Aplikasi	77
4.6 Deklarasi	78
4.6.1 Deklarasi Konstanta	78
4.6.2 Deklarasi Variabel	78
4.7 Perulangan	79
4.7.1 Struktur For	79
4.7.2 Struktur Do-While	79
4.8 Penyeleksian Kondisi	79
4.9 Evaluasi dan Pembahasan Program	80
4.9.1 Evaluasi Tes Sistem	80
4.9.2 Pengujian dengan Blackbox Testing	81
4.9.3 Menggunakan Sistem	85
4.9.4 Pemeliharaan Sistem	85
BAB V: PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	90

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Versi Luther – Sutopo	16
Gambar 2.2 Flowchart e-Distribusi Pariwisata Prambanan	17
Gambar 2.3 Konsep Dasar e-Informasi Pariwisata	21
Gambar 2.4 Sistem Penyebaran	23
Gambar 3.1 e-Distribusi Prambanan	45
Gambar 3.2 Perancangan Database	48
Gambar 3.3 Use Case Diagram Pariwisata Prambanan	51
Gambar 3.4 Activity Diagram Informasi Kepariwisataaan	54
Gambar 3.5 Activity Diagram Maintenance Souvenir	54
Gambar 3.6 Activity Diagram Wisata Religi dan Budaya	55
Gambar 3.7 Activity Diagram Maintenance Akomodasi	55
Gambar 3.8 Activity Diagram Peta Lokasi dan Objek Wisata	56
Gambar 3.9 Activity Diagram Detail Objek Wisata	56
Gambar 3.10 Activity Diagram Detail Informasi Souvenir	57
Gambar 3.11 Activity Diagram Wisata Religi dan Budaya	57
Gambar 3.12 Activity Diagram Detail Akomodasi Transportasi	58
Gambar 3.13 Activity Diagram Detail Informasi Peta Lokasi	58
Gambar 3.14 Sequence Diagram Informasi Kepariwisataaan	59
Gambar 3.15 Sequence Diagram Informasi Souvenir	60
Gambar 3.16 Sequence Diagram Informasi Religi	60
Gambar 3.17 Sequence Diagram Akomodasi transportasi	61
Gambar 3.18 Sequence Diagram Peta Lokasi	61
Gambar 3.19 Sequence Diagram Kepariwisataaan	62
Gambar 3.20 Sequence Diagram Informasi SAT	62
Gambar 3.21 Sequence Diagram Wisata Religi	63
Gambar 3.22 Sequence Diagram Informasi Peta Lokasi	63
Gambar 4.1 Struktur menu Prambanan	67
Gambar 4.2 Tampilan utama menu aplikasi	67

Gambar 4.3	Menu JQuery Home	68
Gambar 4.4	Menu Home Prambanan	69
Gambar 4.5	Menu Selayang Pandang	69
Gambar 4.6	Menu Sejarah	70
Gambar 4.7	Menu Lokasi Prambanan	70
Gambar 4.8	Menu Peta Prambanan	71
Gambar 4.9	Menu Wisata Budaya	71
Gambar 4.10	Menu Wisata Religi ..	72
Gambar 4.11	Menu Akomodasi Transportasi	72
Gambar 4.12	Menu Pusat Informasi	73
Gambar 4.13	Menu Terima kasih	74



DAFTAR TABEL

	Halaman
1.Tabel 3.1	Basis data table user login 49
2.Tabel 3.2	Basis data table transportasi..... 49
3.Tabel 3.3	Basis data table kontak 49
4.Tabel 3.4	Basis data table info 50
5.Table 3.5	Basis data table event 50
6.Table 3.6	Basis data table produk 50
7.Table 3.7	Tabel use case diagram 52
8.Tabel 4.1	Tabel StoryBoard Aplikasi 75
9.Table 4.2	Tabel spesifikasi system computer 81
10.Table 4.3	Tabel skenario blackbox model 82
11.Table 4.4	Tabel hasil Pengujian Blackbox model 83

