

**PETA PARIWISATA INTERAKTIF KOTA PONTIANAK  
BERBASIS WEB**



**SKRIPSI**

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi  
Strata I pada Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh:

*Sandy TriAdmodjo*  
NIM : L200070083

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2012

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul

**"PETA PARIWISATA INTERAKTIF KOTA PONTIANAK  
BERBASIS WEB"**

ini telah diperiksa dan disetujui pada :

Hari : Selasa .....

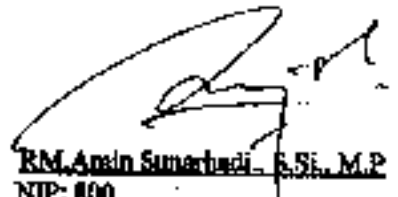
Tanggal : 2 Mei 2012 .....

Pembimbing I



Umi Fadillah, S.T., M.Eng  
NIP: 197403222005012002

Pembimbing II



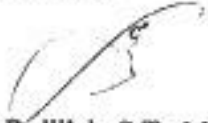
RM. Amin Sumarhadi, S.Si., M.P  
NIP: 600

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**“PETA PARIWISATA INTERAKTIF KOTA PONTIANAK**  
**BERBASIS WEB”**

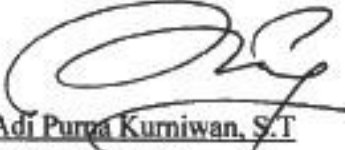
dipersiapkan dan disusun oleh  
**Sandy TriAdmodjo**  
NIM : L200070083  
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19-5-2012

**Susunan Dewan Penguji**

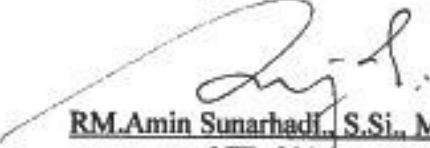
**Pembimbing I**

  
**Umi Fadlilah, S.T., M.Eng**  
NIP: 197803222005012002

**Anggota Dewan Penguji Lain**

  
**Adi Purba Kurniawan, S.T**  
NIK : 200.1306

**Pembimbing II**

  
**RM. Amin Sunarhad, S.Si., M.P**  
NIP: 800

  
**Irma Yuliana, S.T., M.M**  
NIK : 200.1476

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana  
Tanggal 5-6-2012

  
**Dekan**  
**Fakultas Komunikasi dan Informatika**  
  
**Husein Thamrin, S.T., MT., Ph.D.**  
NIK : 706

**Ketua Program Studi**  
**Teknik Informatika**  
  
**Aris Rakhmadi, ST., M.Eng.**  
NIK : 983

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO :

“Mulailah dengan berdoa maka akan dilancarkan segala kegiatan mu”

(Penulis)

Dari Abu Hurairah ra. Bahwasannya Rasulullah SAW bersabda :

“ Apabila seseorang meninggal dunia, maka terputuslah semua amalnya

kecuali tiga macam, yaitu :

sedekah jariyah,

**ilmu yang dapat diambil manfaatnya,**

atau anak saleh yang mau mendoakannya.”

(HR. Muslim )

**PERSEMBAHAN :**

1. Allah SWT yang telah memberikan kehidupan kepada diriku.
2. Papah dan Mamah tercinta yang selalu membimbing, mendoakan, membiayai, dan memberikan motivasi diriku.
3. Kakakku tersayang Mas Reza dan Mbak Putri, terima kasih atas dukungan dan bantuannya. Semoga Allah selalu melapangkan keberkahan dan diberikan jalan yang terbaik buat mereka..
4. Teman-teman Teknik Informatika khususnya angkatan 2007 yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
5. My Best Friend's Community Xrules 234 dan 234 SC terimakasih atas dukungannya selama ini.
6. My Best Friend's @campus Irawan, Bagus, Umi, Ayu, Iqbal, Udin, Tyan thank'q all.
7. Semua pihak yang telah membantuku yang tidak dapat aku sebutkan satu-persatu.

## DAFTAR KONTRIBUSI

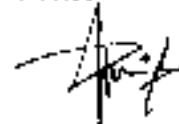
Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi:

1. Saya membuat aplikasi peta interaktif pariwisata Kota Pontianak berbasis web.
2. Program yang saya gunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Macromedia Flash 8.
3. Komputer yang saya gunakan adalah Core 2 Duo 2,0 GHz.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggungjawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

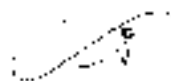
Surakarta, 5 - 5 - 2012



Sandy TriAdmodjo

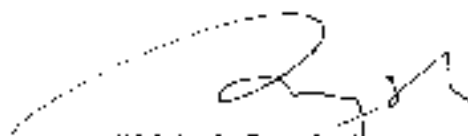
Mengetahui :

Pembimbing I



Umi Fadilah, S.T., M.Eng  
NIP: 197803222005012002

Pembimbing II



RM. Amin Sunarhadj, S.Si., M.P  
NIP: 800

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan taufik, hidayah dan rahmat-Nya sehingga skripsi dengan judul “Peta Pariwisata Interaktif Kota Pontianak” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika yang telah melayani dan memberikan fasilitas bagi kelancaran studi.
2. Bapak Aris Rakhmadi, ST., M.Eng. selaku ketua jurusan Teknik Informatika.
3. Ibu Umi Fadlilah, S.T., M.Eng selaku pembimbing I dan Bapak RM.Amin Sunarhadi., S.Si., M.P selaku pembimbing II yang penuh kesabaran di sela-sela kesibukannya selalu memberi petunjuk, bimbingan, saran-saran, serta dorongan bagi penyelesaian skripsi ini.
4. Segenap dosen penguji pada seminar proposal dan pra pendadaran yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu dosen pengampu mata kuliah pada Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
6. Segenap Staf / Karyawan pada Program Studi Teknik Informatika yang telah melayani dan memberikan fasilitas bagi kelancaran studi.

7. Rekan-rekan Teknik Informatika khususnya angkatan 2007

Semoga Allah SWT berkenan untuk memberikan balasan yang sesuai dengan budi baik yang telah mereka berikan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan pembaca sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan.

Surakarta, 2 April 2012

Penulis



## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Motto dan Persembahan .....	iv
Daftar Kontribusi .....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Gambar .....	xiii
Daftar Lampiran.. .....	xv
Abstraksi .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
F. Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Telaah Penelitian .....	7
B. Landasan Teori .....	9
1. Landasan Ilmu .....	9
2. Landasan Teknologi .....	15

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Waktu dan Tempat Penelitian .....	24
B. Gambaran Sistem.....	24
C. Alur Penelitian .....	25
D. Langkah Penelitian .....	29
1. Analisis Kebutuhan .....	29
2. Perancangan Sistem .....	30
a. Perancangan <i>Use Case</i> .....	31
b. Perancangan Aplikasi.....	32
c. Desain Dialog Layar.....	33
3. Desain Peta .....	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
A. Hasil Penelitian .....	62
B. Analisa dan Pembahasan .....	62
1 . Analisa Aplikasi.....	62
a. Halaman Menu Home.....	62
b. Halaman Pencarian Jalur.....	63
c. Halaman Pencarian Lokasi.....	65
d. Halaman Video.....	67
e. Halaman Agenda Wisata.....	68
2. Pengujian Aplikasi.....	69
3. Pengisian Kuesioner.....	71

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	78
A. Kesimpulan .....	78
B. Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	80
Lampiran .....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Deskripsi <i>Use Case</i> .....	31
Tabel 3.3	Komponen Rancangan Tampilan <i>Home</i> .....	34
Tabel 3.4	Komponen Rancangan Tampilan Pencarian Jalur .....	36
Tabel 3.5	Komponen Rancangan Tampilan Pencarian Lokasi.....	37
Tabel 3.6	Komponen Rancangan Tampilan Video.....	39
Tabel 3.7	Komponen Rancangan Tampilan Agenda Wisata .....	40
Tabel 3.9	<i>Action Script</i> Tombol Menu .....	50
Tabel 3.10	<i>Action Script Tool</i> .....	52
Tabel 3.11	<i>Action Script</i> Peta dapat Digeser .....	53
Tabel 3.12	<i>Action Script</i> Pencarian Jalur.....	53
Tabel 3.13	<i>Action Script</i> Pemilihan Pencarian Lokasi.....	55
Tabel 3.14	<i>Action Script</i> Pencarian Lokasi .....	56
Tabel 3.15	<i>Action Script</i> Tombol Legenda.....	57
Tabel 3.16	<i>Action Script</i> Tombol Agenda Wisata.....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Area Kerja Flash.....	16
Gambar 2.2	<i>Toolbox</i> pada Macromedia Flash 8.....	17
Gambar 2.3	<i>Stage</i> pada Macromedia Flash .....	18
Gambar 2.4	Lembar kerja pada Adobe Photoshop Cs3.....	21
Gambar 3.1	Diagram Alir Penelitian .....	25
Gambar 3.2	Diagram Alir Program.....	27
Gambar 3.3	<i>Use Case</i> Diagram Sistem.....	31
Gambar 3.4	<i>Site Map Web</i> .....	33
Gambar 3.5	Rancangan Dialog Layar Tampilan <i>Home</i> .....	34
Gambar 3.6	Rancangan Dialog Layar Tampilan Pencarian Jalur.....	35
Gambar 3.7	Rancangan Dialog Layar Tampilan Pencarian Lokasi.....	37
Gambar 3.8	Rancangan Dialog Layar Tampilan Video.....	38
Gambar 3.9	Rancangan Dialog Layar Tampilan Agenda Wisata.....	39
Gambar 3.10	Hasil <i>Scanning</i> Peta.....	41
Gambar 3.11	Lembar Kerja Macromedia Flash 8.....	42
Gambar 3.12	Import Peta.....	43
Gambar 3.13	Peta yang telah <i>Diconvert</i> .....	44
Gambar 3.14	Pembuatan Tombol <i>Home</i> .....	45
Gambar 3.15	Pembuatan Tombol <i>Tool</i> .....	46
Gambar 3.17	Pembuatan Tombol Objek.....	47
Gambar 3.18	Pembuatan Tombol Agenda Wiasata.....	47

Gambar 3.19	Pembuatan Animasi Jalur.....	48
Gambar 3.20	Mencari Koordinat Peta.....	49
Gambar 4.1	Tampilan Halaman <i>Home</i> .....	62
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Pencarian Jalur.....	63
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Setelah Memilih Pencarian Jalur.....	64
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Pencarian Lokasi.....	65
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Objek Wisata.....	66
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Video.....	67
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Agenda Wisata.....	68
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Keterangan Agenda Wisata.....	68
Gambar 4.9	Tampilan Mozilla Firefox Bersistem Operasi <i>Windows</i> .....	69
Gambar 4.10	Tampilan Mozilla Firefox Bersistem Operasi <i>Linux</i> .....	70
Gambar 4.11	Tampilan Aplikasi pada Samsung Galaxi Tab.....	71
Gambar 4.12	Grafik Hasil Pengisian Kuesioner oleh Responden.....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Contoh <i>Action Script</i> Program pada Peta Pariwisata Interaktif Kota Pontianak.....	81
Lampiran II	Kuesioner Uji Coba Aplikasi Peta Pariwisata Interaktif Kota Pontianak Berbasis <i>Web</i> .....	108

## ABSTRAKSI

Kurangnya promosi dan publikasi dari suatu tempat pariwisata membuat pariwisata tidak berkembang. Hal tersebut dikarenakan minimnya sarana dan prasana dalam mempublikasikan dan mempromosikan daerah wisata, contohnya di Kota Pontianak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka salah satu penyelesaiannya adalah dengan membuat sistem informasi Aplikasi Peta Pariwisata Interaktif berbasis *web* yang diharapkan dapat menjadi sarana promosi pariwisata sekaligus memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi dan mengetahui lokasi pariwisata.

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dan penelitian ini adalah pencarian data yang berupa observasi dan studi pustaka, penentuan konsep, desain aplikasi, dan pembuatan aplikasi menggunakan Macromedia Flash 8.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengujian, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya aplikasi peta interaktif wisata ini, para wisatawan mudah mendapatkan informasi tentang daerah wisata Kota Pontianak dan aplikasi telah berjalan dengan baik berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan penulis kepada responden. Responden memberikan nilai rata-rata delapan puluh sembilan untuk keseluruhan aplikasi yang meliputi desain, fitur-fitur, dan manfaat aplikasi. Aplikasi ini tidak hanya dapat dijalankan di komputer saja tetapi juga bisa dijalankan di *Tablet PC* yang mempunyai *flash player*.

**Kata Kunci :** *Macromedia Flash, Pariwisata, Peta Interaktif*