

# SKRIPSI

## APLIKASI PETA PENUNJUK ARAH WISATA DI KABUPATEN SITUBONDO BERBASIS WEB DAN MULTIMEDIA



Disusun Oleh  
**MARETA RENI FRESTAWATI**  
07.12.548



**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1**  
**KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
**2012**

SKRIPSI

APLIKASI PETA PENJAJAGAN WISATA DI KABUPATEN  
SITUBONDO BERBASIS WEB DAN MULTIMEDIA

Disusun Oleh

MARETA RENDI PRISTAWATI

07.12.848

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO 3-1  
KONDISI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2018

**SKRIPSI**

**APLIKASI PETA PENUNJUK ARAH WISATA DI KABUPATEN  
SITUBONDO BERBASIS WEB DAN MULTIMEDIA**



**Disusun Oleh**

**MARETA RENI FRESTAWATI**

**07. 12. 548**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1**

**KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**2012**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**APLIKASI PETA PENUNJUK ARAH WISATA DI KABUPATEN  
SITUBONDO BERBASIS *WEB* DAN MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Teknik Komputer dan Informatika Strata Satu (S-1)*

**Disusun oleh :**

**MARETA RENI FRESTAWATI**

**07. 12. 548**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Teknik Elektro S-1**

**Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT**  
**NIP.Y.1018800189**

**Diperiksa dan Disetujui**

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

**Irmalia Suryani Faradisa, ST,MT**  
**NIP. P.1030000365**

**Ahmad Faisol, ST**  
**NIP.P. 1031000431**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1  
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**2012**

## **SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mareta Reni Frestawati  
NIM : 07.12.548  
Program Studi : Teknik Elektro S1  
Konsentrasi : Teknik Komputer & Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiasi dari karya orang lain. Dalam Skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksinya.

Malang, 12 Maret 2012

Yang membuat Pernyataan,



**Mareta Reni Frestawati**  
07.12.548

## **ABSTRAK**

### **APLIKASI PETA PENUNJUK ARAH WISATA DI KABUPATEN SITUBONDO BERBASIS WEB DAN MULTIMEDIA**

**Mareta Reni Frestawati, NIM 07.12.548**

**Dosen Pembimbing : Irmalia Suryani Faradisa, ST,MT**

**Ahmad Faisol, ST**

Pariwisata merupakan industri yang saat ini berpotensi untuk dikembangkan di Indonesia yang dapat memberikan banyak keuntungan bagi masyarakat dan negara. Provinsi Jawa Timur merupakan salah satu provinsi yang memiliki daya tarik dalam bidang pariwisata. Banyak obyek wisata di Jawa Timur yang perlu mendapatkan perhatian dalam hal promosi, terutama di Kabupaten Situbondo.

Aplikasi peta penunjuk arah wisata di kabupaten situbondo berbasis web dan multimedia ini meliputi peta kabupaten situbondo yang berfungsi untuk mengetahui letak tempat wisata yang ada beserta rute wisata yang dituju, nama tempat wisata dilengkapi dengan video tentang wisata tersebut, halaman guestbook, dan halaman login.

Aplikasi peta penunjuk arah wisata di Kabupaten Situbondo berbasis web dan multimedia dapat digunakan untuk membantu dan mempermudah para wisatawan yang akan berpariwisata. Dengan adanya fasilitas menu pilihan nama – nama kecamatan yang memiliki tempat wisata serta video tempat wisata, diharapkan mempermudah para pengguna aplikasi ini. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan rute perjalanan, letak hotel dan restoran terdekat dari lokasi wisata yang dituju.

**Kata kunci : Wisata, Aplikasi Peta, Kabupaten Situbondo**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas karunia yang telah dilimpahkanNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **APLIKASI PETA PENUNJUK ARAH WISATA DI KABUPATEN SITUBONDO BERBASIS WEB DAN MULTIMEDIA.**

Selanjutnya pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu penulis selama penyusunan tugas akhir, diantaranya :

1. Bapak Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro S-1 ITN Malang.
2. Bapak Dr.Eng. Aryuanto Soetedjo, ST, MT selaku Sekertaris Jurusan Teknik Elektro S-1 ITN Malang.
3. Ibu Irmalia Suryani Faradisa,ST,MT selaku Dosen Pembimbing I
4. Bapak Ahmad Faisol,ST selaku Dosen Pembimbing II
5. Bapak Ahmad Faisol,ST selaku Dosen Wali.
6. Kedua orang tua dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan untuk selalu berdoa, berusaha dan nasehat yang telah diberikan sampai saat ini.
7. Seluruh dosen dan pegawai ITN Kampus 2 Malang.
8. Terima kasih kepada sahabat – sahabat Putri Ayu, Agung C, Rosevine, Risky A, Wendi A, Aris Susesno , Taufan Indrajid, Akhmad Purnama, Devi Oktarina, Nurman Nurdianto, Dinasti Cahyo, Dendy, Awang G, dan Abdul Ghofur yang telah ikut mendukung.
9. Terima kasih kepada Achmad Toriqul dan Arif Sukmawan yang mau membimbingnya dalam skripsi ini.
10. Terima kasih kepada teman – teman kos 43.
11. Terima kasih kepada teman – teman Lab Pemograman Komputer dan Multimedia.

12. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Tentunya laporan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan dalam penyusunannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penyusunan tugas akhir ini. Besar harapan penulis laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Malang, Februari 2012

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Peta .....	5
2.2 Wisata .....	6
2.2.1 Jenis – jenis Wisata .....	6
2.3 Multimedia .....	8
2.3.1 Unsur – unsur Multimedia .....	8
2.3.2 Jenis – jenis Multimedia .....	9
2.4 Adobe Flash CS3 .....	9
2.5 Adobe Premier Pro .....	10
2.5.1 Area Kerja Adobe Premier Pro .....	10
2.6 Adobe Photoshop CS3 .....	12
2.7 Macromedia Dreamweaver 8 .....	13

2.7.1 Area Kerja Dreamweaver .....	14
2.8 PHP .....	15
2.9 Apache.....	16

### **BAB III ANALISA SISTEM DAN PERANCANGAN**

3.1 Identifikasi Permasalahan .....	17
3.1.1 Analisa Sistem .....	17
3.2 Alur Sistem .....	18
3.3 Perancangan Aplikasi .....	22
3.3.1 Perancangan Antarmuka .....	22
3.3.1.1 Rancangan Tampilan pada Aplikasi Peta .....	22
3.3.1.1.1 Rancangan Tampilan Awal .....	22
3.3.1.1.2 Rancangan Menu .....	23
3.3.1.1.3 Rancangan Rute Resto dan Hotel .....	23
3.3.1.1.4 Rancangan Halaman Video .....	24
3.3.1.1.5 Rancangan Halaman Rute .....	25
3.3.1.2 Rancangan Tampilan pada Web .....	25
3.3.1.2.1 Rancangan Halaman Utama Web .....	25
3.3.1.2.2 Rancangan Halaman Home .....	26
3.3.1.2.3 Rancangan Halaman Berita .....	27
3.3.1.2.4 Rancangan Halaman Peta .....	27
3.3.1.2.5 Rancangan Halaman Guestbook .....	28
3.3.1.2.6 Rancangan Halaman Login .....	29
3.3.2 Mendesain Tampilan .....	29
3.3.2.1 Desain Tampilan Form Aplikasi .....	29
3.3.3 Pembuatan Animasi .....	31
3.3.3.1 Animasi Menu .....	31
3.3.3.2 Animasi Rute .....	36
3.3.4 Pembuatan Video .....	38
3.3.4.1 Animasi Video .....	39
3.3.5 Pembuatan Website .....	43

3.3.5.1 Pembuatan Database .....	43
3.3.5.2 Desain Tampilan .....	46

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

4.1 Implementasi .....	48
4.2 Pengujian .....	48
4.2.1 Halaman Utama Pada Web .....	48
4.2.2 Halaman Peta .....	49
4.2.3 Halaman Guestbook .....	58
4.2.4 Halaman Login .....	60
4.2.5 Pengujian Terhadap Web Browser .....	62
4.3 Hasil Pengujian Aplikasi Pada Web Browser .....	73

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	74

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang Kerja Adobe Premier .....	11
Gambar 2.2 Adobe Photoshop CS3 di windows .....	13
Gambar 2.3 Ruang Kerja Adobe Photoshop CS3 .....	13
Gambar 2.4 Ruang Kerja Dreamweaver .....	14
Gambar 3.1 Alur Perancangan Aplikasi .....	18
Gambar 3.2 Desain Alur Sistem .....	18
Gambar 3.3 Bagan Aplikasi Peta .....	20
Gambar 3.4 Flowchart Aplikasi Peta .....	21
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Awal .....	22
Gambar 3.6 Rancangan Menu .....	23
Gambar 3.7 Rancangan Rute Resto & Hotel .....	24
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Video .....	24
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Rute .....	25
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Utama Web .....	26
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Home .....	26
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Berita .....	27
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Peta .....	28
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Guestbook .....	28
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Login .....	29
Gambar 3.16 Desain Form Aplikasi .....	30
Gambar 3.17 Tampilan form Save As .....	30
Gambar 3.18 Desain form Video .....	31
Gambar 3.19 Import Gambar .....	32
Gambar 3.20 Jendela Browse File .....	32
Gambar 3.21 Desain Menu Tiap Kecamatan .....	33
Gambar 3.22 Menu Convert Symbol .....	34
Gambar 3.23 Jendela Convert to Symbol .....	34
Gambar 3.24 Menu Action .....	35
Gambar 3.25 Jendela Pembuatan Rute di Layer .....	36

Gambar 3.26 Menu Mask .....	37
Gambar 3.27 Jendela Layer Rute Efek .....	37
Gambar 3.28 Jendela Action .....	38
Gambar 3.29 Jendela Publish .....	38
Gambar 3.30 Import Video .....	39
Gambar 3.31 Jendela Browser File .....	40
Gambar 3.32 Jendela Timeline .....	40
Gambar 3.33 Jendela Monitor .....	41
Gambar 3.34 Jendela Effect .....	41
Gambar 3.35 Jendela Timeline Effect .....	42
Gambar 3.36 Proses Rendering File .....	42
Gambar 3.37 XAMPP Control Panel .....	43
Gambar 3.38 Halaman Create Database di phpMyAdmin .....	44
Gambar 3.39 Halaman Create Tabel di phpMyAdmin .....	44
Gambar 3.40 Halaman Desain Web .....	47
Gambar 4.1 Pengujian Halaman Menu Pada Web .....	49
Gambar 4.2 Pengujian Halaman Menu Peta .....	49
Gambar 4.3 Hasil Dari Aplikasi Setelah Zoom .....	50
Gambar 4.4 Halaman Menu Pada Aplikasi .....	50
Gambar 4.5 Pengujian Menu Resto .....	51
Gambar 4.6 Pengujian Tampilan Peta .....	51
Gambar 4.7 Pengujian Menu Wisata Taman .....	52
Gambar 4.8 Pengujian Hasil Video .....	52
Gambar 4.9 Pengujian Menu Wisata Air Terjun .....	53
Gambar 4.10 Pengujian Hasil Video .....	53
Gambar 4.11 Pengujian Menu Wisata Pelabuhan .....	54
Gambar 4.12 Pengujian Hasil Video .....	54
Gambar 4.13 Pengujian Menu Wisata Pegunungan .....	55
Gambar 4.14 Pengujian Hasil Video .....	55
Gambar 4.15 Pengujian Menu Wisata Kebun Buah .....	56
Gambar 4.16 Pengujian Hasil Video .....	56

Gambar 4.17 Pengujian Menu Wisata Pantai .....	57
Gambar 4.18 Pengujian Hasil Video .....	57
Gambar 4.19 Pengujian Menu Rute .....	58
Gambar 4.20 Pengujian Halaman Pengisian Guestbook .....	58
Gambar 4.21 Pengujian Setelah Pengisian Guestbook .....	59
Gambar 4.22 Pengujian Hasil Pengisian Guestbook .....	60
Gambar 4.23 Pengujian Halaman Login .....	60
Gambar 4.24 Pengujian Halaman Admin .....	61
Gambar 4.25 Pengujian Halaman Isi Berita .....	61
Gambar 4.26 Pengujian Isi Berita .....	62
Gambar 4.27 Pengujian Menu Home Pada Mozilla .....	63
Gambar 4.28 Pengujian Menu Berita Pada Mozilla .....	63
Gambar 4.29 Pengujian Menu Peta Pada Mozillaa .....	64
Gambar 4.30 Pengujian Menu Guestbook Pada Mozilla .....	64
Gambar 4.31 Pengujian Menu Login Pada Mozilla .....	65
Gambar 4.32 Pengujian Menu Admin Pada Mozilla .....	65
Gambar 4.33 Pengujian Menu Login Pada Mozilla .....	66
Gambar 4.34 Pengujian Menu Home Pada Chrome .....	66
Gambar 4.35 Pengujian Menu Berita Pada Chrome .....	67
Gambar 4.36 Pengujian Menu Peta Pada Chrome .....	67
Gambar 4.37 Pengujian Menu Guestbook Pada Chrome .....	68
Gambar 4.38 Pengujian Menu Login Pada Chrome .....	68
Gambar 4.39 Pengujian Menu Admin Pada Chrome .....	69
Gambar 4.40 Pesan Error .....	69
Gambar 4.41 Pengujian Menu Home Pada Internet Explorer .....	70
Gambar 4.42 Pengujian Menu Berita Pada Internet Explorer .....	70
Gambar 4.43 Pengujian Menu Peta Pada Internet Explorer .....	71
Gambar 4.44 Pengujian Menu Guestbook Pada Internet Explorer .....	71
Gambar 4.45 Pengujian Menu Login Pada Internet Explorer .....	72
Gambar 4.46 Pengujian Menu Admin Pada Internet Explorer .....	72
Gambar 4.47 Pengujian Menu Admin Pada Internet Explorer .....	73

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Spesifikasi Tabel Berita .....	45
Tabel 3.2 Spesifikasi Tabel Guestbook .....	45
Tabel 3.3 Spesifikasi Tabel User .....	46
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Aplikasi dan Web .....	73





# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan industri yang saat ini berpotensi untuk dikembangkan di Indonesia yang dapat memberikan banyak keuntungan bagi masyarakat dan negara. Kondisi geografis negara Indonesia banyak menyimpan pesona alam, namun informasi tentang tempat – tempat tersebut belum terolah dengan baik. Oleh sebab itu, dibutuhkan sumber informasi yang tepat untuk memudahkan masyarakat dalam mencari tempat – tempat wisata.

Propinsi Jawa Timur merupakan salah satu propinsi yang memiliki daya tarik dalam bidang pariwisata. Banyak obyek wisata di Jawa Timur yang perlu mendapatkan perhatian dalam hal promosi, terutama di Kabupaten Situbondo, misalnya Taman Nasional Baluran di Banyuwangi, Pantai Pathek di Situbondo, dan sebagainya. Banyak masyarakat yang belum mengetahui obyek wisata tersebut. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi untuk mempromosikan kepada masyarakat. Selama ini promosi dalam bidang wisata di Jawa Timur hanya melalui brosur – brosur dan media cetak, sehingga wisatawan belum mendapatkan informasi sepenuhnya, seperti penginapan, rumah makan, dan rute perjalanan menuju tempat wisata tersebut.

Dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat di Indonesia adalah dalam bentuk penyampaian informasi mengenai tempat – tempat wisata, melalui teknologi internet dan multimedia berbasis *web*. Contoh penyampaian informasi berbasis internet berupa peta digital akan membantu dalam mempromosikan tempat – tempat wisata dan komponen – komponen yang termasuk dalam pariwisata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka informasi tentang obyek wisata, rute dan fasilitas lain yang mendukung dapat disampaikan melalui

*website* yang didukung dengan peta 2 dimensi yang dapat membantu mengetahui rute menuju tempat wisata, beserta informasi yang diperlukan.

Untuk itu saya akan membuat suatu “Aplikasi Peta Penunjuk Arah Wisata Di Kabupaten Situbondo Berbasis *Web* dan Multimedia”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Pada skripsi ini akan menampilkan peta penunjuk arah wisata di Kabupaten Situbondo berbasis *web* dan multimedia. Pada peta ini wisatawan dapat mengetahui rute wisata yang dituju beserta fasilitas – fasilitas yang telah disediakan oleh tempat wisata tersebut. Sesuai dengan uraian diatas maka ditentukan rumusan masalah :

Bagaimana membangun Aplikasi Peta Penunjuk Arah Wisata Di Kabupaten Situbondo Berbasis *Web* dan Multimedia, beserta informasi yang ada didalamnya.

## **1.3. Tujuan**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut maka tujuan utama adalah untuk merancang dan membangun suatu aplikasi yang digunakan untuk membantu para wisatawan mendapatkan informasi, terutama rute perjalanan ke tempat wisata di Kabupaten Situbondo, keterangan – keterangan tempat wisata, serta informasi dari komponen – komponen wisata seperti penginapan, rumah makan, harga tiket, dan video tempat wisata.

## **1.4. Batasan Masalah**

Agar permasalahan mengarah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka pembahasan dibatasi oleh hal – hal sebagai berikut :

1. Peta penunjuk arah wisata ini hanya untuk menampilkan daerah Kabupaten Situbondo.
2. Peta penunjuk arah wisata ini menampilkan tempat wisata berbentuk 2 dimensi.
3. Peta penunjuk arah wisata ini hanya menampilkan video, teks, animasi, dan keterangan – keterangan tempat wisata yang dituju.

4. *Web* hanya digunakan sebagai tempat pengimplementasian dari aplikasi.
5. Tidak membahas tentang sistem keamanan *web*.

### **1.5. Metodologi Penelitian**

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### **1. Studi Literatur**

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari bahan – bahan kepustakaan dan referensi dari berbagai sumber sebagai landasan teori yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dijadikan objek penelitian.

#### **2. Analisa Kebutuhan Sistem**

Data dan informasi yang diperoleh akan dianalisa agar didapatkan kerangka global yang bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan sistem dimana nantinya akan digunakan sebagai acuan perancangan sistem.

#### **3. Perancangan dan Implementasi**

Berdasarkan data dan informasi yang telah diperoleh serta analisa kebutuhan untuk membangun sistem ini, akan dibuat rancangan kerangka global yang menggambarkan mekanisme dari sistem yang akan dibuat dan diimplementasikan dalam sistem.

#### **4. Eksperimen dan Evaluasi**

Pada tahap ini, sistem yang telah selesai dibuat akan diuji coba, yaitu pengujian berdasarkan fungsionalitas program, dan akan dilakukan koreksi dan penyempurnaan program jika diperlukan.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut :

**BAB I** : Pendahuluan

Berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Pembatasan Permasalahan, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

- BAB II : Tinjauan Pustaka**  
Berisi tentang landasan teori mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.
- BAB III : Perancangan dan Analisa Sistem**  
Dalam bab ini berisi mengenai analisa kebutuhan sistem baik *software* maupun *hardware* yang diperlukan untuk membuat kerangka global yang menggambarkan mekanisme dari sistem yang akan dibuat.
- BAB IV : Pembuatan dan Pengujian Sistem**  
Berisi tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibuat serta pengujian terhadap sistem tersebut.
- BAB V : Penutup**  
Merupakan bab terakhir yang memuat intisari dari hasil pembahasan yang berisikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan penulisan selanjutnya.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Peta

**Peta** adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar dengan skala tertentu melalui suatu sistem proyeksi. Ilmu yang membahas mengenai peta adalah kartografi. Sedangkan orang yang ahli membuat peta disebut kartografer.

#### **Syarat pembuatan peta :**

1. Peta harus *conform*, artinya bentuk daerah, pulau, benua yang digambar pada peta harus sama bentuknya dengan kenyataan di lapangan.
2. Peta harus ekuivalen, artinya daerah yang digambar sama luasnya jika dilakukan dengan skala peta.
3. Peta ekuidistan, artinya jarak-jarak yang digambar di peta harus tepat perbandingannya dengan jarak sesungguhnya di lapangan.
4. Data yang disajikan harus lengkap dan teliti.
5. Peta yang tersaji tidak membingungkan dan mudah dimengerti maksudnya.
6. Peta harus rapi, indah, dan menarik.

#### **Fungsi Peta :**

1. Menunjukkan posisi atau lokasi suatu tempat di permukaan bumi.
2. Memerlihatkan ukuran ( luas, jarak ) dan arah suatu tempat dipermukaan bumi.
3. Menggambarkan bentuk – bentuk dipermukaan bumi, seperti benua, negara, gunung, sungai, dan bentuk lainnya.
4. Membantu peneliti sebelum melakukan survey untuk mengetahui kondisi daerah yang akan diteliti.
5. Menyajikan data tentang potensi suatu wilayah.

**Proses Pembuatan Peta** terdiri 3 tahap yaitu :

1. Pengumpulan data topografi.
2. Pengolahan data.
3. Penyajian kembali dalam bentuk garis dikoreksi dengan benar dan dicetak.

## **2.2 Wisata**

Wisata berasal dari kata Pariwisata yang artinya adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai macam kegiatan yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintahan dan pemerintahan daerah, Menurut Undang – Undang No.10/2009.

Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

Menurut Echols & Shadily dalam Warpani (2007:7) wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok mengunjungi tempat tertentu secara sukarela dan bersifat sementara dengan tujuan berlibur atau tujuan lainnya bukan untuk mencari nafkah.

### **2.2.1 Jenis – jenis wisata**

#### **1. Wisata Flora**

Sebuah perjalanan atau *travelling* sementara untuk menjelajahi, mengenal dan memahami serta menikmati keindahan segala jenis macam tanaman, bunga, pohon, rumput maupun tumbuhan makhluk hidup lainnya baik untuk sekadar refreshing maupun demi kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan penelitian.

## 2. Wisata Fauna

Bentuk kegiatan yang memanfaatkan fauna sebagai daya tarik.

## 3. Wisata Bahari

Kawasan laut yang mempunyai ciri dengan keindahan alam dan keunikan yang diperuntukkan secara khusus dan dibina, dipelihara, dan dimanfaatkan guna kepentingan rekreasi, pariwisata, pendidikan dan kebudayaan.

## 4. Wisata Sejarah

Tempat yang layak untuk dikunjungi dan dilestarikan karena memiliki nilai - nilai sejarah dan bukti - bukti sejarah yang difungsikan sebagai tempat wisata.

## 5. Wisata Alam

Aktifitas pariwisata dengan obyek alam misal gunung, gua, sungai, tebing.

## 6. Wisata Budaya

Aktifitas pariwisata dengan obyek budaya. Adapun deskripsi lebih lengkap dari wisata budaya ini bahwa aktivitas pariwisata ini dapat dianggap sebagai wisata budaya jika obyek pariwisata ini adalah melingkupi semua budaya komunitas.

## 7. Wisata Religi

Kegiatan wisata ke tempat yang memiliki makna khusus bagi umat beragama biasanya berupa tempat ibadah, makam ulama atau situs - situs kuno yang memiliki kelebihan.



### 2.3 Multimedia

Pengertian multimedia ditinjau dari struktur bahasa terdiri atas dua kata, yaitu “multi” yang berarti banyak atau beragam, dan “media” yang berarti perantara atau alat, sehingga jika digabungkan multimedia dapat diartikan sebagai banyak perantara atau beragam perantara. Sedangkan pengertian multimedia ditinjau dari teknologi komputer yaitu penggabungan beberapa media yang ditampilkan secara bersamaan yang terdiri atas teks, video, gambar dan suara.

Dengan adanya gabungan dari teks, video, gambar dan suara menyebabkan multimedia merupakan suatu hal yang sangat menarik karena multimedia memiliki tampilan yang berbeda dibandingkan dengan tampilan yang hanya memiliki salah satu unsur tersebut di atas. Suatu kombinasi yang apik antara teks, video, gambar dan suara tidak akan menyebabkan pengguna merasa jenuh, malah sebaliknya, pengguna tidak akan merasa bosan menggunakan program aplikasi yang berbasis multimedia. Beberapa definisi multimedia berdasarkan beberapa sumber yaitu:

- Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996)
- Multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara gambar dan teks (McCormick, 1996)
- Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dari dua media *input* atau *output* dari data. Media ini dapat audio, animasi. video, teks, grafik, dan gambar (Turban dkk, 2000)
- Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, audio, dan gambar (Robin dan Linda, 2001)
- Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkereasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001).

### 2.3.1 Unsur-Unsur Multimedia

Unsur-unsur dalam multimedia adalah:

1. Audio : Merupakan suara, music ataupun bunyi khusus.
2. Video : Merupakan gabungan dari beberapa gambar dengan gerakan yang tersambung sehingga gambar terlihat bergerak.
3. Grafik : Merupakan gambar suatu objek baik dua dimensi maupun tiga dimensi yang tidak bergerak (diam).
4. Teks : Merupakan huruf, angka, dan symbol – symbol khusus.
5. Gambar : Merupakan gambar yang berwarna ataupun hitam putih.

### 2.3.2 Jenis – jenis multimedia

Dalam aplikasi ini multimedia terdapat beberapa jenis yaitu :

#### 1. Presentasi

Merupakan suatu media dalam memperkenalkan atau menerangkan suatu produk, laporan, dan lain – lain. Dengan pemakaian unsure multimedia seperti suara dan gerak animasi akan mempermudah pengkomunikasian pesan yang akan disampaikan dan presentasi akan lebih menarik.

#### 2. Film efek dan animasi video

Pada pembuatan film atau video sekarang ini, banyak menggunakan efek – efek animasi untuk membuat suatu gambar atau adegan yang tidak pernah ada agar lebih menarik.

## 2.4 Adobe Flash CS3

**Adobe Flash** adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe System. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. 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 Action Script yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

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 interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun membuat efek animasi pada *website*. Adobe Flash juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs *web*, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form* isian, e-card, *screen saver*, dan pembuatan aplikasi *web* lainnya.

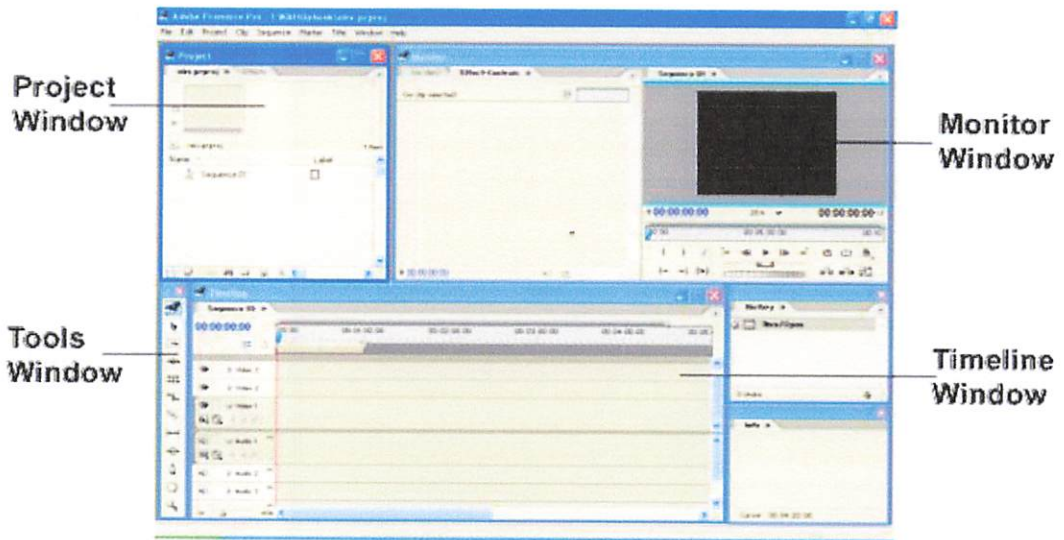
Dalam flash, terdapat teknik – teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki Flash adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

## **2.5 Adobe Premier Pro**

Adobe premiere pro merupakan release terbaru dari adobe Crop. Versi ini merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya yaitu versi 1.5 dimana banyak fitur baru yang di masukkan sekaligus penyempurnaan terhadap fitur-fitur yang sudah ada. Adobe premiere pro 1.5 memiliki tingkat kestabilan yang jauh lebih baik dari versi sebelumnya. Pada versi sebelumnya sering di temui masalah seperti hang terutama pada saat *render* atau *timeline*. Salah satu fitur baru yang sangat menguntungkan di versi ini adalah kemampuan untuk membuat banyak *sequence*. Selain itu juga premiere pro 1.5 memiliki kemampuan untuk membrikan efek dan transisi, namun *software* ini di buat untuk memudahkan orang lain dalam melakukan proses *editing*.

### **2.5.1 Area Kerja Adobe Premiere Pro**

Tampilan awal *interface* Adobe Premiere Pro 1.5 pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Ruang kerja Adobe Premiere

Garis besar lingkungan kerja Adobe Premier Pro terdiri dari 4 bagian utama, yaitu :

### 1. Project Window

*Project Window* adalah tempat dimana Anda menyimpan *clip* atau *footage* (sebutan bagi file yang digunakan dalam digital video production) yang berupa file gambar, audio, title dan video yang akan digunakan dalam proses *editing*. *Project Window* memiliki 2 bagian yaitu *Tab Project* yang berisi daftar clip dan *Tab Effects* yang berisikan daftar efek audio, transisi audio, efek video dan transisi video.

### 2. Monitor Window

Monitor Window terdiri dari *Source Monitor Window* dan *Sequence Monitor Window*, di sebelah kiri merupakan *Source Monitor Window*, sedangkan sebelah kanan merupakan *Sequence Monitor Window*. *Source Monitor Window* sangat berguna dalam proses *trimming* video nantinya,

dan *Sequence Monitor Window* digunakan untuk melihat preview hasil editing pada *Timeline*.

### 3. Timeline Window

*Timeline Window* adalah tempat untuk menyusun dan menempatkan *clip/footage* untuk kemudian diedit. Dinamakan *timeline* karena bekerja berdasarkan waktu (secara horisontal), sedangkan secara vertikal *Timeline* dibagi dalam “track”, yang terdiri dari track Video dan Audio. Adobe Premiere Pro menggunakan format SMPTE dalam satuan waktunya. SMPTE (*Society of Motion Picture dan Television Engineers*) adalah organisasi dari orang-orang film dan televisi internasional. Satuan format SMPTE adalah berdasarkan Jam:Menit:Detik:Frame. Misalnya posisi 00:05:15:19 artinya kita berada pada posisi menit ke-5, detik ke-15 dan frame ke-19. Dengan format ini kita akan tahu durasi dari sebuah movie.

### 4. Tool Window

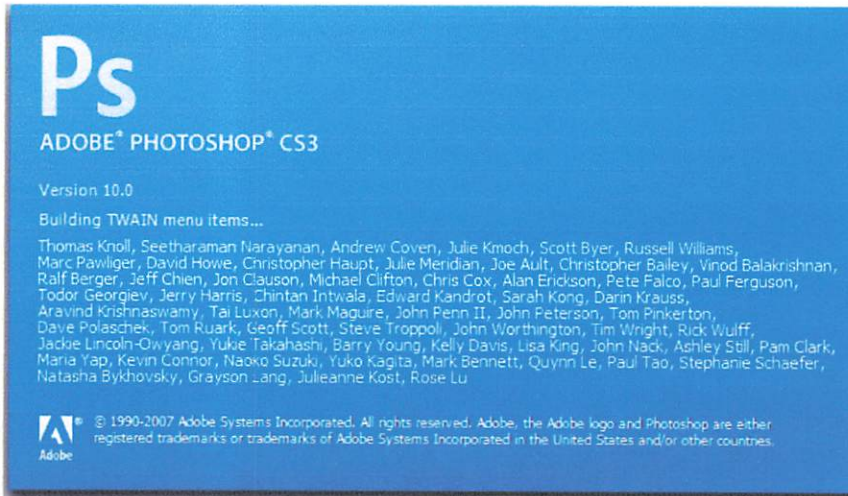
*Tools Window* berisikan tombol *Selection Tool*, *Track Selection Tool*, *Ripple Edit Tool*, *Rolling Edit Tool*, *Rate Scratch Tool*, *Razor Tool*, *Slip Tool*, *Slide Tool*, *Pen Tool*, *Hand Tool*, *Zoom Tool* yang nantinya banyak digunakan dalam proses editing video.

## 2.6 Adobe Photoshop CS3

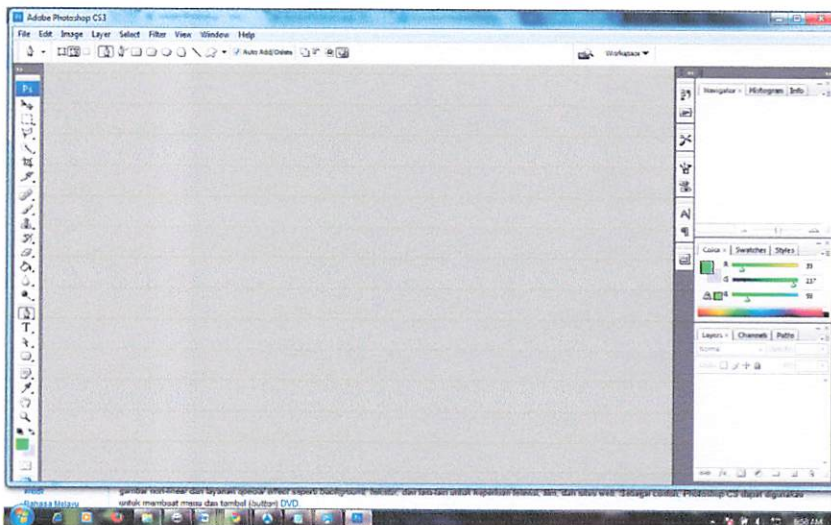
Adobe photoshop, atau biasa disebut Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar atau foto, dan bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe System.

Photoshop juga memiliki hubungan erat dengan beberapa perangkat lunak penyunting media, animasi, dan *authoring* buatan Adobe lainnya. File format asli Photoshop, PSD, dapat diekspor ke dari Adobe Image Ready. Adobe Illustrator,

Adobe Premier Pro, After Effect dan Adobe Encore DVD untuk membuat DVD professional, menyediakan penyuntingan gambar non *linear* dan layanan *special effect* seperti *background*, *tekstur*, dan lain – lain untuk keperluan televisi, film, dan situs web. Sebagai contoh, Photoshop CS dapat digunakan untuk membuat menu dan tombol (button) DVD. Selain itu juga bias digunakan untuk Fotografer, Perancang Grafik, Perancang Web, Penyediaan Layanan Cetak.



Gambar 2.2. Adobe Photoshop CS3 di windows

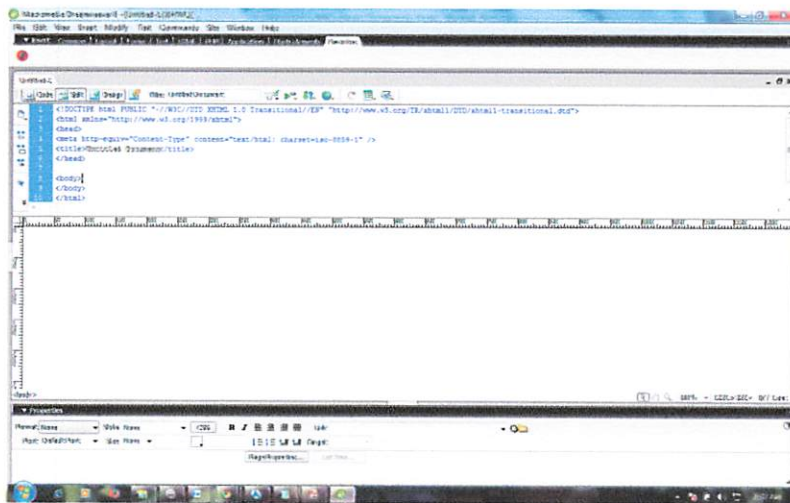


Gambar 2.3. Ruang kerja Adobe Photoshop CS3

## 2.7 Macromedia Dreamweaver 8

Dreamweaver adalah *software* yang digunakan oleh Web desainer ataupun Web programmer untuk mengembangkan situs web. Ruang kerja, fasilitas dan kemampuan Dreamweaver mampu meningkatkan produktifitas dan efektivitas dalam mendesain ataupun membangun situs web. Dreamweaver juga dilengkapi dengan fasilitas yang cukup lengkap.

### 2.7.1 Area Kerja Dreamweaver



Gambar 2.4. Ruang kerja Dreamweaver

#### 1. Insert Bar

Insert Bar merupakan kumpulan menu yang digunakan untuk memasukkan sebuah objek atau fungsi lainnya kedalam jendela dokumen. Contoh : *image*, *layer*, *table*, dan *lain-lain*.

#### 2. Document Toolbar

Document toolbar digunakan sebagai penempatan file – file yang telah dibuka dan sekaligus untuk menampilkan nama dari file tersebut. Document toolbar juga mempunyai 3 buah tab yang dapat membantu anda desain web dengan mengubah tampilan dari jendela dokumen, diantaranya *Code*, *Split*, *Design*.

#### 3. Document Window

Document Window atau biasa disebut dengan jendela dokumen, merupakan tempat untuk menampilkan objek – objek atau kode program dari tab code, split, dan design.

#### 4. Panel Group

Panel Group berfungsi untuk mengatur halaman web yang telah anda buat. Contoh : Panel file, berfungsi untk mencari dan mengetahui letak halaman file – file yang telah dibuat.

#### 5. Property Inspector

Property Inspector berfungsi untuk mengetahui hasil atau mengubah property dari sebuah objek. Contoh : untuk penulisan sebuah teks, anda dapat mengubah font, color, dan size dari teks tersebut dengan menggunakan Property Inspector.

## 2.8 PHP

PHP adalah bahasa *server-side* scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Maksud dari *server-side scripting* adalah sintaks dan perintah – perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi disertakan pada dokument HTML. Pembuatan *web* ini merupakan kombinasi antara PHP sendiri sebagai bahasa pemrograman dan HTML sebagai pembangun halaman *web*. Ketika seorang pengguna internet akan membuka suatu situs yang menggunakan fasilitas *server-side scripting* PHP, maka terlebih dahulu *server* yang bersangkutan akan memproses semua perintah PHP di *server* lalu mengirimkan hasilnya dalam format HTML ke *web browser* pengguna internet tadi. Dengan demikian seorang pengguna internet tidak dapat melihat kode program yang ditulis dalam PHP sehingga keamanan dari halaman *web* menjadi terjamin.

Tetapi tidak seperti ASP yang juga cukup dikenal sebagai *server-ride* scripting, PHP merupakan software yang *Open Source* ( gratis ) dan mampu lintas *platform*, yaitu dapat digunakan dengan sistem operasi dan web server apapun.



PHP mampu berjalan di Windows dan beberapa versi Linux. PHP juga dapat digunakan sebagai modul pada web server Apache dan sebagai *binary* yang dapat berjalan sebagai CGI.

## 2.9 Apache

*Server HTTP Apache* atau *Server Web/WWW Apache* adalah *server web* yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows dan Novell Netware serta platform lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs *web*. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas *web/www* ini menggunakan HTTP.

Apache memiliki fitur-fitur canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigur, autentikasi berbasis basis data dan lain-lain. Apache juga didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik (GUI) yang memungkinkan penanganan *server* menjadi mudah. Apache merupakan perangkat lunak sumber terbuka dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang-pengembang dibawah naungan Apache Software Foundation.



## **BAB III**

### **ANALISA SISTEM DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai analisa dan perancangan aplikasi. Analisa ditujukan untuk memberikan gambaran secara umum tentang aplikasi dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

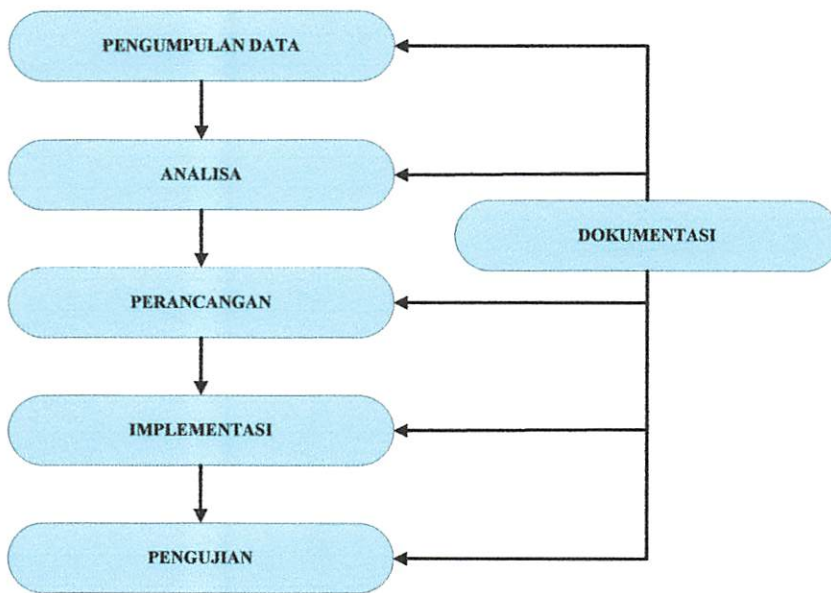
#### **3.1 Identifikasi Permasalahan**

Tahap identifikasi masalah merupakan tahapan paling awal untuk melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi. Tahapan ini digunakan untuk melakukan observasi atau penelusuran dan perumusan permasalahan yang dihadapi, sehingga lebih fokus untuk mencari dan memecahkan permasalahan yang ada.

##### **3.1.1 Analisa Sistem**

Aplikasi yang akan dibuat pada tugas akhir ini adalah sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi tempat wisata di Kabupaten Situbondo yang diperuntukkan sebagai sarana untuk masyarakat mendapatkan informasi tempat wisata dengan animasi objek 2 dimensi, dengan mengumpulkan video – video yang dipadukan dengan suara musik, dan merancang rute tujuan wisata.

Setelah didapatkan data, tahap selanjutnya adalah tahap membangun *software*, pada tahap ini penulis menggunakan metode top-down yaitu analisis sistem dimulai dari abstraksi tingkat tinggi misalnya tentang konseptualisasi sistem yang akan dibuat, pada tahap berikutnya selalu dikembangkan perincian – perincian, adapun tahapan dalam perancangan seperti yang terlihat pada gambar 3.1 berikut.

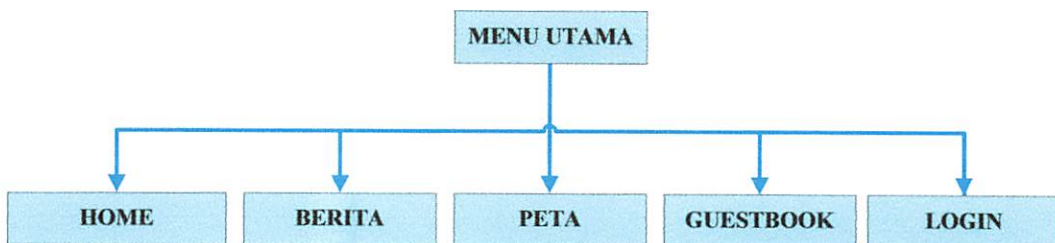


Gambar 3.1 Alur Perancangan Aplikasi

Dari gambar 3.1 dijelaskan bahwa pembangunan aplikasi dimulai dengan pengumpulan data untuk selanjutnya diadakan analisis terhadap data yang diperoleh, tahap selanjutnya adalah perancangan yaitu berupa pembuatan sistem yang akan dibuat dan selanjutnya diimplementasikan dalam bentuk program, tahap terakhir yaitu pengujian terhadap program yang dibuat.

### 3.2 Alur Sistem

Untuk memperjelas alur sistem, maka alur proses aplikasi akan digambarkan secara umum bagan awal pada gambar 3.2 berikut.



Gambar 3.2 Desain Alur Sistem

Bagan ini merupakan gambaran umum dari perancangan aplikasi yang akan dibuat. Berikut ini adalah penjelasan dari desain alur sistem. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan pada bagan keseluruhan aplikasi yang ada pada gambar 3.3 sebagai berikut.

➤ **Menu Utama**

Merupakan halaman utama, yang berisi Home, Berita, Peta, Guestbook, Login.

➤ **Home**

Halaman ini berisi penjelasan tentang visi dan misi, lambang daerah, sejarah kota, asal usul kabupaten situbondo.

➤ **Berita**

Halaman ini berisi tentang nama – nama tempat wisata yang ada di Kabupaten Situbondo.

➤ **Peta**

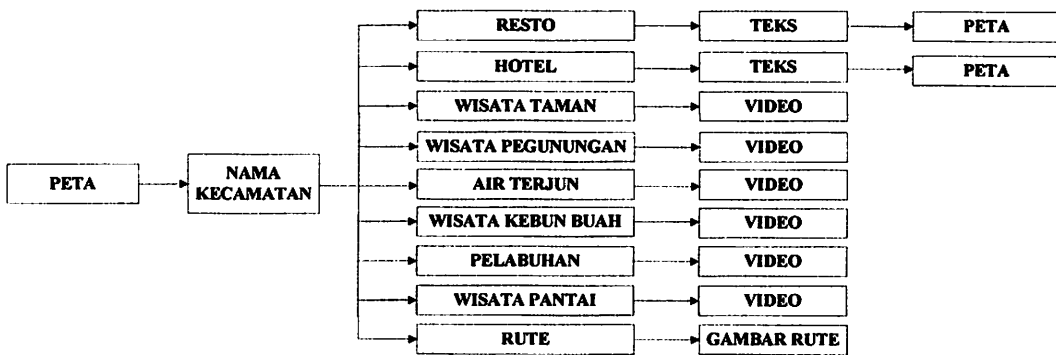
Halaman ini berisikan tentang aplikasi peta. Didalam aplikasi peta tersebut terdapat nama – nama wisata yang ada setiap kecamatan, dilengkapi keterangan – keterangan dan video.

➤ **Guestbook**

Halaman ini sebagai sarana komunikasi antara pengguna dengan admin.

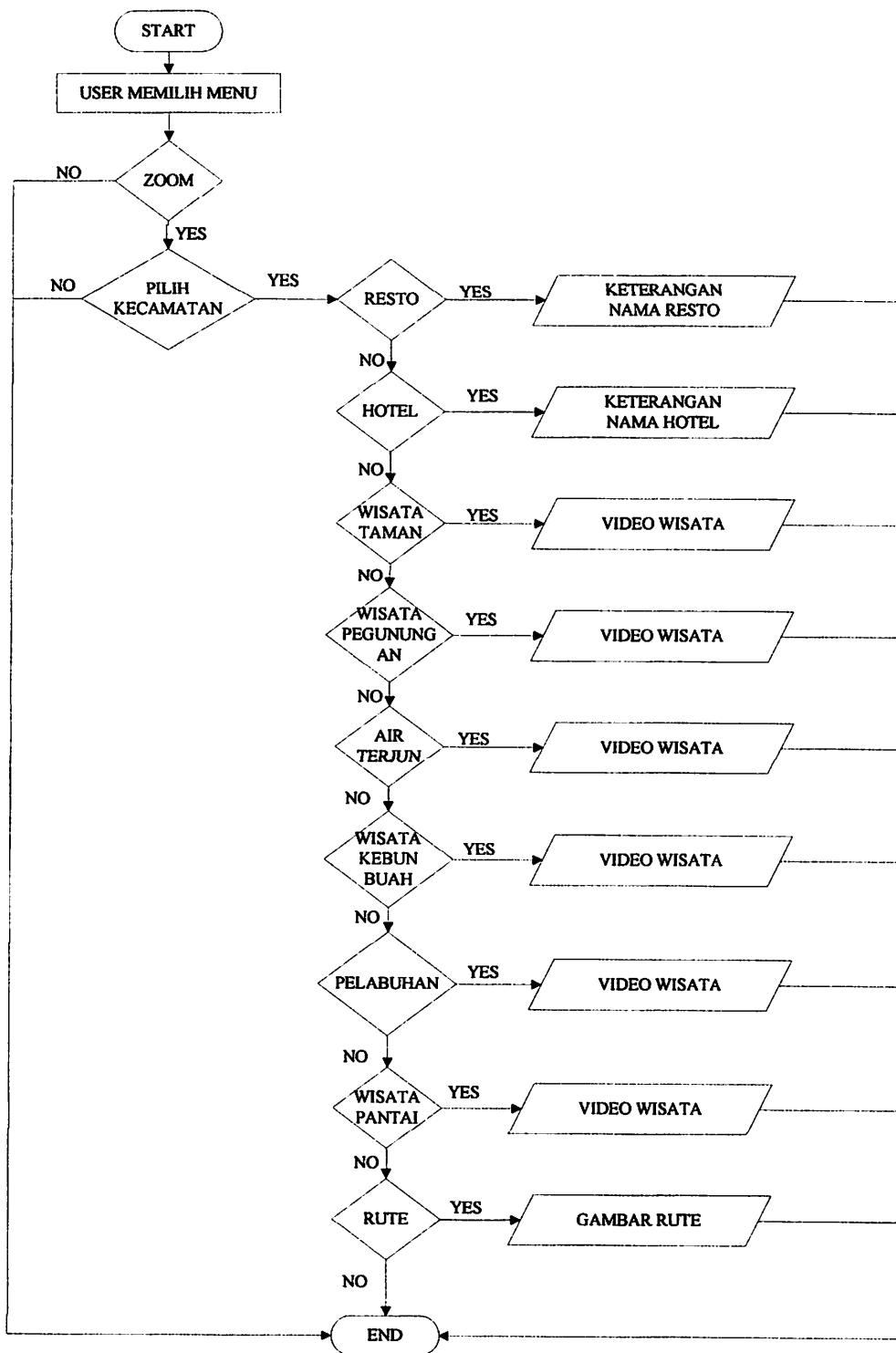
➤ **Login**

Halaman ini sama fungsinya dengan halaman admin yang digunakan untuk mengubah, menghapus, menambah, data wisata.



Gambar 3.3 Bagan Aplikasi Peta

Setelah membentuk bagan aplikasi peta, dapat dibentuk sebuah *flowchart* atau alur dari program yang akan dirancang, *flowchart* aplikasi di gambarkan pada gambar 3.4 berikut.



Gambar 3.4 Flowchart Aplikasi Peta

### 3.3 Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi ini menggunakan *Software* Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Premiere Pro, dimana *software* ini menunjang perancangan aplikasi peta penunjuk arah wisata berbasis multimedia yang nantinya akan menjadi sebuah aplikasi.

Dalam perancangan aplikasi ini, ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan, yaitu:

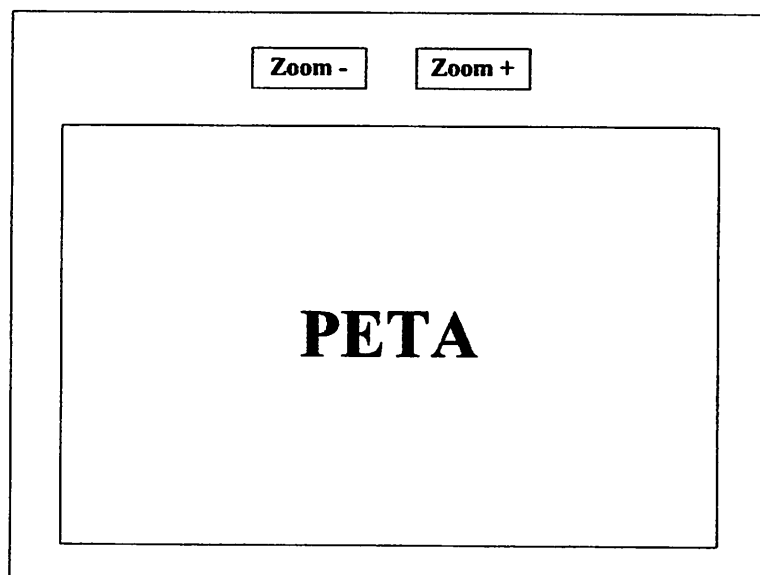
#### 3.3.1 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka memvisualisasikan tampilan dari aplikasi. Antarmuka aplikasi dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu sebagai berikut:

##### 3.3.1.1 Rancangan Tampilan pada Aplikasi Peta

###### 3.3.1.1.1. Rancangan Tampilan Awal

Rancangan tampilan awal bisa dilihat pada gambar 3.5

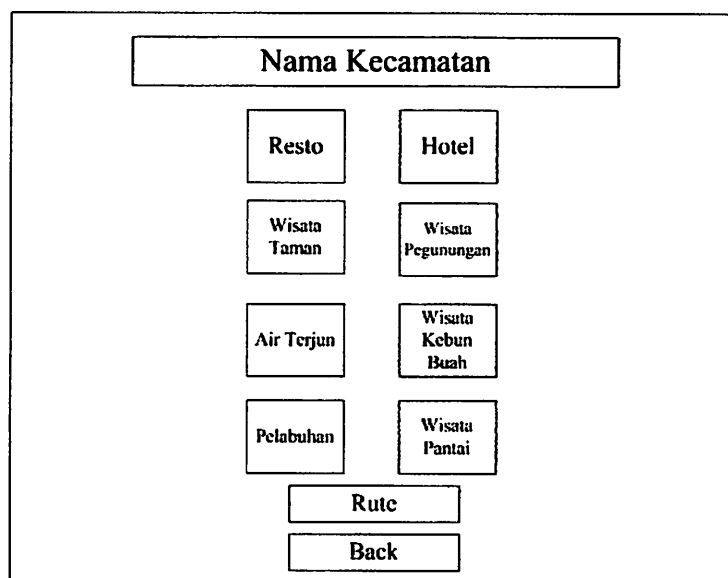


Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Awal



### 3.3.1.1.2. Rancangan Menu

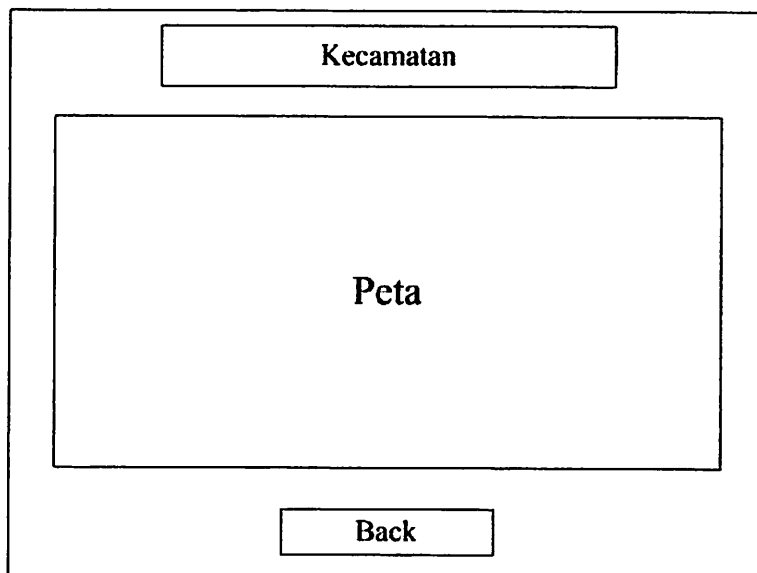
Menu utama yang terdapat pada aplikasi ini terdiri dari 9 menu. Diantaranya resto, wisata taman, air terjun, pelabuhan, hotel, wisata pegunungan, wisata kebun buah, pantai, dan rute. Gambar rancangan menu dapat dilihat pada gambar 3.6



Gambar 3.6 Rancangan Menu

### 3.3.1.1.3. Rancangan Rute Resto dan Hotel

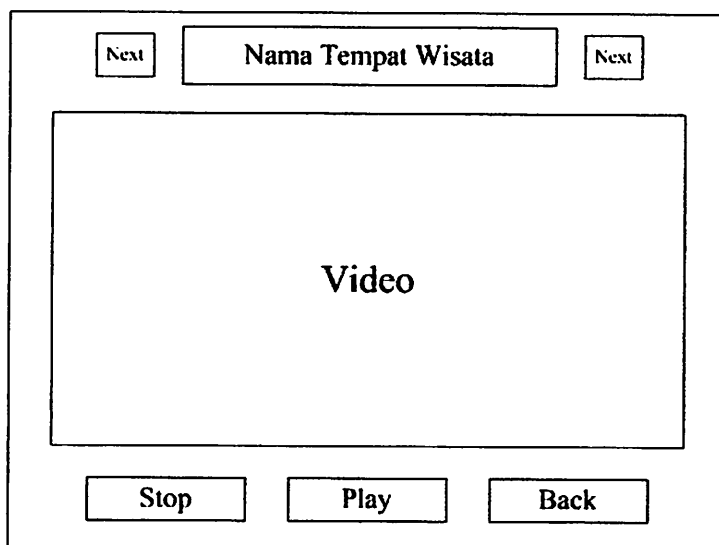
Rancangan rute dan resto ini akan tampil pada saat jika kita memilih menu resto dan hotel. Didalam menu resto dan hotel hanya menampilkan gambar peta beserta rutenya. Rancangan rute resto dan hotel dapat dilihat pada gambar 3.7



Gambar 3.7 Rancangan Rute Resto & Hotel

#### 3.3.1.1.4. Rancangan Halaman Video

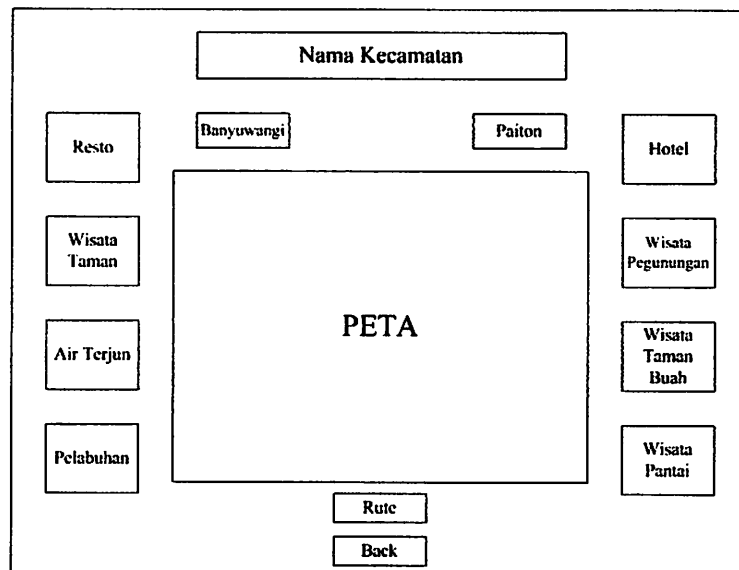
Rancangan halaman video ini akan tampil jika kita memilih menu wisata taman, air terjun, pelabuhan, wisata pegunungan, wisata kebun buah, dan pantai. Karena hanya menu – menu tersebut yang menampilkan file berupa video. Rancangan halaman video dapat dilihat pada gambar 3.8



Gambar 3.8 Rancangan Halaman Video

### 3.3.1.1.5. Rancangan Halaman Rute

Rancangan halaman rute ini akan tampil jika kita memilih menu rute. Didalam menu rute ini hanya menampilkan gambar peta beserta rutenya. Rancangan halaman rute dapat dilihat pada gambar 3.9

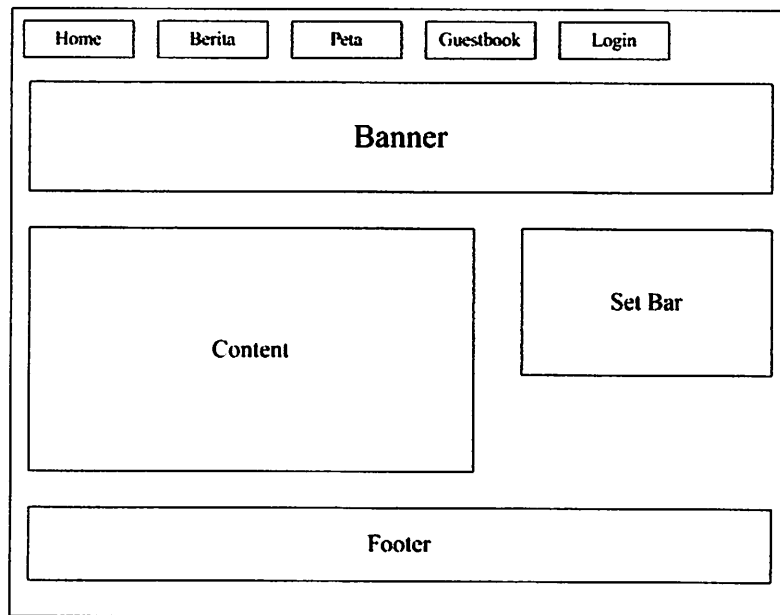


Gambar 3.9 Rancangan Halaman Rute

### 3.3.1.2 Rancangan Tampilan pada Web

#### 3.3.1.2.1 Rancangan Halaman Utama Web

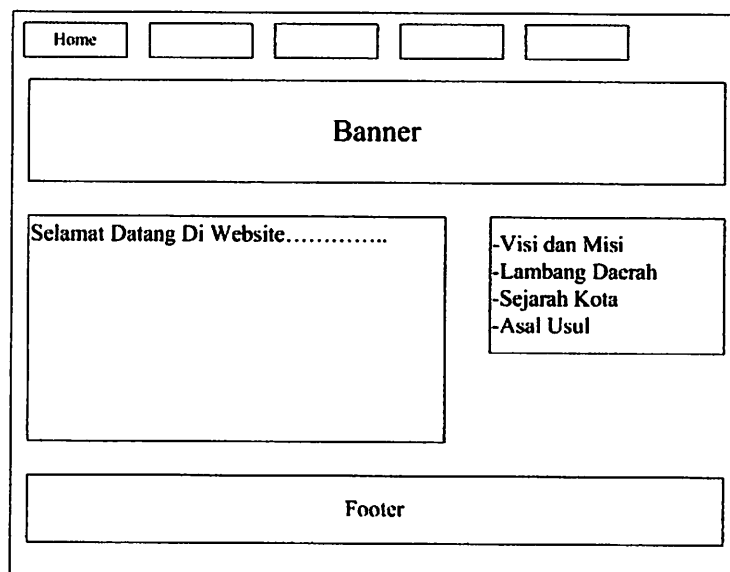
Menu utama yang terdapat dalam halaman *web* ini terdiri dari 5 halaman *web*, diantaranya *home*, *berita*, *peta*, *guestbook*, dan *login*. Gambar rancangan menu dapat dilihat pada gambar 3.10



Gambar 3.10 Rancangan Halaman Utama Web

### 3.3.1.2 Rancangan Halaman Home

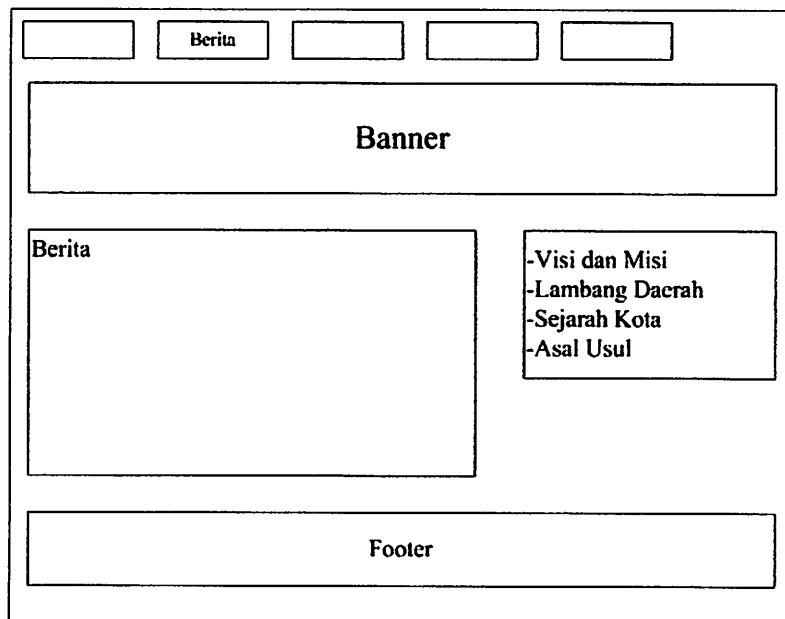
Rancangan halaman *home* ini menampilkan beberapa isi dari *web* tersebut. Diantaranya, visi misi, lambang daerah, sejarah kota, dan asal usul kabupaten Situbondo. Gambar rancangan dapat dilihat pada gambar 3.11



Gambar 3.11 Rancangan Halaman Home

### 3.3.1.2.3 Rancangan Halaman Berita

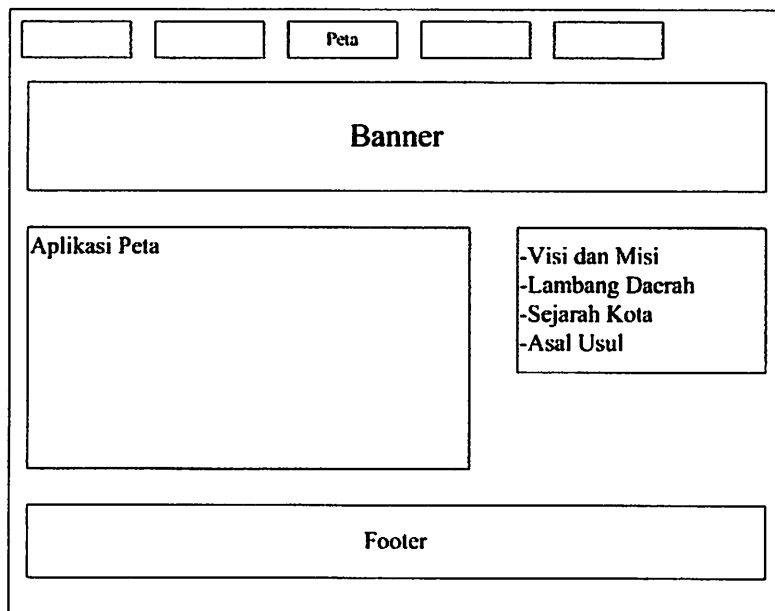
Rancangan halaman berita ini menampilkan berita yang berkaitan dengan daerah kabupaten Situbondo. Gambar rancangan dapat dilihat pada gambar 3.12



Gambar 3.12 Rancangan Halaman Berita

### 3.3.1.2.4 Rancangan Halaman Peta

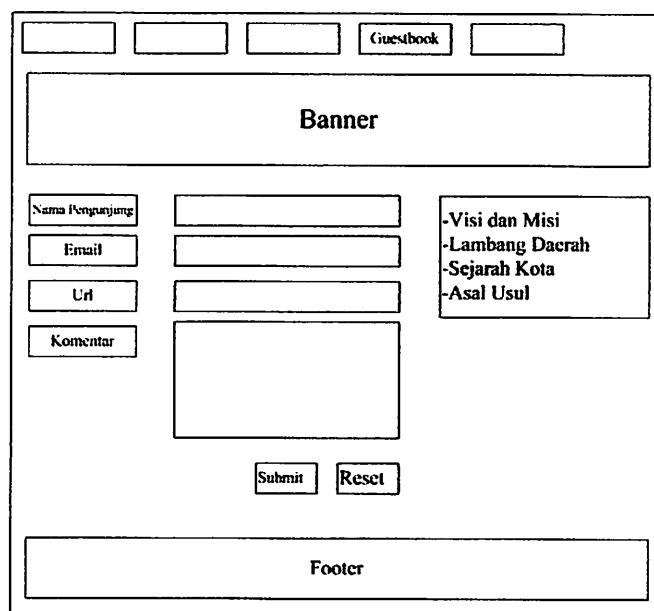
Rancangan halaman peta menampilkan aplikasi peta wisata kabupaten Situbondo. Gambar rancangan dapat dilihat pada gambar 3.13



Gambar 3.13 Rancangan Halaman Peta

### 3.3.1.2.5 Rancangan Halaman Guestbook

Rancangan halaman *guestbook* ini menampilkan buku tamu yang berfungsi sebagai sarana komunikasi antara pengguna dengan admin. Gambar rancangan dapat dilihat pada gambar 3.14



Gambar 3.14 Rancangan Halaman Guestbook

### 3.3.1.2.6 Rancangan Halaman Login

Rancangan halaman *login* berfungsi untuk seorang admin agar dapat mengubah, menghapus, menambah data wisata. Gambar rancangan dapat dilihat pada gambar 3.15

The wireframe shows a rectangular page layout. At the top, there are four small empty rectangular boxes followed by a 'Login' button. Below this is a large 'Banner' box. Under the banner, on the left, there is a 'User Name' label above an input field, a 'Password' label above another input field, and a 'Login' button below them. On the right side, there is a box containing a list of items: '-Visi dan Misi', '-Lambang Daerah', '-Sejarah Kota', and '-Asal Usul'. At the bottom of the page is a 'Footer' box.

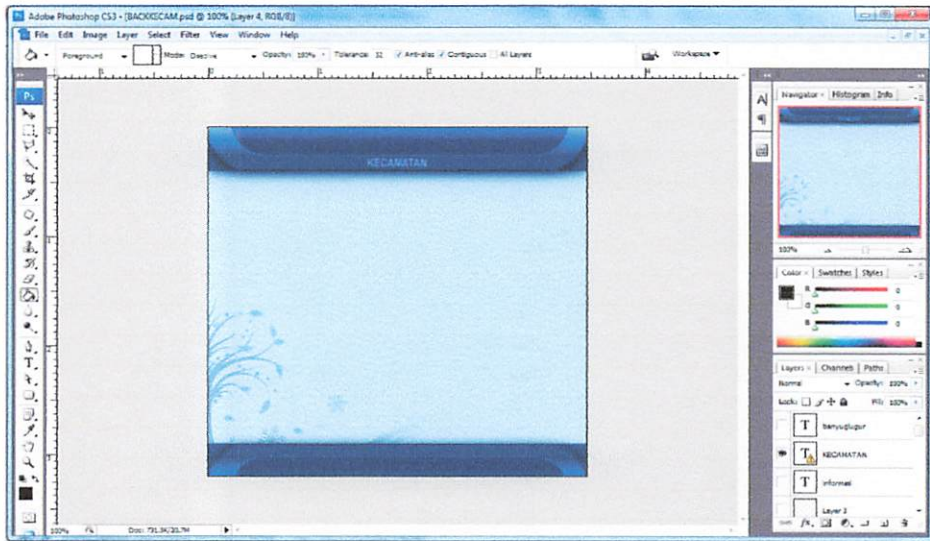
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Login

### 3.3.2 Mendesain Tampilan

Proses pendesainan tampilan menggunakan software Adobe Photoshop CS 3.

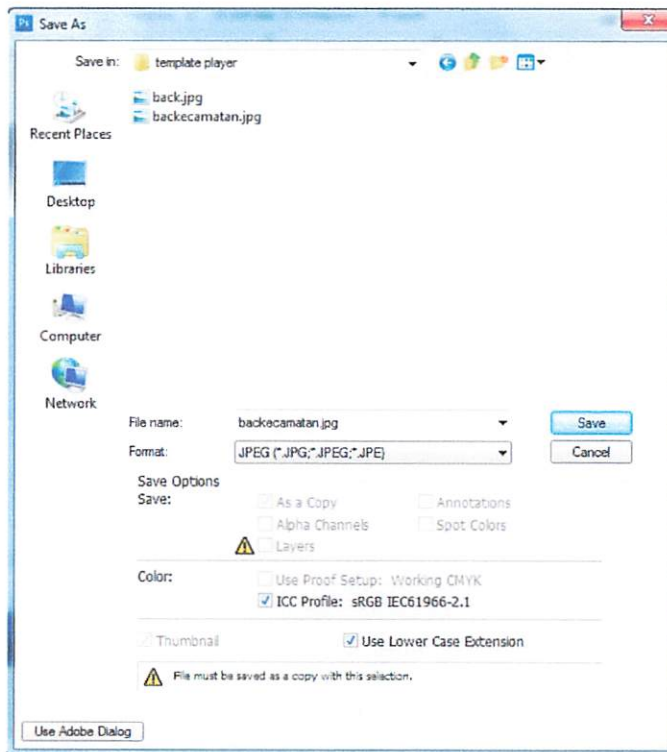
#### 3.3.2.1 Desain Tampilan Form Aplikasi

Proses pendesainannya yaitu menggunakan gambar yang telah di edit menggunakan Adobe Photoshop CS3, kemudian gambar tersebut yang akan dijadikan sebagai tampilan dari form aplikasi dan tampilan desain form video.



Gambar 3.16 Desain form aplikasi

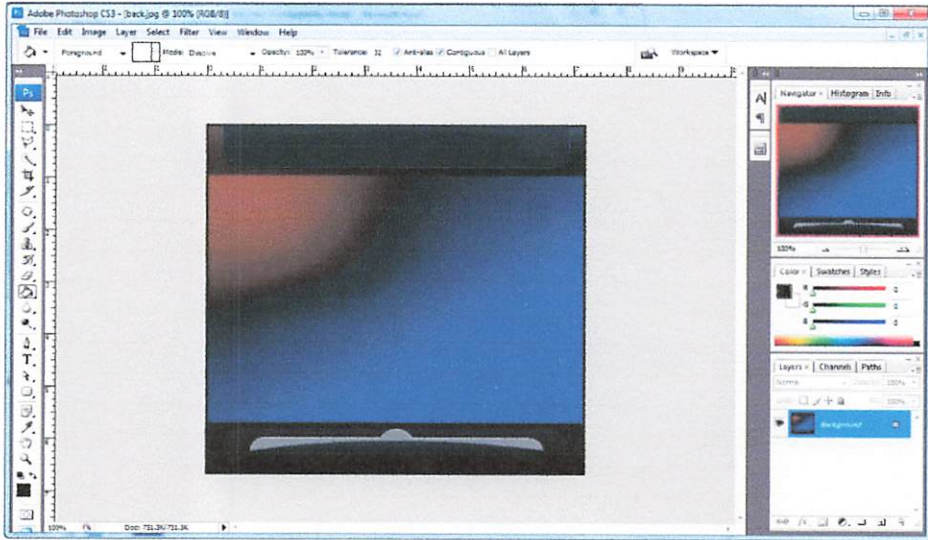
Kemudian simpan dengan tipe file **.JPG**



Gambar 3.17 Tampilan form Save As



Setelah menyimpan gambar tersebut, selanjutnya kita membuat desain gambar untuk tampilan video setiap daerah yang memiliki tempat wisata.



Gambar 3.18 Desain form video

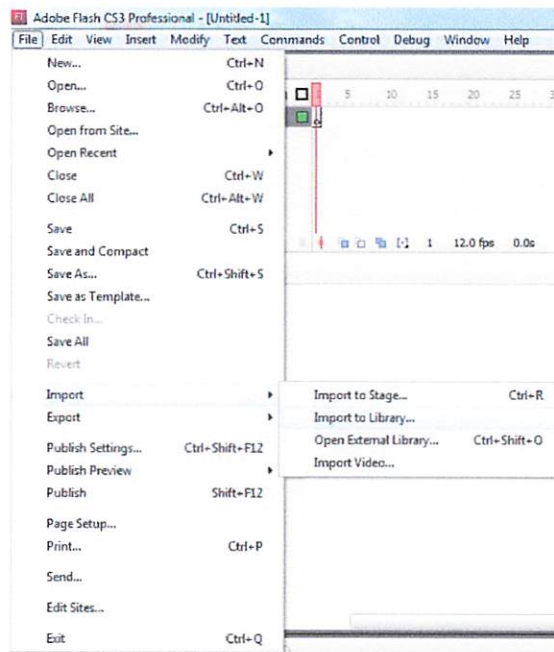
Kemudian di Save As dengan format gambar **.JPG**.

### 3.3.3 Pembuatan Animasi

Proses pembuatan animasi menggunakan *software* Adobe Flash CS3.

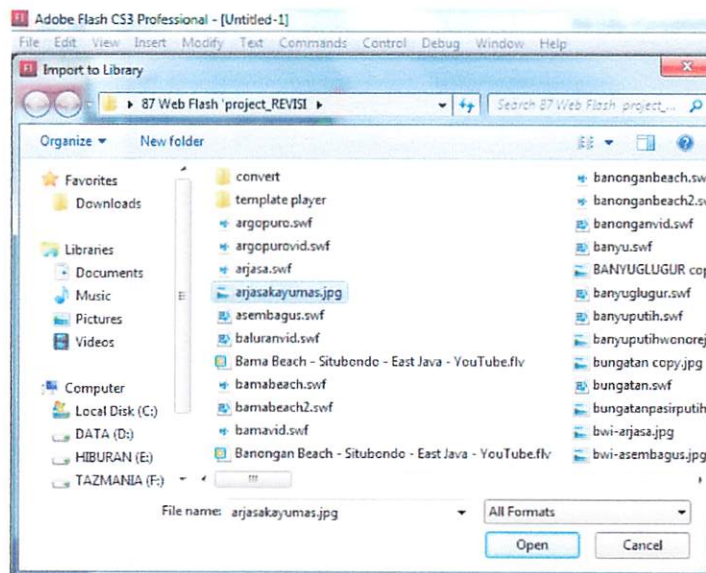
#### 3.3.3.1 Animasi Menu

Untuk membuat animasi menu ini, awalnya kita buka aplikasi adobe flash CS3, kemudian kita masukkan gambar – gambar dan video yang diperlukan dengan cara pilih menu *File > Import > Import to Library*.



Gambar 3.19 Import Gambar

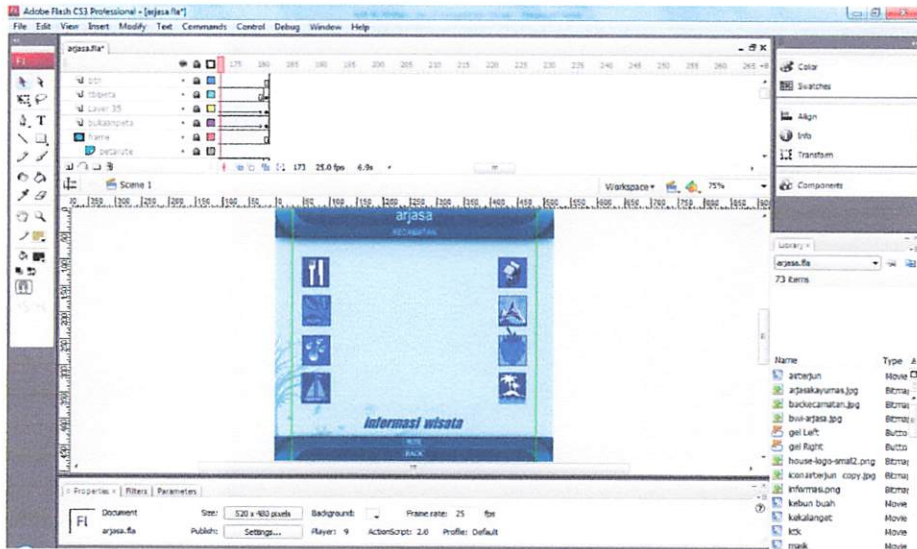
Kemudian kita pilih semua file gambar yang kita perlukan dan selanjutnya pilih *Open*.



Gambar 3.20 Jendela Browse File

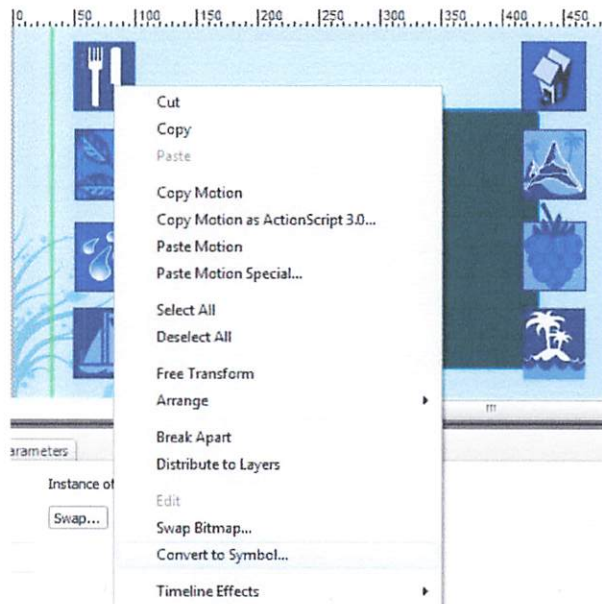
Dalam proses pembuatan aplikasi ini membutuhkan banyak layer untuk membuat animasi setiap kecamatan. Dalam setiap kecamatan

membutuhkan sekitar 36 layer. Diantaranya untuk layer tombol, teks, gambar, video, peta, rute, dan nama – nama komponen yang mendukung dalam pembuatan aplikasi peta ini misalnya hotel, rumah makan, dan nama – nama tempat wisata yang ada dalam satu kecamatan tersebut.



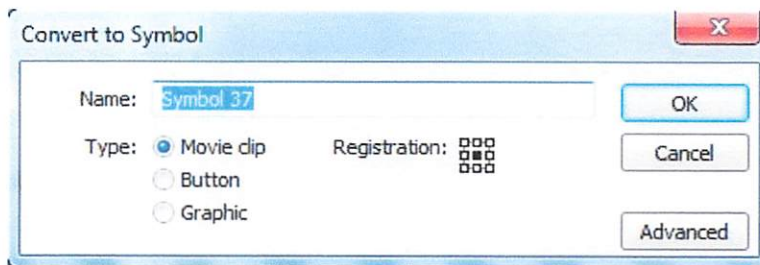
Gambar 3.21 Desain menu tiap kecamatan

Ubahlah gambar restoran dan hotel menjadi *movie clip*, karena dalam icon gambar restoran dan hotel tersebut dapat melihat letak posisi restoran dan hotel tersebut yang berupa gambar peta. Cara mengubah gambar icon menjadi *movie clip* dengan klik *Convert to Symbol*



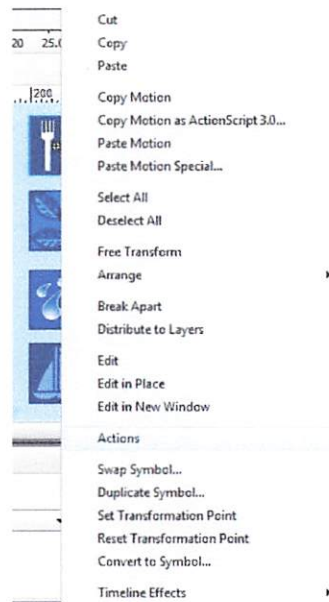
Gambar 3.22 Menu Convert Symbol

Kemudian setelah tampil menu tersebut, kita nama tombol tersebut Symbol 37.



Gambar 3.23 Jendela Convert to Symbol

Selanjutnya memberi efek icon gambar yang telah diconvert menjadi bisa bergerak sesuai dengan yang kita inginkan. Dengan cara klik icon tersebut klik kanan pilih *Action*.



Gambar 3.24 Menu Action

Kemudian tuliskan program

```
on (press) {
    gotoAndPlay("warbuka");
}
```


Yang memberikan efek icon gambar tersebut menjadi geser kekanan dan kekiri, sehingga member efek buka tutup terhadap gambar tersebut.

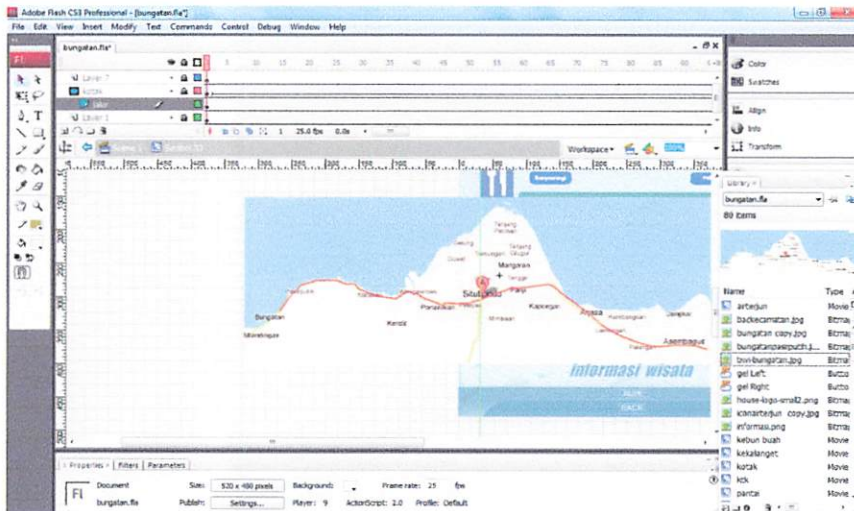
Selanjutnya kita akan memasukkan video wisata yang ada dalam icon gambar tempat wisata tersebut. Dengan cara menconvert tulisan yang bertuliskan nama tempat wisata tersebut menjadi tombol *Movie Clip*. Dan tuliskan program

```
on (press) {
    loadMovieNum("pasirputihvid.swf", 0);
}
```

Untuk memanggil file video yang ada dan nama file video tersebut disesuaikan dengan file yang dibutuhkan. File video yang digunakan menggunakan format **.SWF**.

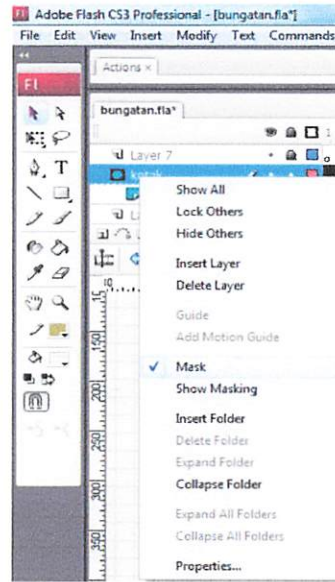
### 3.3.3.2 Animasi Rute

Proses pembuatan animasi rute adalah mengimport file gambar rute ke *library* adobe flash CS3. Kemudian kita membuat layer, dimana dalam pembuatan animasi rute ini kita membutuhkan 4 layer diantaranya layer 1 untuk meletakkan gambar peta. Layer 2 untuk jalur atau animasi garis yang sesuai dengan rute, caranya adalah dengan membuat garis yang sesuai rute menggunakan Pen Tool (  ).



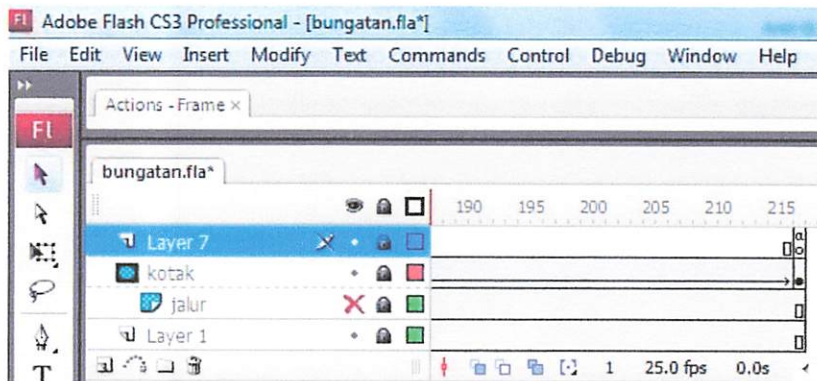
Gambar 3.25 Jendela pembuatan rute di layer

Layer 3 adalah hasil dari layer 2 yang diberi efek Mask dan diberi nama kotak. Cara memberikan efek Mask. Klik kanan layer > Mask.



Gambar 3.26 Menu Mask

Selanjutnya untuk memberikan efek garis berjalan sesuai dengan rute yang dibuat menggunakan pen tool adalah dengan cara *Create Motion Tween* pada layer rute dan kemudian *Insert Keyframe* diposisi terakhir frame.

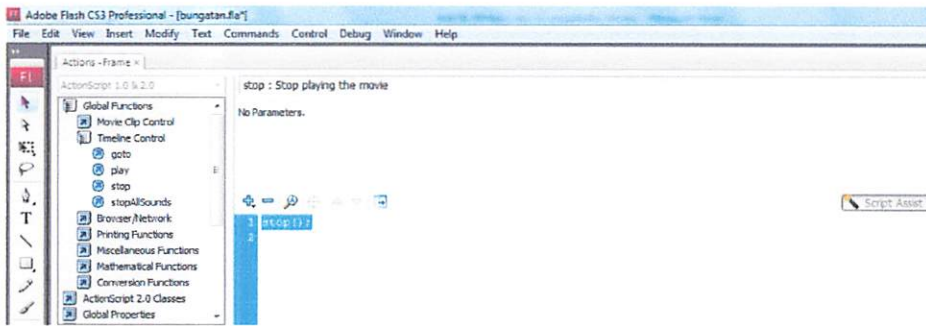


Gambar 3.27 Jendela layer rute efek

Layer 4 untuk memberikan efek stop rute tersebut. Efek rute stop terletak di (⏏) di tuliskan program

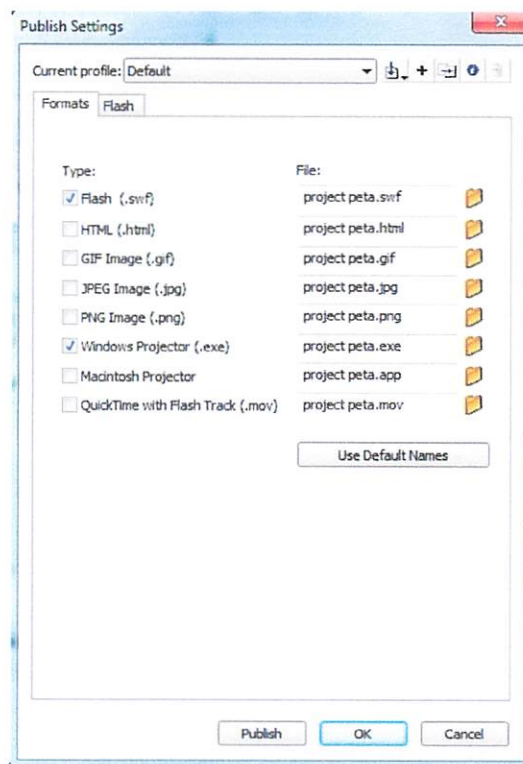
```
stop();
```

pada action tersebut.



Gambar 3.28 Jendela Action

Selanjutnya adalah tahap akhir dari proses pembuatan animasi dan desain *project* ini adalah kita akan menyimpan file ini dengan format yang kita butuhkan, dengan cara klik *File > Publish Settings > Format yang kita pilih > ok*.



Gambar 3.29 Jendela Publish

### 3.3.4 Pembuatan Video

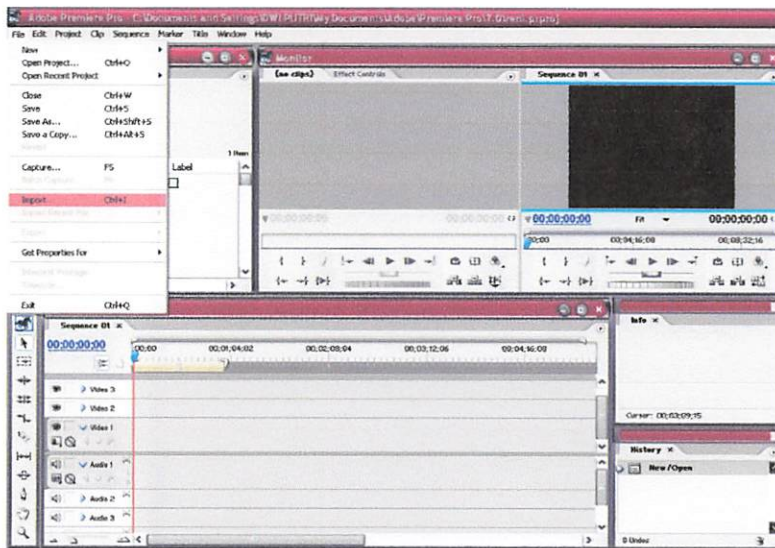
Proses pembuatan video menggunakan *software* Adobe Premiere Pro.



### 3.3.4.1 Animasi Video

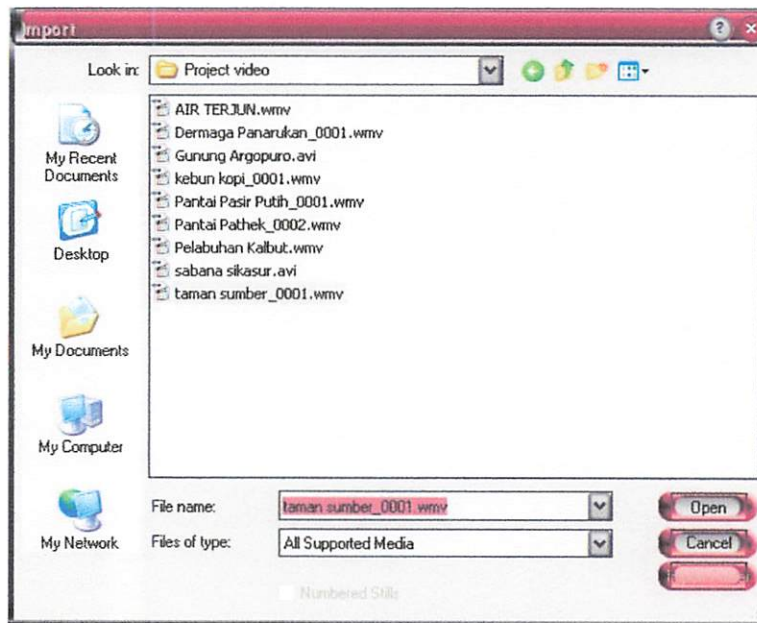
Proses pembuatan video yaitu menggunakan video yang telah di convert dalam file **.AVI**. Karena dalam *software* Adobe Premiere ini tidak semua jenis file video dapat digunakan dalam *software* ini.

Untuk membuat video ini atau menggabungkan beberapa video yang telah ada, awalnya kita buka aplikasi Adobe Premiere, kemudian kita masukkan video – video yang dibutuhkan dengan cara pilih *File > Import*



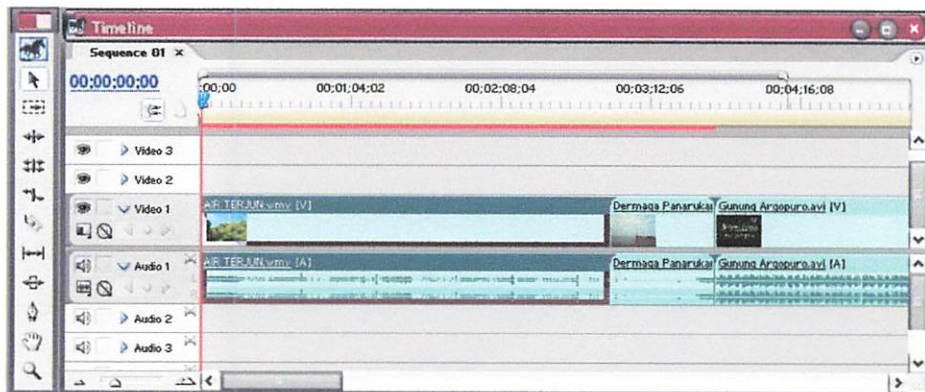
Gambar 3.30 Import video

Setelah muncul jendela *browse file*, maka pilihlah file video yang diperlukan untuk menggabungkan video dan memberi efek dan tekan tombol *open*.



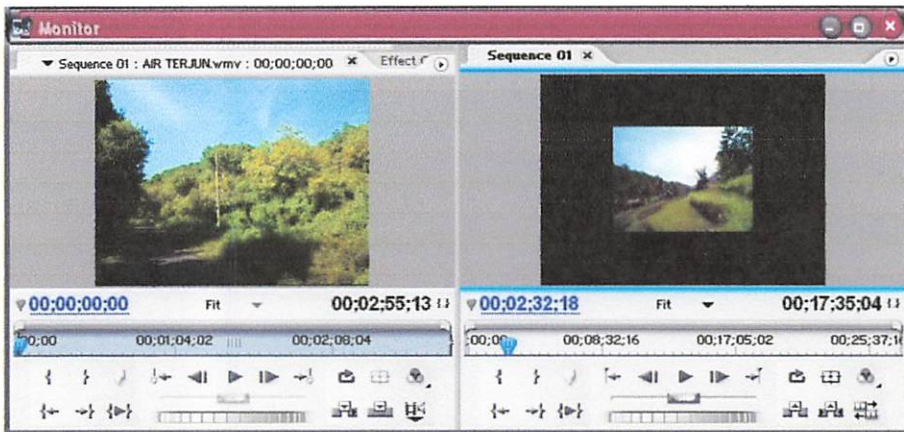
Gambar 3.31 Jendela Browser File

Selanjutnya video yang telah kita import dalam adobe premiere kita letakkan pada timeline yang telah ada, dengan cara *drag* file video ke timeline tersebut.






Gambar 3.32 Jendela Timeline

Untuk memulai caranya adalah klik dua kali video yang berada di list *window project* yang kemudian video tersebut akan secara otomatis tampil di *window monitor* pada sebelah kiri.

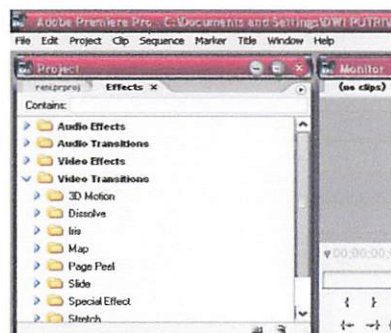


Gambar 3.33 Jendela Monitor

Apabila video telah muncul di *window monitor*, maka untuk memotong video tersebut yang sesuai dengan yang kita butuhkan dapat dilakukan dengan cara memainkan video tersebut atau mengklik tombol play dan menghentikannya sampai pada video yang kita butuhkan dengan mengklik stop.

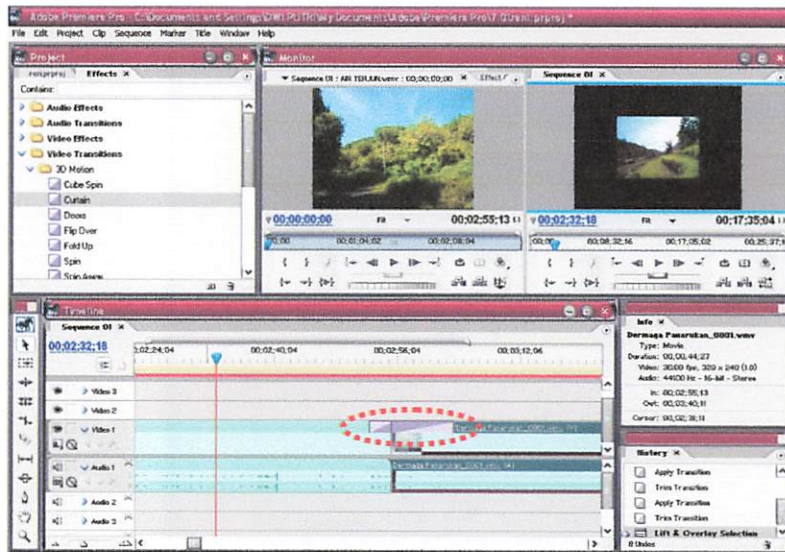
Untuk memotong video tersebut, klik tombol (  ) *Set In Point* jika akan mengambil bagian depan video, klik tombol (  ) *Set Out Point* jika akan mengambil bagian depan video. Pemotongan video dapat dilakukan dengan cara klik tombol (  ).

Selanjutnya untuk memberikan effect dalam video tersebut dengan cara klik effect, kemudian kita dapat memilih effect yang kita inginkan.



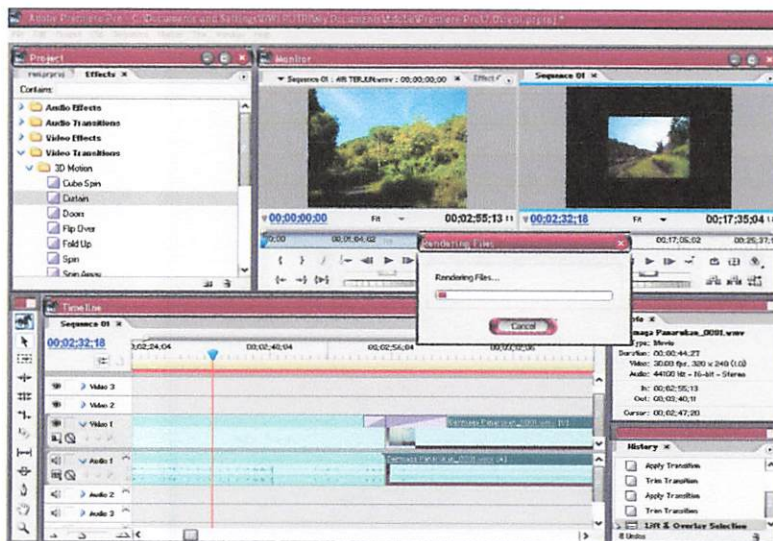
Gambar 3.34 Jendela Effect

Cara memberi effect dapat dilakukan dengan cara *drag* effect video yang kita inginkan, kemudian letakkan effect tersebut pada video yang terletak di timeline.



3.35 Jendela Timeline Effect

Setelah selesai mengedit video ( menggabungkan video dengan suara ) maka proses selanjutnya adalah rendering video tersebut. Proses rendering terlihat pada gambar 3.36 berikut.



Gambar 3.36 Proses Rendering file

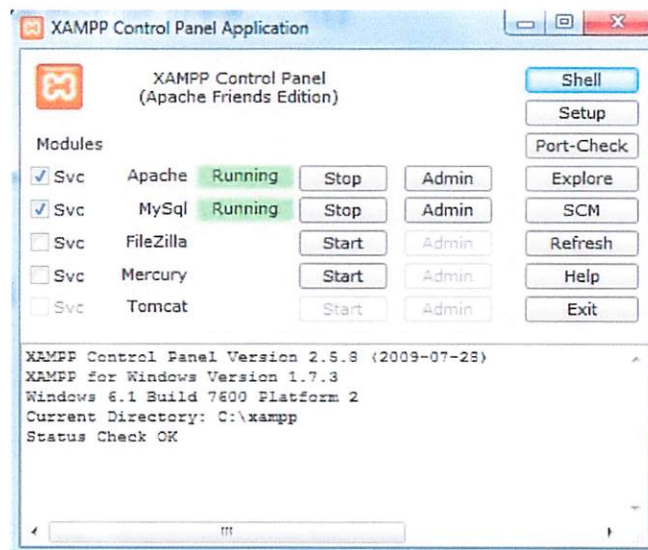
### 3.3.5 Pembuatan Website

Proses pembuatan *website* ini menggunakan *software* Dreamweaver.

#### 3.3.5.1 Pembuatan Database

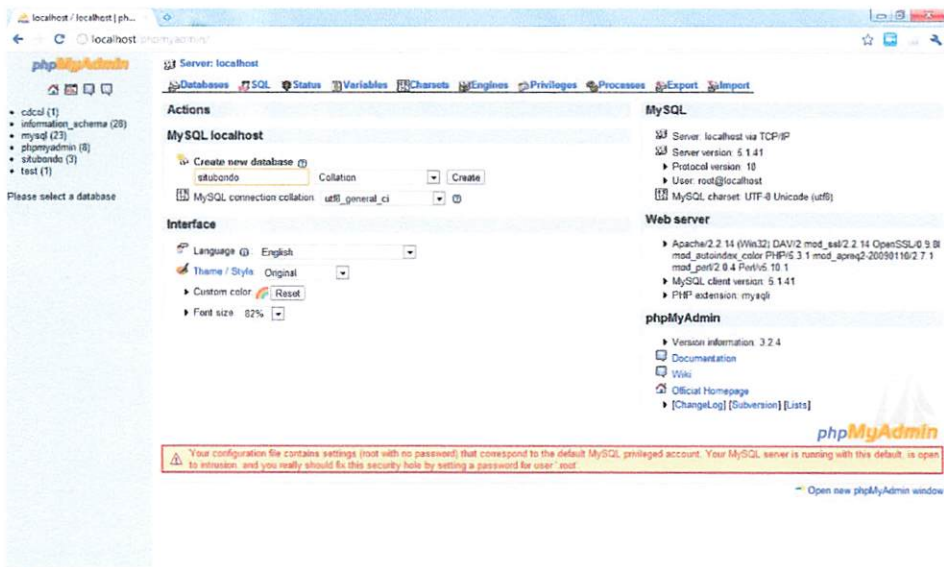
Database yang digunakan dalam pembuatan *website* ini menggunakan *database* MySQL. Proses pembuatan *database* ini menggunakan *software* XAMPP yang menyediakan sebuah fasilitas pengelolaan *database* dengan menggunakan phpmyadmin.

Sebelum memulai pembuatan *database*, pastikan *service* MySQL di XAMPP Control Panel telah *running*.



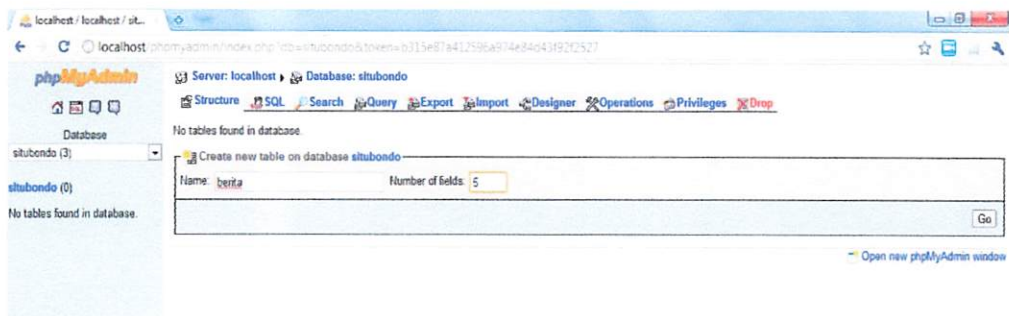
Gambar 3.37 XAMPP Control Panel

Kemudian buka phpmyadmin di *browser* untuk memulai membuat *database* yang digunakan untuk menyimpan data. *Database* yang akan kita buat diberi nama “situbondo”.



Gambar 3.38 Halaman Create Database di phpmyadmin

Untuk memulai membuat tabel, pilih *database* yang telah dibuat. Pilih “*Create new table on database*” yang telah dibuat ketikkan nama tabel dan jumlah fieldnya.



Gambar 3.39 Halaman Create Tabel di phpmyadmin

Website ini membutuhkan 3 tabel, dengan rincian tabel sebagai berikut ini:

### 1. Tabel Berita

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data yang telah di *upload* oleh *user*. Rincian tabelnya seperti gambar dibawah ini:

Tabel 3.1 Spesifikasi Tabel Berita

No	Nama Field	Type Data	Length	Primary Key
1.	Beritaid	Int	11	*
2.	Waktu	Date		
3.	Judul	Text		
4.	Paragraf	Text		
5.	Fullparagraf	Text		

## 2. Tabel Guestbook

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data dari *guestbook*. Rincian tabelnya seperti gambar dibawah ini:

Tabel 3.2 Spesifikasi Tabel Guestbook

No	Nama Field	Type Data	Length	Primary Key
1.	Id	Smallint	6	*
1.	Tanggal	Date		
2.	Nama	Varchar	255	
3.	Email	Varchar	255	
4.	Komentar	Text		
5.	url	Varchar	255	

### 3. Tabel Admins

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data dari admin yang memiliki hak akses terhadap *website* ini. Data di tabel ini digunakan untuk autentikasi *password* dan *username user*. Rincian tabelnya seperti gambar dibawah ini:

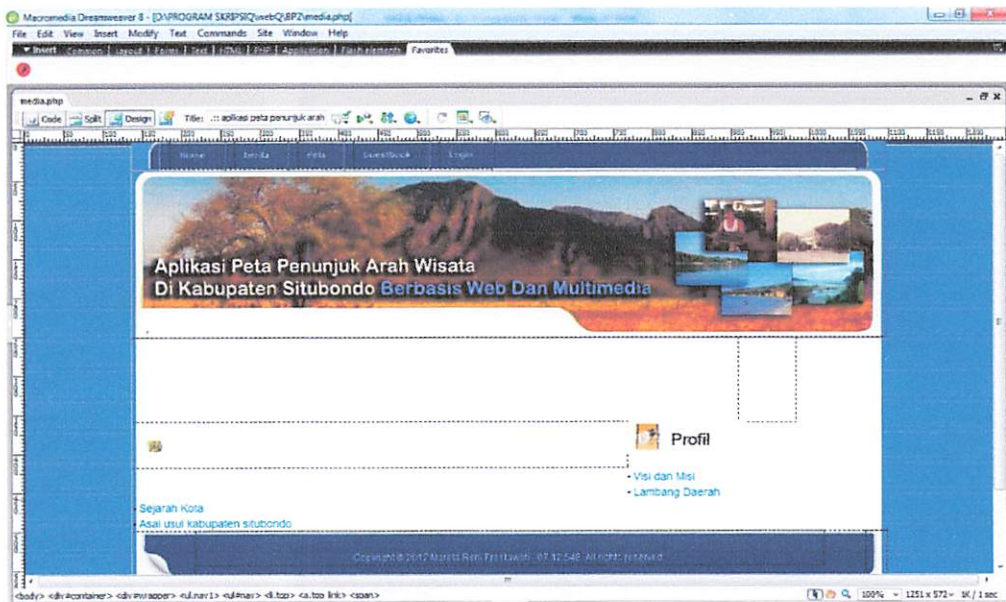
Tabel 3.3 Spesifikasi Tabel Admins

No	Nama Field	Type Data	Length	Primary Key
1.	Userlogin	Varchar	255	
2.	Namauser	Varchar	255	
3.	Password	Varchar	255	
4.	Email	Varchar	255	

#### 3.3.5.2 Desain Tampilan

Proses pembuatan desain tampilan ini menggunakan beberapa gambar yang dibutuhkan dalam pembuatan *website* ini. Gambar yang digunakan sebelumnya telah diedit menggunakan *software* Adobe Photoshop. Dimana hasil desain gambar ini kita simpan pada halaman file dengan nama *media.php*. *Media.php* ini merupakan halaman utama dalam web tersebut.





Gambar 3.40 Halaman Desain Web

Pada halaman file ini kita dapat mengatur semua posisi gambar dan beberapa menu yang kita butuhkan. Cara memasukkan gambar yang dibutuhkan dalam desain tersebut dengan cara kita menuliskan perintah yang memanggil sesuai dengan nama gambar yang telah disimpan.



## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

#### **4.1 Implementasi**

Dalam pengimplementasian ini akan diperoleh beberapa data yang bersifat informasi tentang bisa atau tidaknya sistem bekerja beserta kelemahannya. Dalam hal ini pengujian dilakukan hanya pada PC/Laptop yang didalamnya telah terinstal Adobe Flash Player dan Dreamweaver.

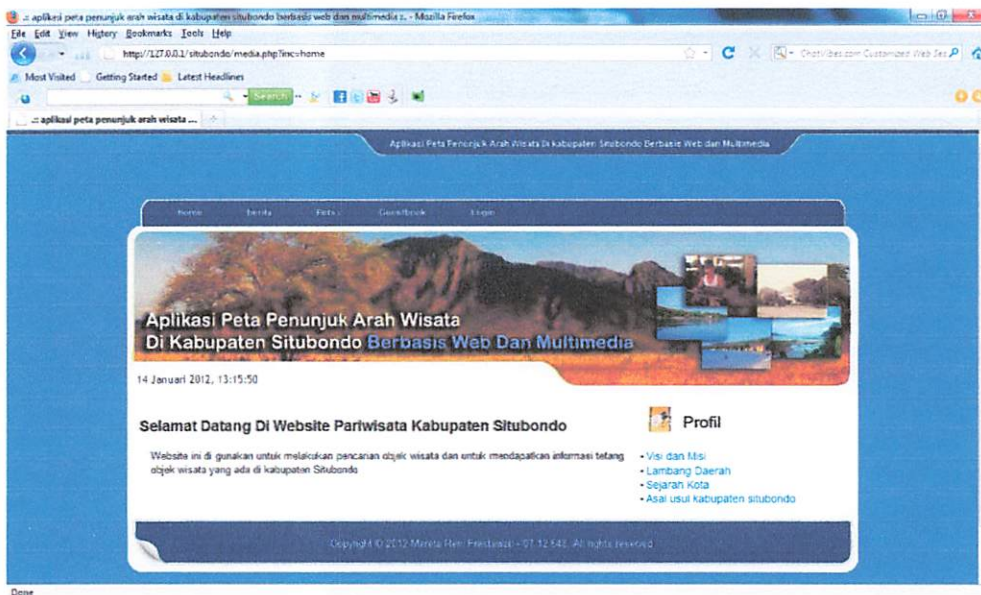
Untuk melakukan pengujian Aplikasi Peta Penunjuk Arah Wisata Di Kabupaten Situbondo Berbasis Web dan Multimedia, digunakan sebuah PC/Laptop dengan spesifikasi *hardware* dan *software* yang digunakan sebagai berikut:

- a. Prosesor Intel Core Duo 2.00 GHz
- b. RAM 1 GB
- c. VGA Mobile Intel(R) 945 Express
- d. Sistem Operasi yang digunakan Windows 7
- e. Adobe Flash Player 10
- f. Mozilla Firefox 3.6.13
- g. Google Chrome 7
- h. Internet Explorer 8

#### **4.2 Pengujian**

##### **4.2.1 Halaman Utama Pada Web**

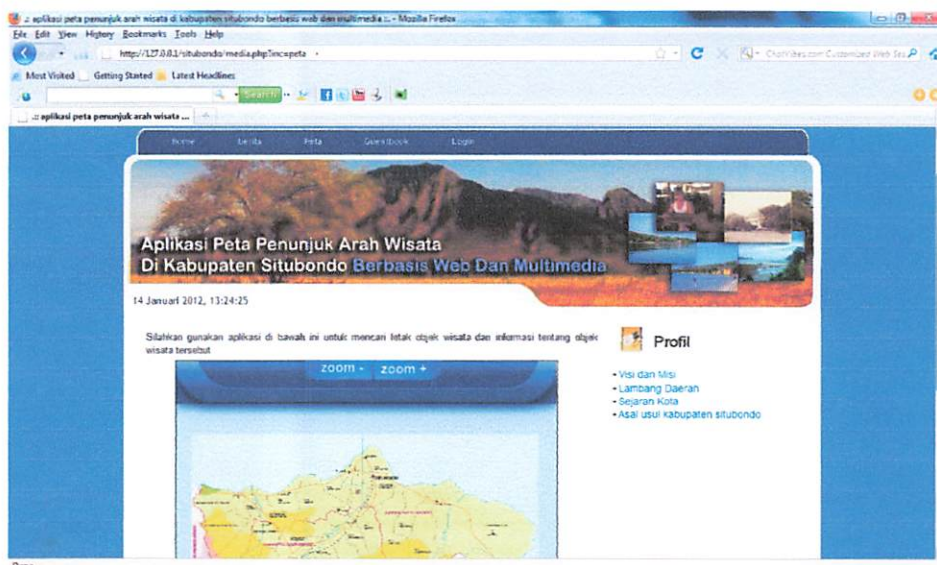
Halaman ini berisikan tentang menu – menu yang ada pada web. Diantaranya adalah Home, Berita, Peta, Guestbook, dan Login.



Gambar 4.1 Pengujian Halaman Menu Pada Web

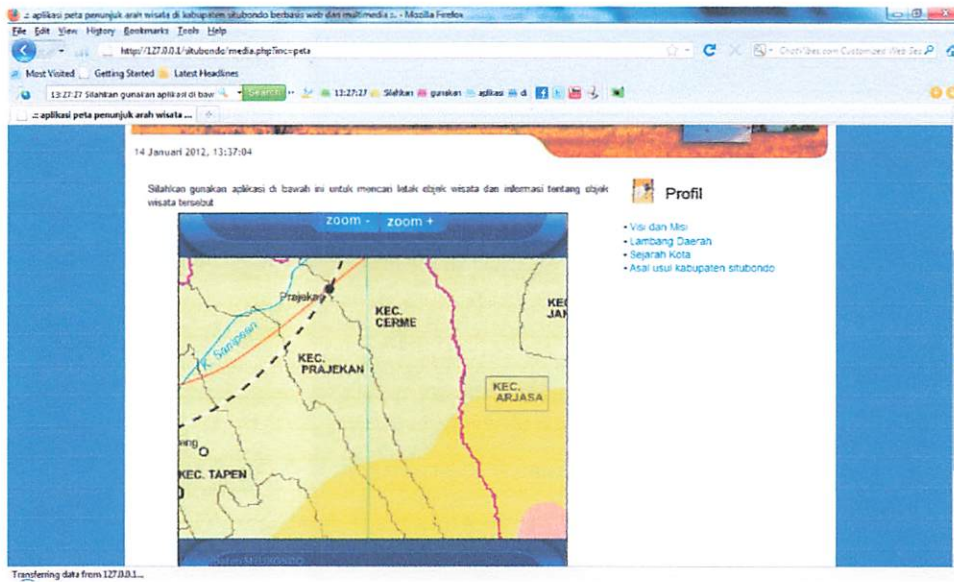
#### 4.2.2 Halaman Peta

Halaman ini digunakan untuk pengimplementasian dari Aplikasi Peta Penunjuk Arah Wisata Di Kabupaten Situbondo Berbasis Web Dan Multimedia. Dalam halaman ini kita juga bisa menggunakan aplikasi tersebut secara langsung.

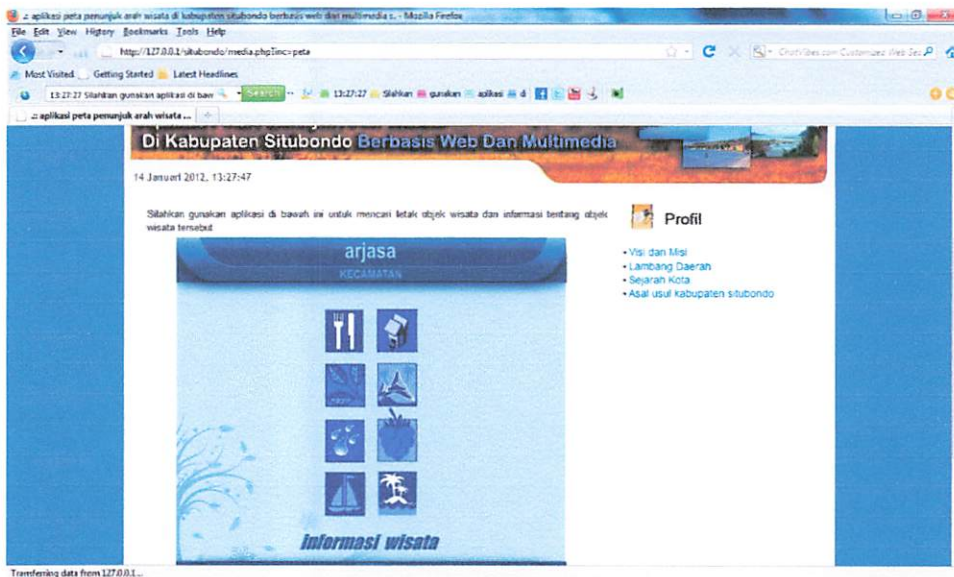


Gambar 4.2 Pengujian Halaman Menu Peta

Setelah kita mempraktekkan fungsi dari tombol *zoom* yang ada pada menu aplikasi tersebut, selanjutnya kita akan memilih nama kecamatan, hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.3. dan setelah kita memilih nama kecamatan tersebut akan muncul halaman menu pada aplikasi tersebut, hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.4

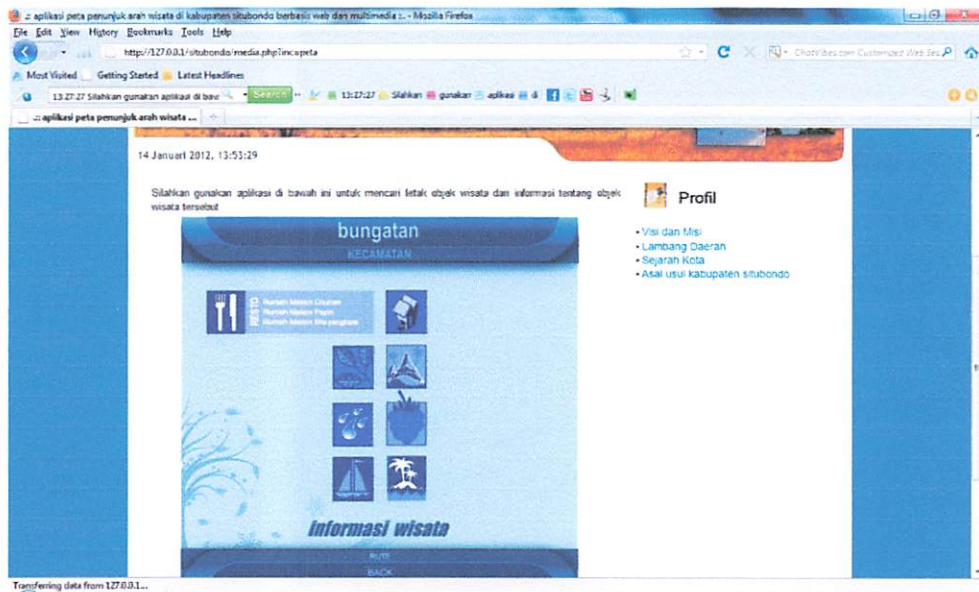


Gambar 4.3 Hasil Dari Aplikasi Setelah Zoom

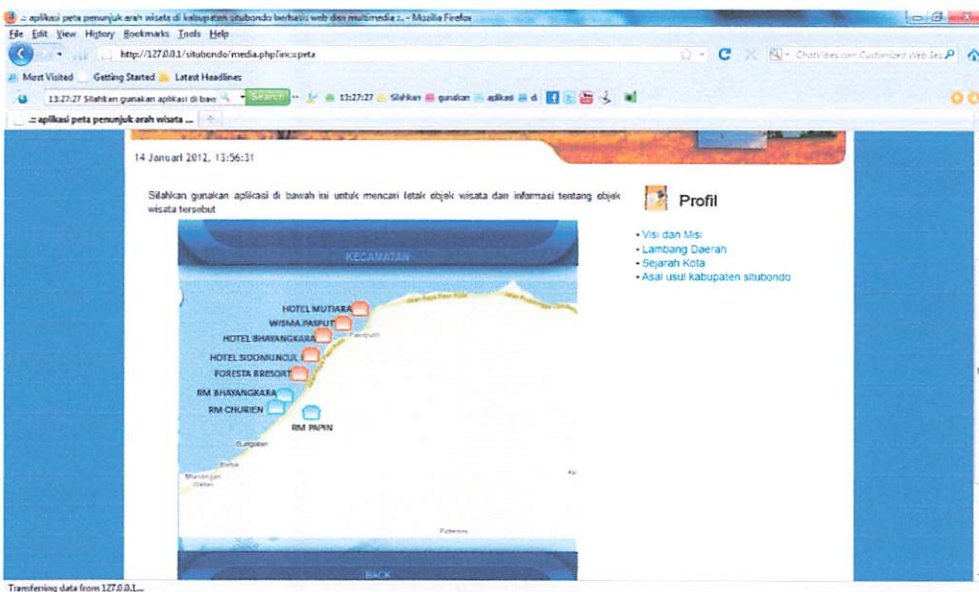


Gambar 4.4 Halaman Menu Pada Aplikasi

Selanjutnya kita pilih menu resto atau hotel, maka hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.5. kemudian jika kita memilih nama – nama resto ataupun hotel maka hasilnya kita akan ditampilkan peta yang berfungsi untuk mengetahui dimana letak restoran dan hotel tersebut. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.6

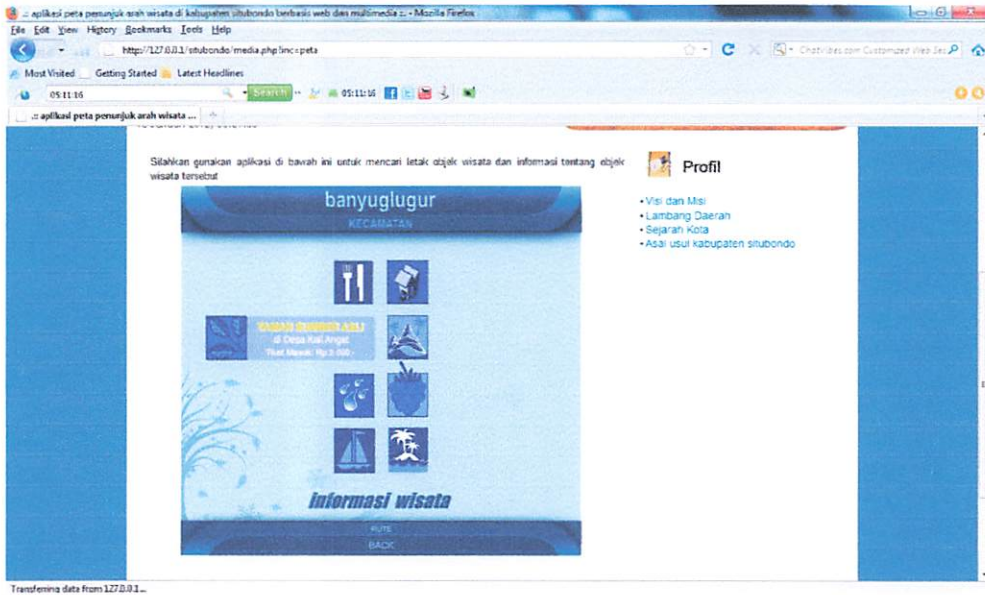


Gambar 4.5 Pengujian Menu Resto

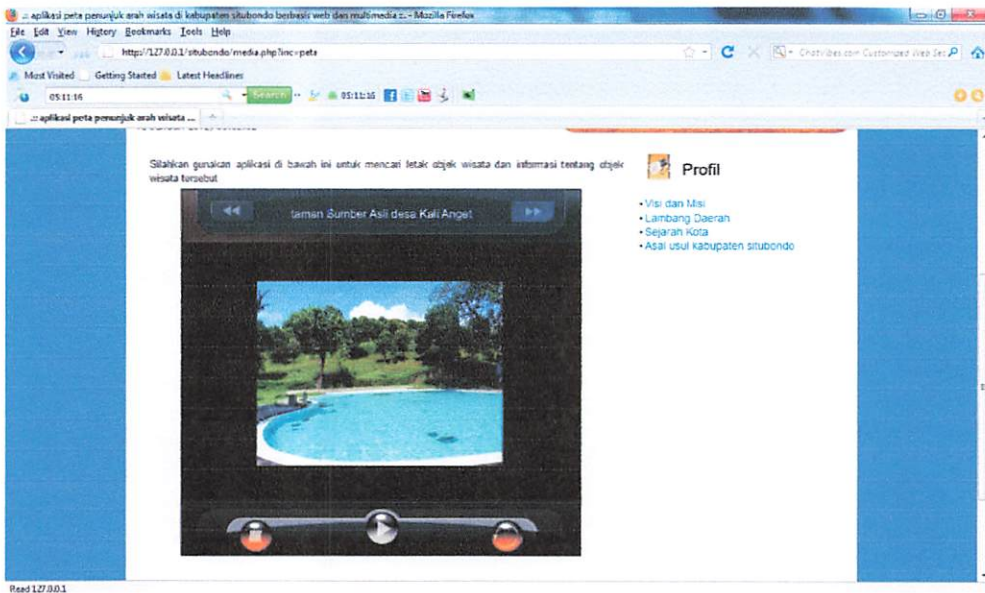


Gambar 4.6 Pengujian Tampilan Peta

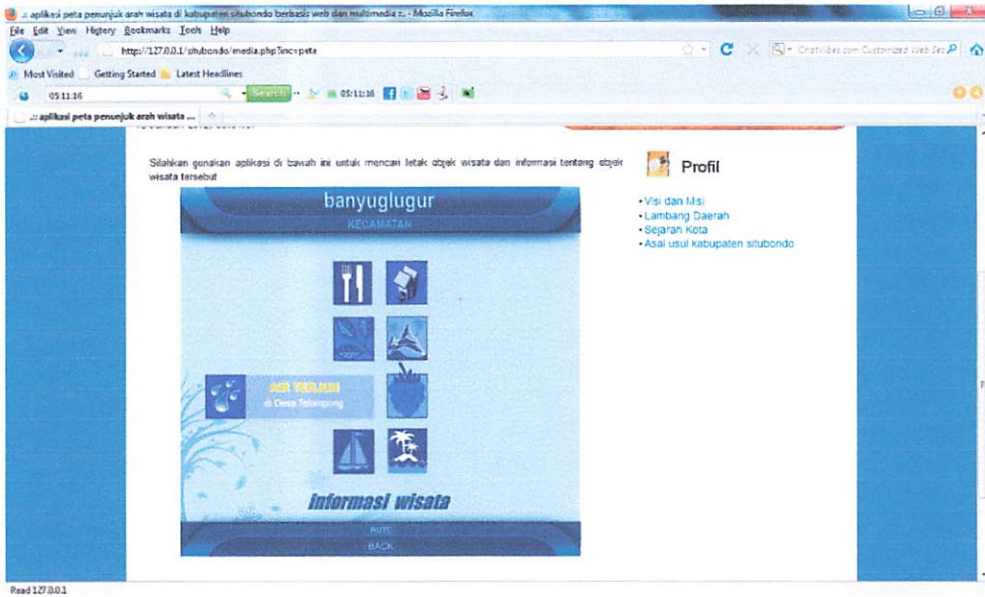
Jika kita memilih menu nama wisata, maka menu tersebut akan menampilkan gambaran tentang tempat wisata yang kita pilih berupa video. Hasilnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



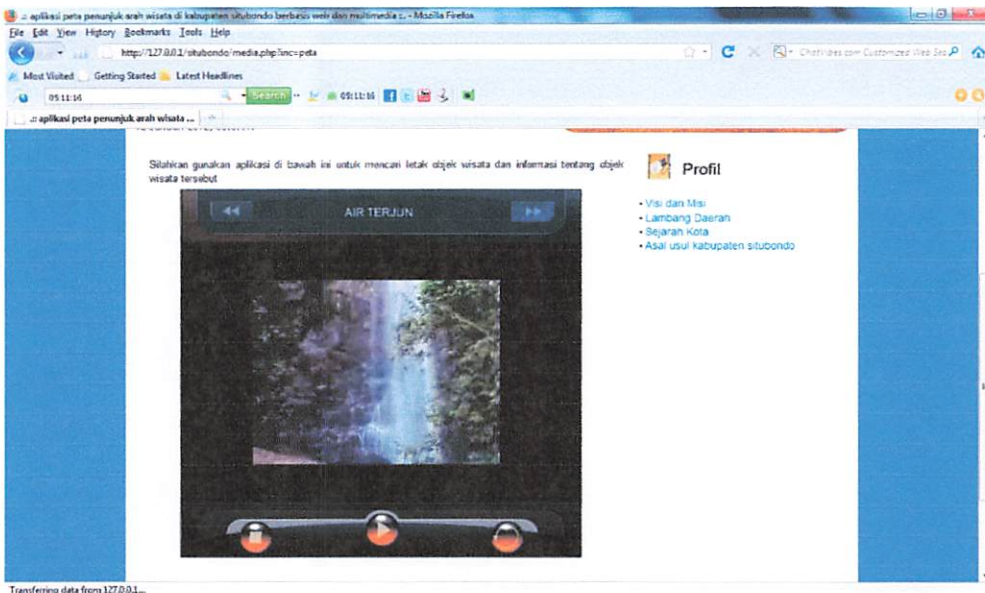
Gambar 4.7 Pengujian Menu Wisata Taman



Gambar 4.8 Pengujian Hasil Video

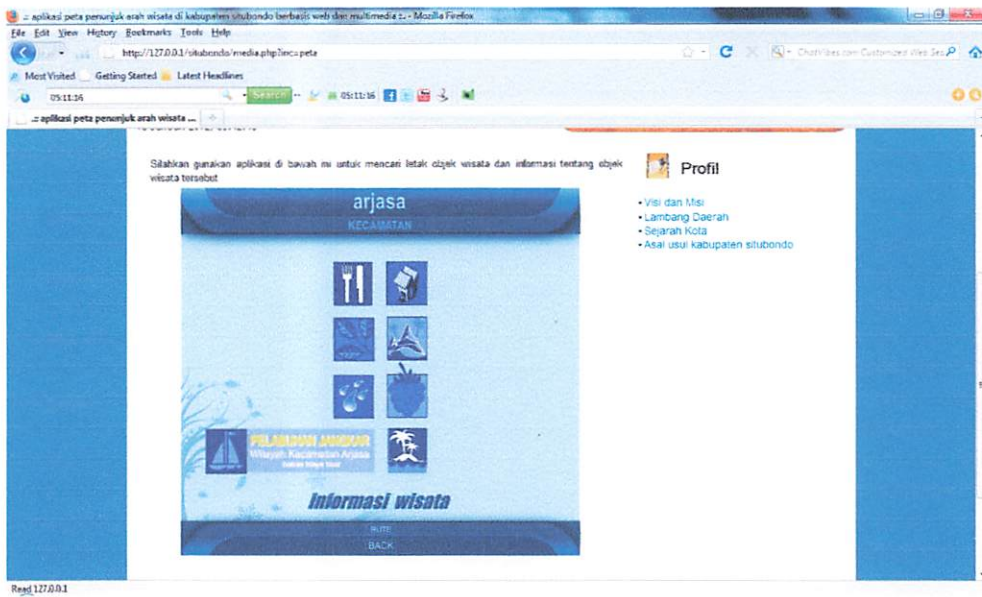


Gambar 4.9 Pengujian Menu Wisata Air Terjun

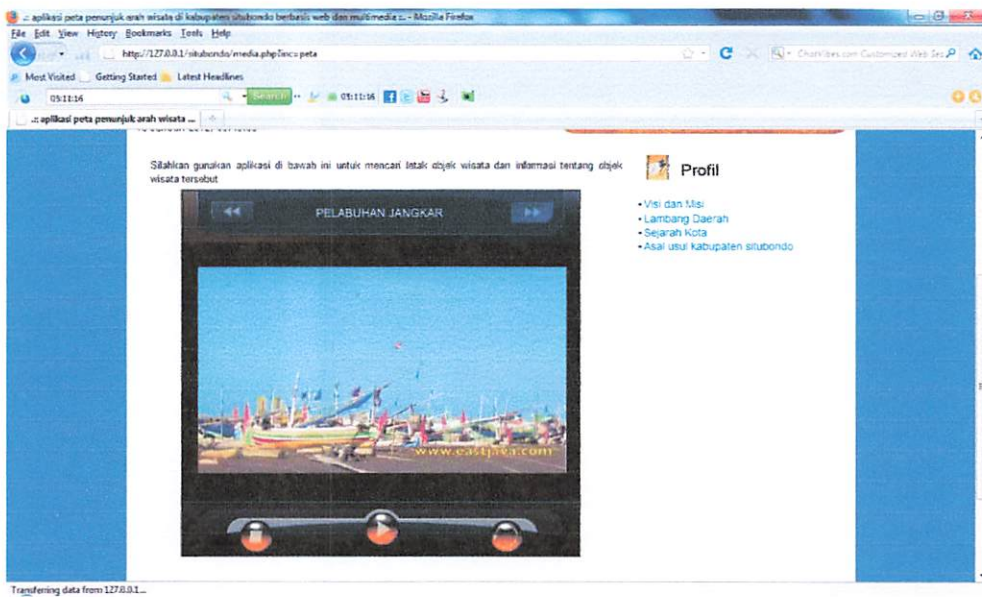


Gambar 4.10 Pengujian Hasil Video

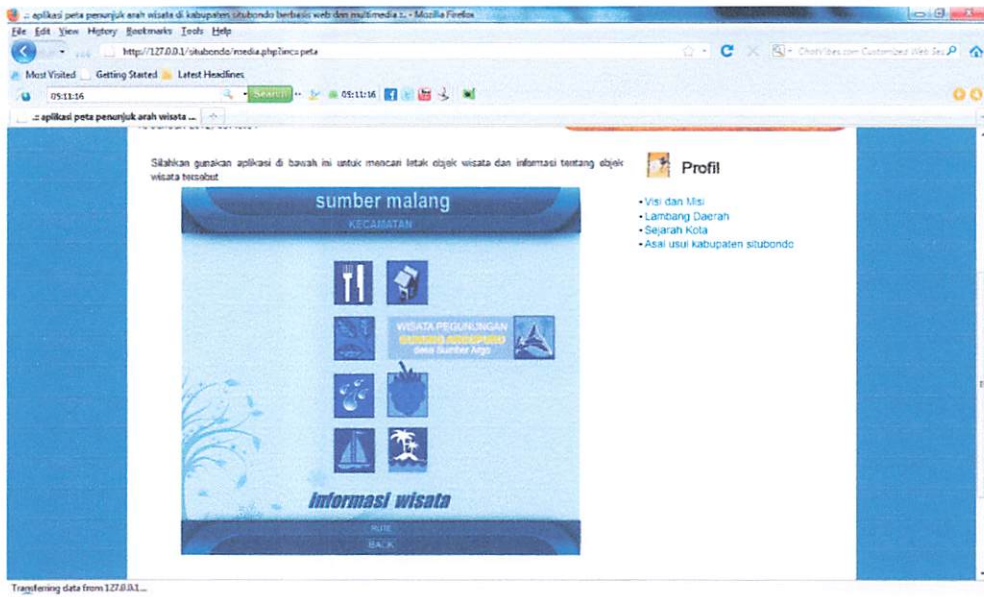




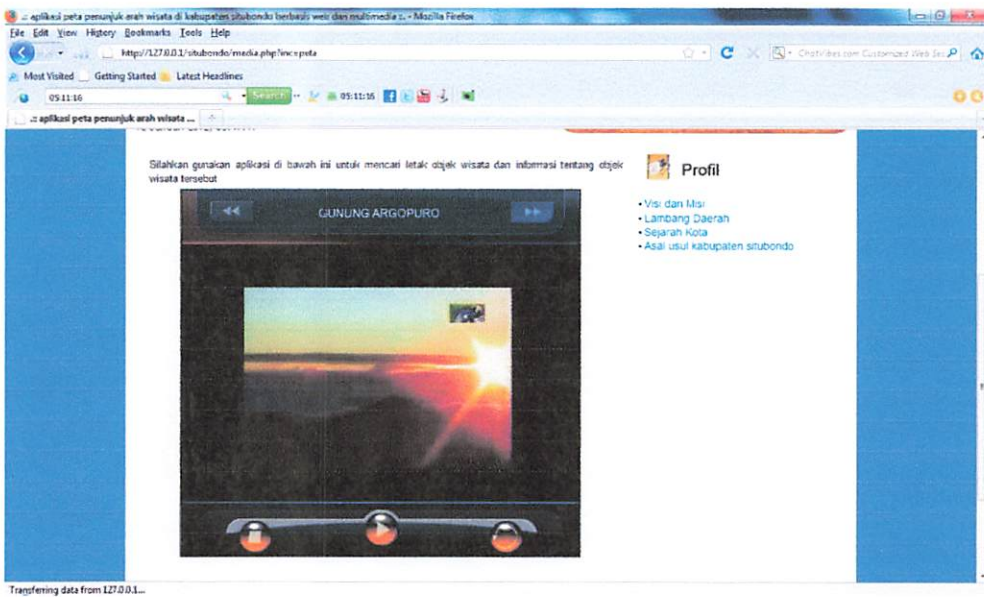
Gambar 4.11 Pengujian Menu Wisata Pelabuhan



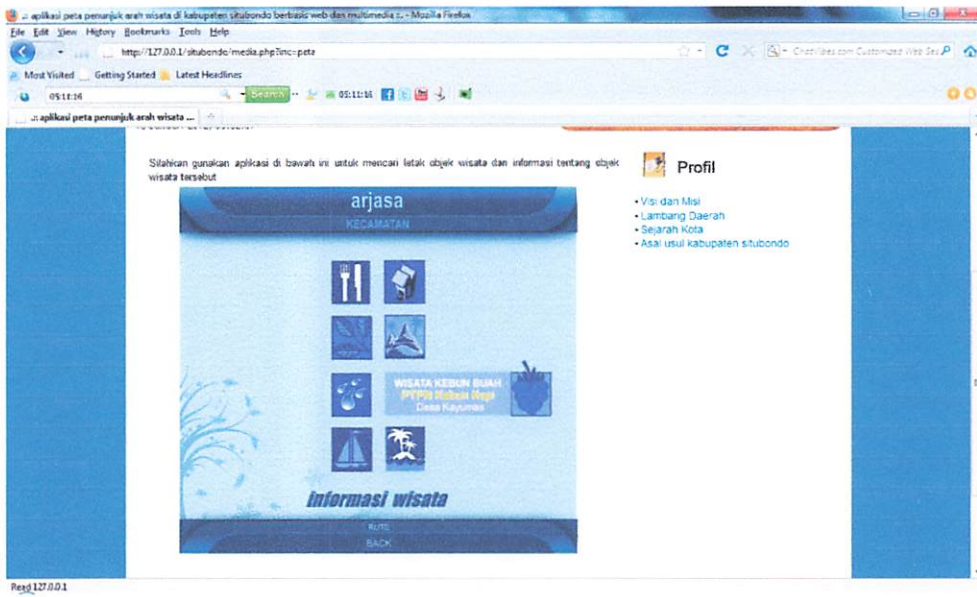
Gambar 4.12 Pengujian Hasil Video



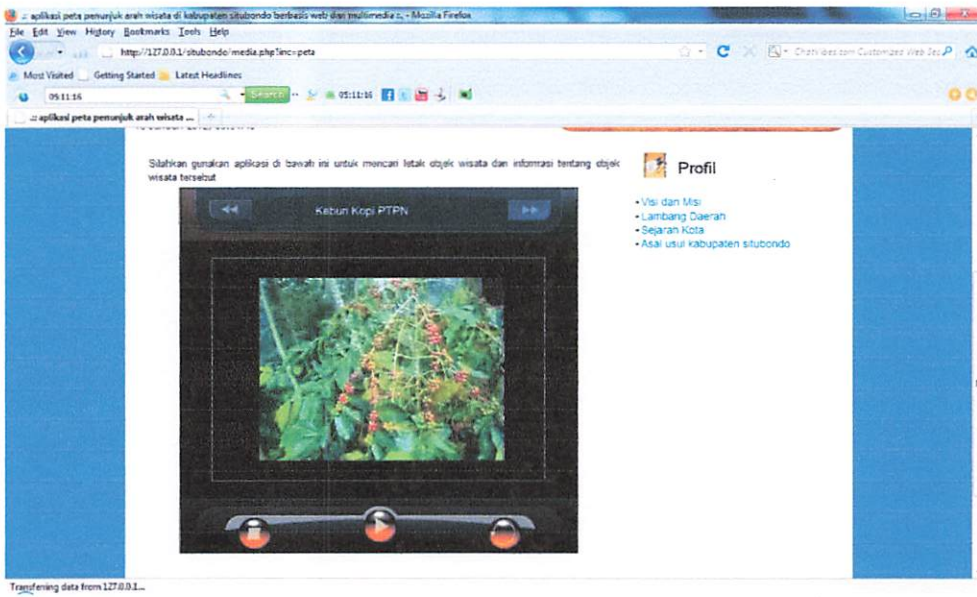
Gambar 4.13 Pengujian Menu Wisata Pegunungan



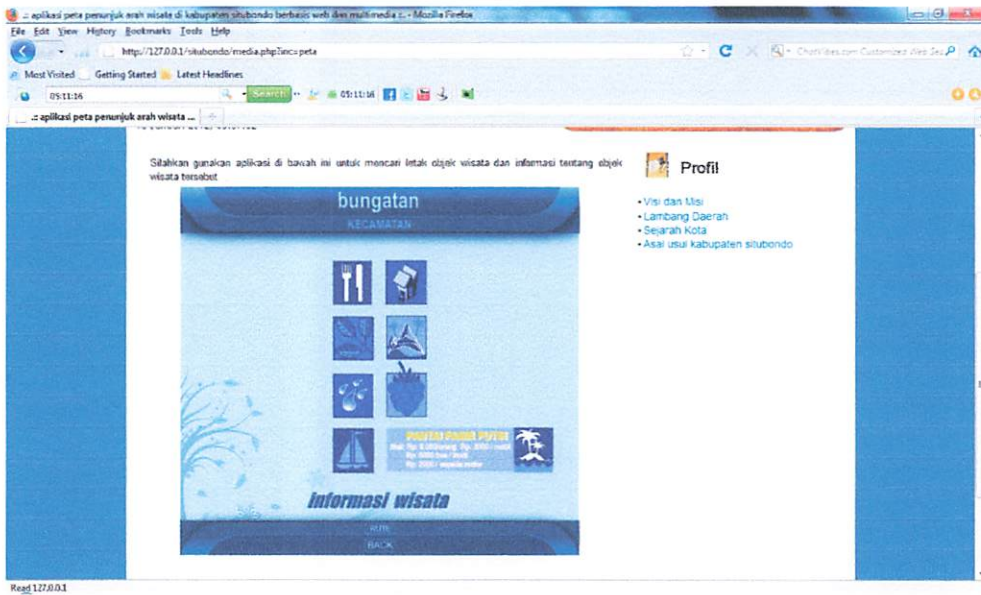
Gambar 4.14 Pengujian Hasil Video



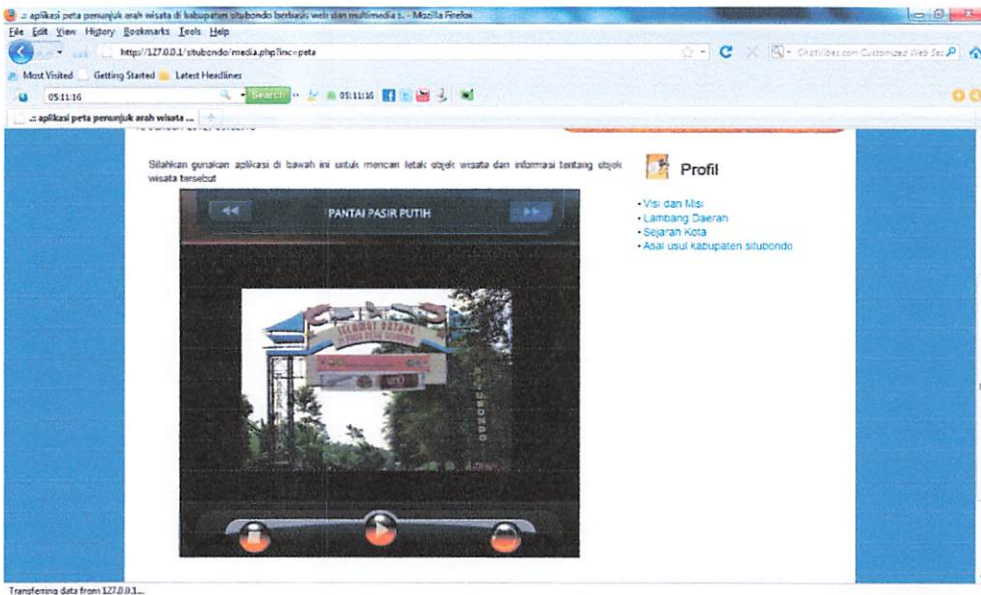
Gambar 4.15 Pengujian Menu Wisata Kebun Buah



Gambar 4.16 Pengujian Hasil Video

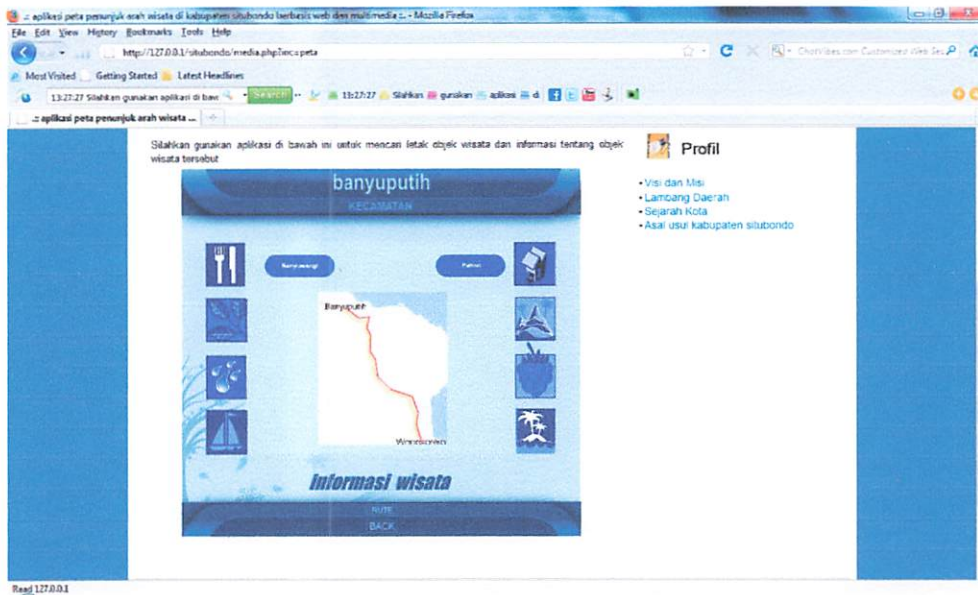


Gambar 4.17 Pengujian Menu Wisata Pantai



Gambar 4.18 Pengujian Hasil Video

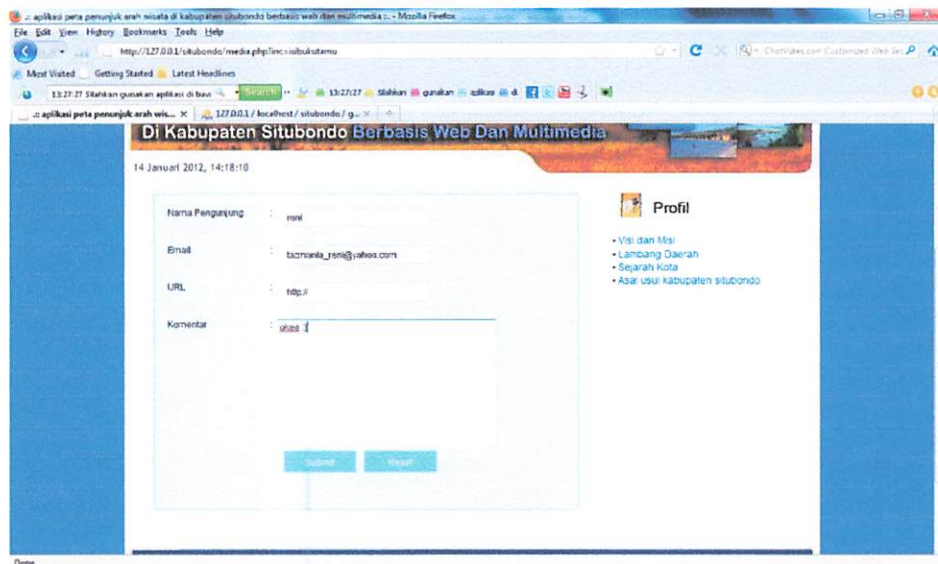
Selanjutnya jika kita ingin mengetahui rute perjalanan menuju daerah yang dituju, kita pilih menu rute pada aplikasi tersebut dan hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4.19 Pengujian Menu Rute

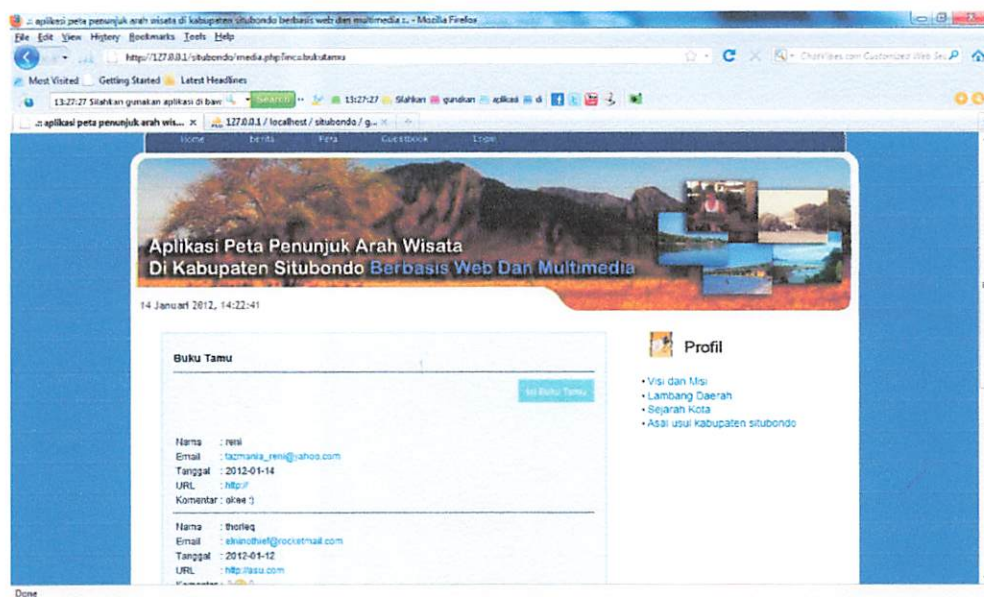
#### 4.2.3 Halaman Guestbook

Pada halaman Guestbook ini kita dapat memberikan komentar dan saran tentang isi web tersebut. Kemudian kita pilih isi buku tamu dan tuliskan komentar kita pada form yang telah ada.



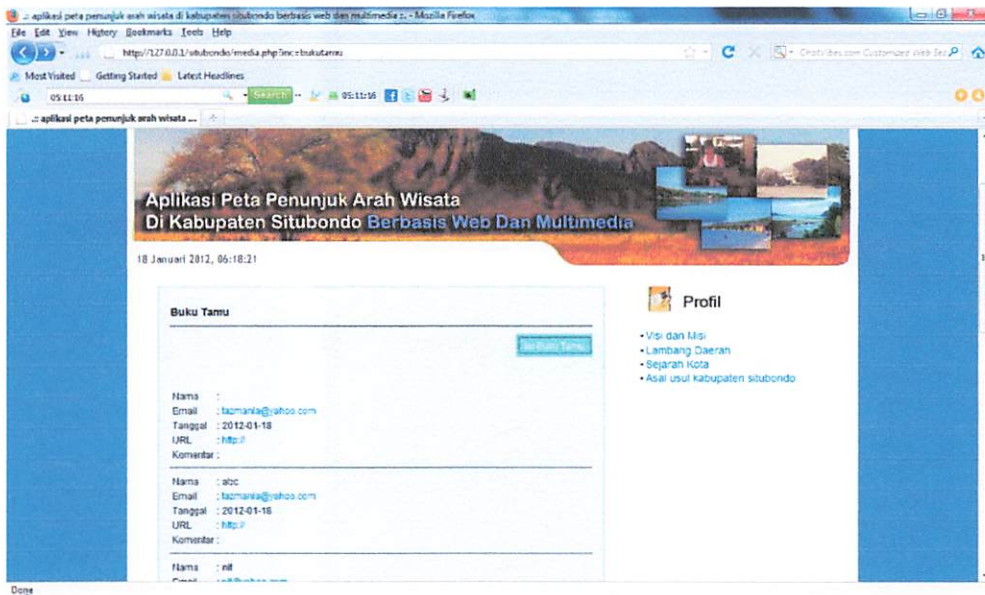
Gambar 4.20 Pengujian Halaman Pengisian Guestbook

Setelah kita submit maka dapat kita lihat hasil *guestbook* yang kita tulis tersebut. Seperti yang terlihat pada gambar 4.21



Gambar 4.21 Pengujian Setelah Pengisian Guestbook

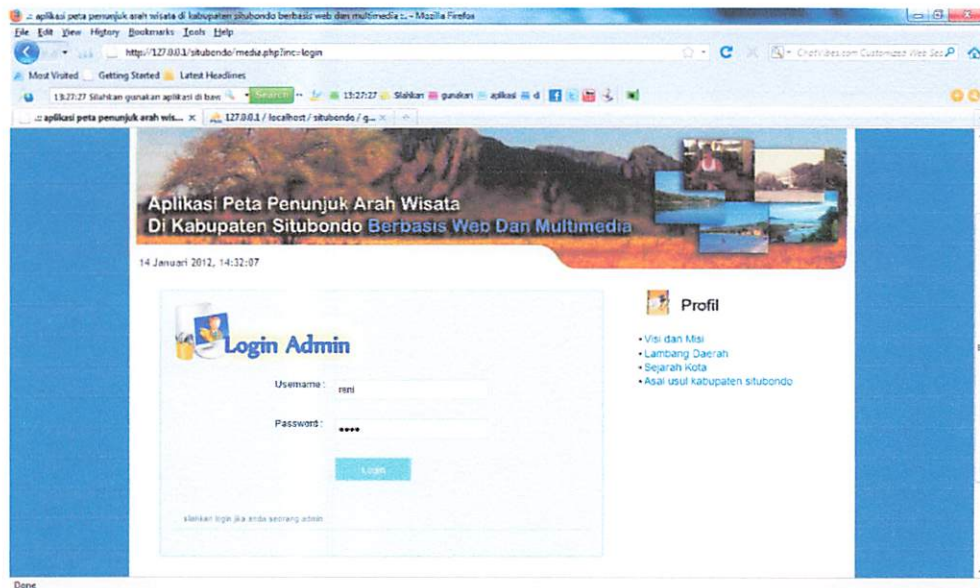
Pada pengujian *guestbook* kita juga melakukan pengujian terhadap pengisian *guestbook*. Jika kita menuliskan nama, email, dan Url tetapi tidak menuliskan komentar kita maka pengisian *guestbook* akan tetap berhasil dalam melakukan pengisian. Dan jika salah satu menu tersebut tidak kita isi maka pengisian tetap berhasil. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.22



Gambar 4.22 Pengujian Hasil Pengisian Guestbook

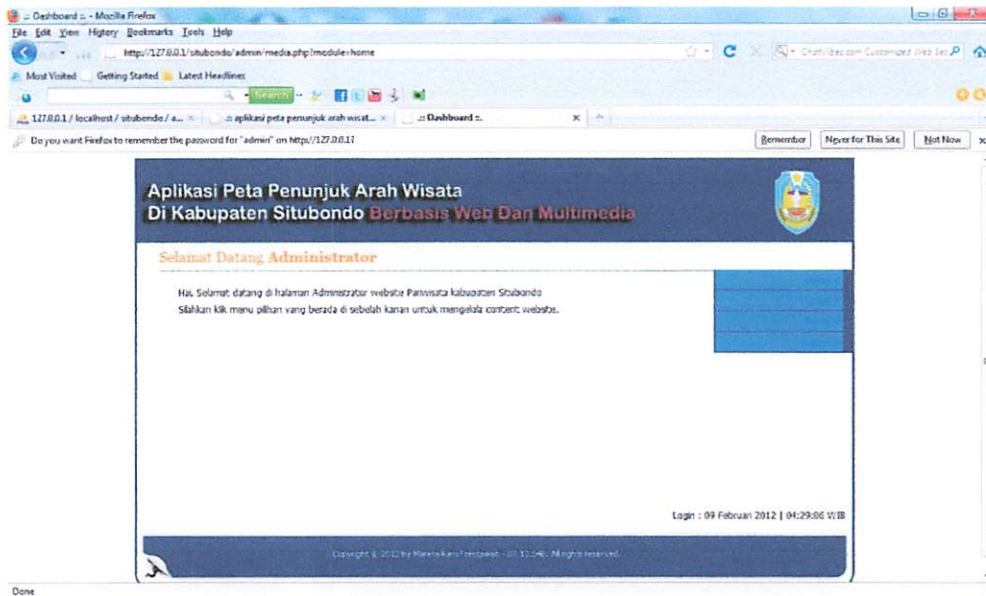
#### 4.2.4 Halaman Login

Pada halaman ini kita sebagai admin bisa login untuk mengupdate berita terbaru.



Gambar 4.23 Pengujian Halaman Login

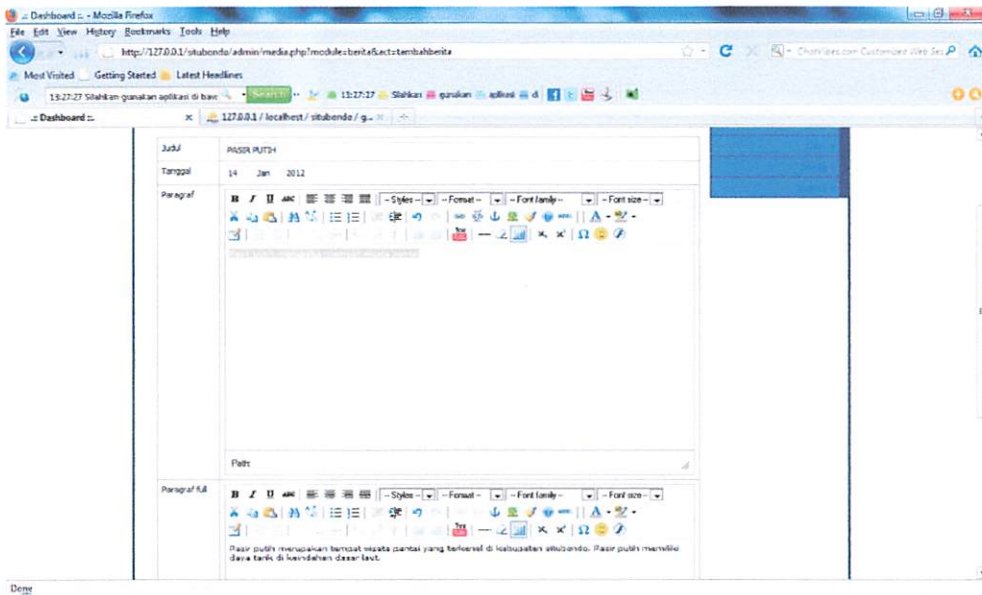
Setelah kita login, maka akan masuk pada halaman web admin.



Gambar 4.24 Pengujian Halaman Admin

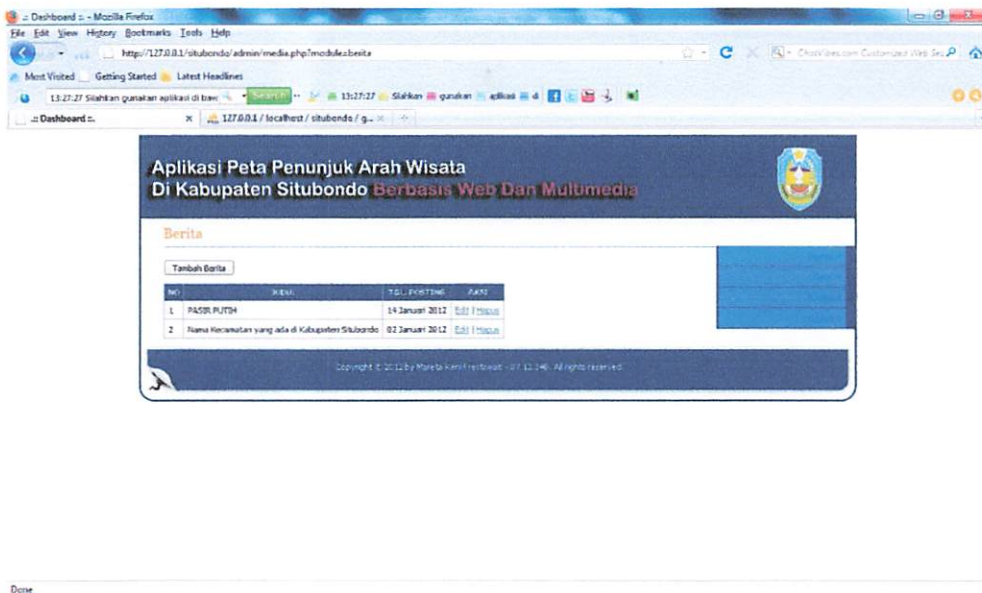
Kita sebagai admin dapat mengedit, menghapus, dan menambahkan berita atau informasi terbaru seputar Kabupaten Situbondo dan tempat wisata yang ada di Kabupaten Situbondo. Selanjutnya melakukan pengujian menambahkan berita pada web tersebut.





Gambar 4.25 Pengujian Halaman Isi Berita

Kemudian kita simpan, dan hasilnya dapat kita lihat pada halaman ini.

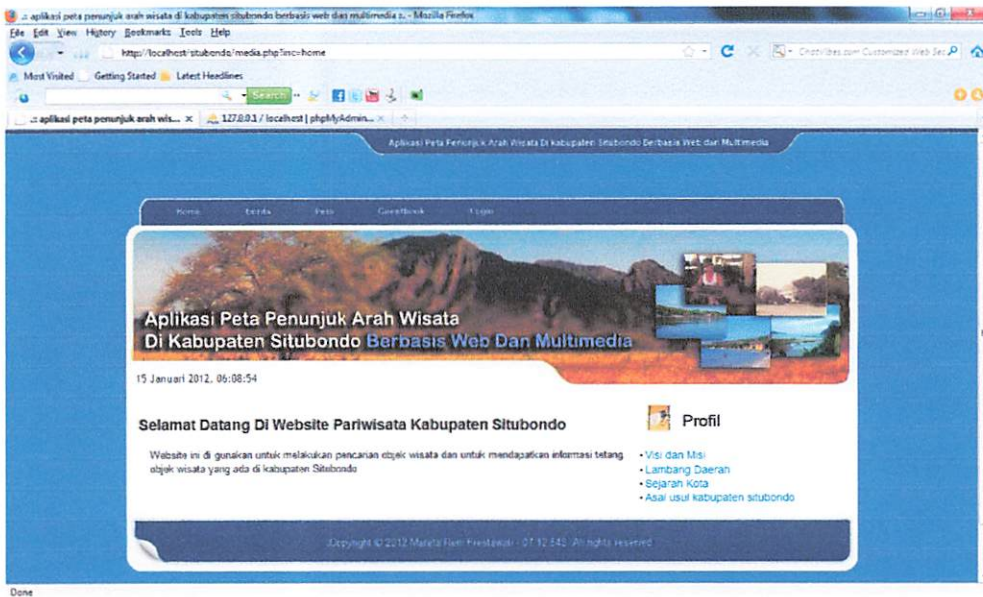


Gambar 4.26 Pengujian Isi Berita

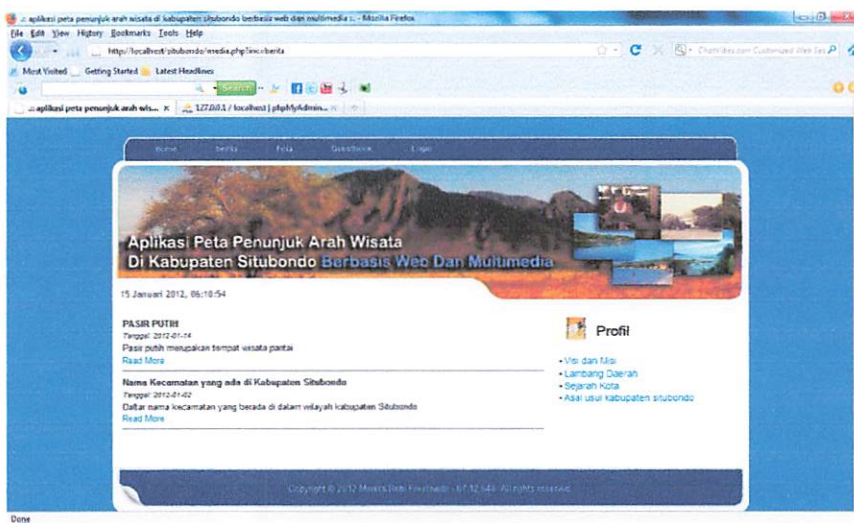
## 4.2.5 Pengujian Terhadap Web Browser

Kita melakukan pengujian ini tidak hanya menggunakan satu web browser saja, tetapi menggunakan 3 macam web browser, yaitu Mozilla Firefox, Google Chrome dan Internet Explorer.

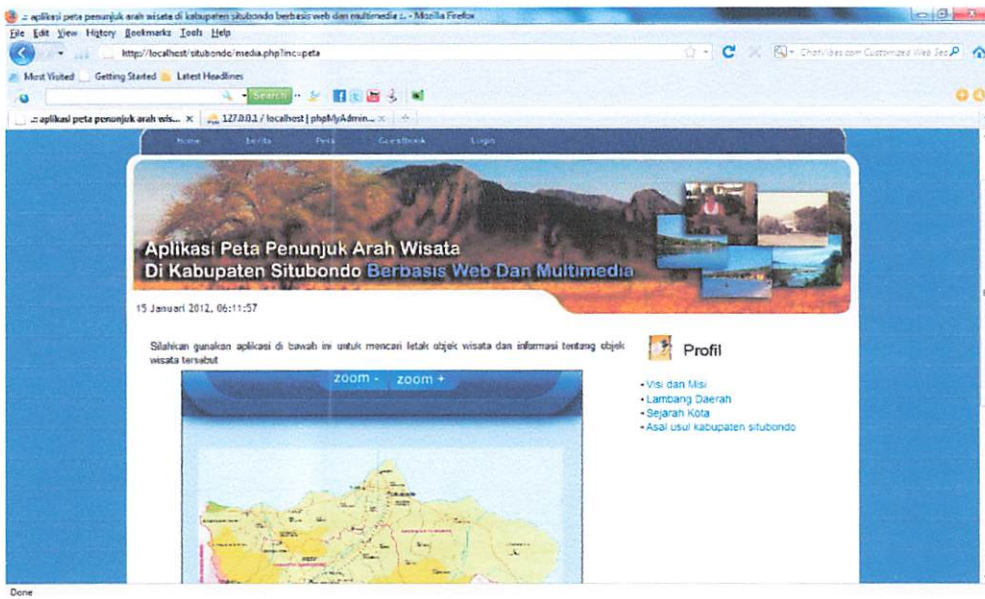
### ➤ Mozilla Firefox



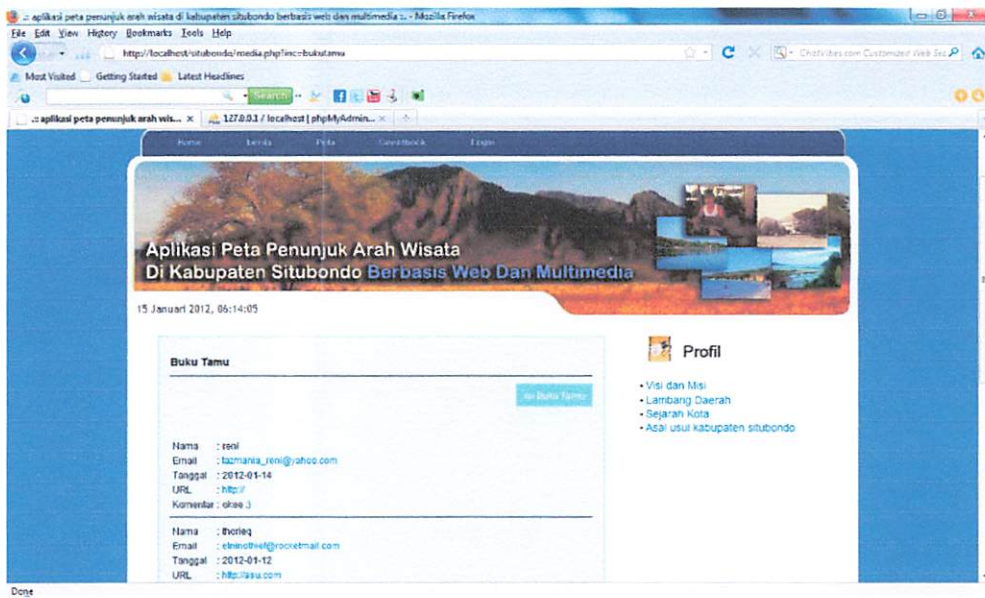
Gambar 4.27 Pengujian Menu Home Pada Mozilla



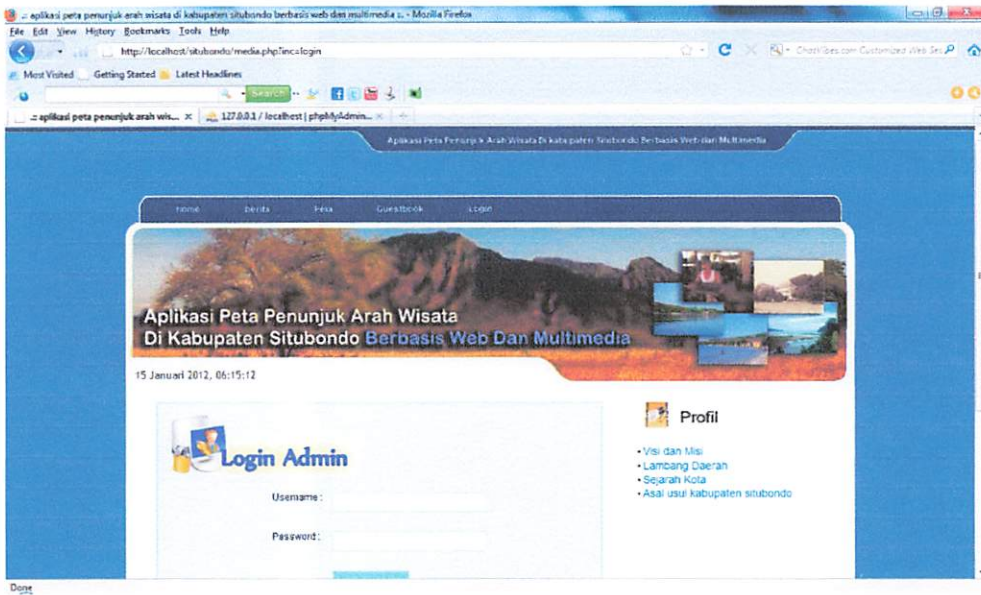
Gambar 4.28 Pengujian Menu Berita Pada Mozilla



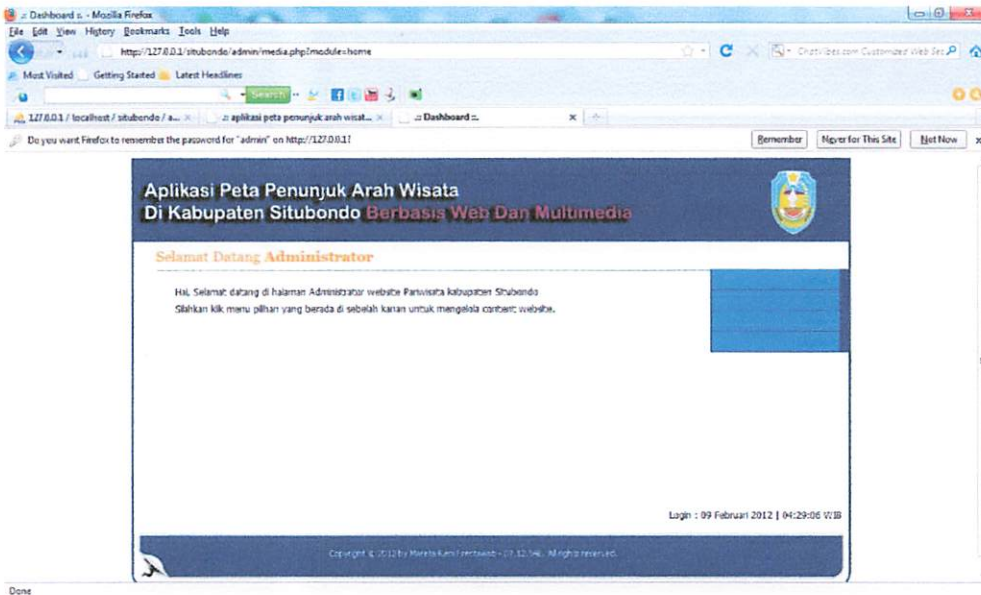
Gambar 4.29 Pengujian Menu Peta Pada Mozilla



Gambar 4.30 Pengujian Menu Guestbook Pada Mozilla

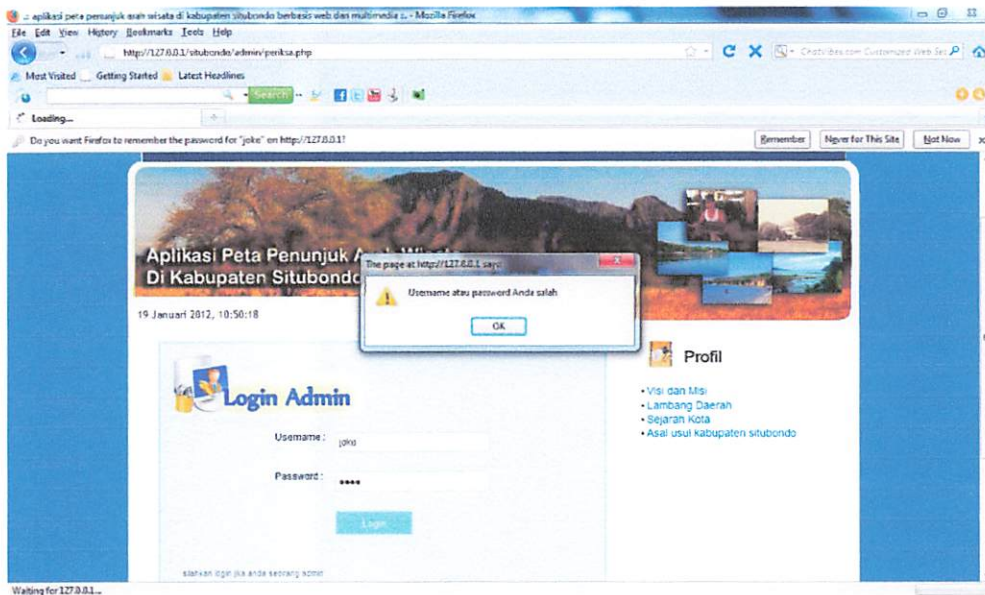


Gambar 4.31 Pengujian Menu Login Pada Mozilla



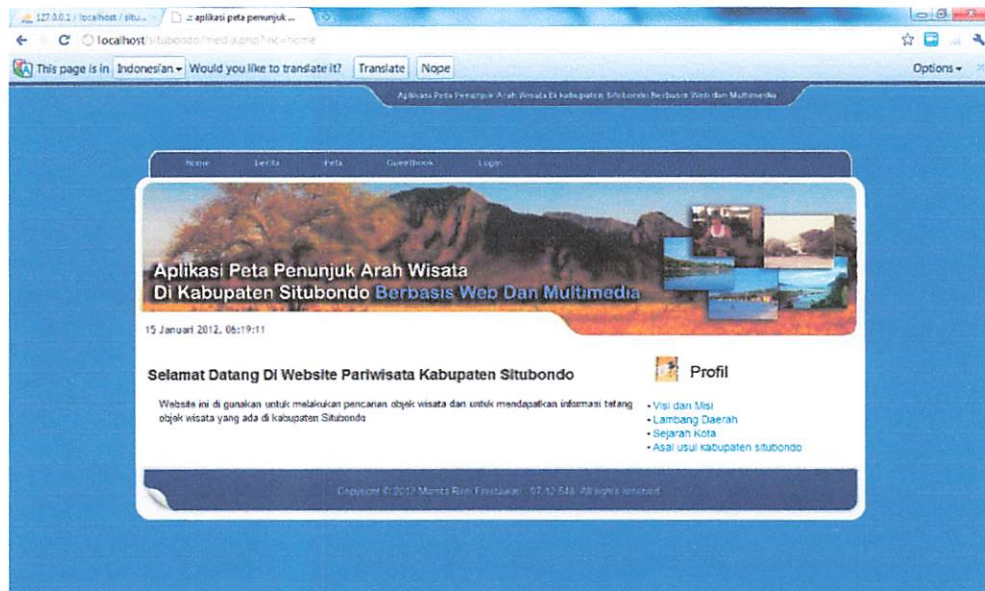
Gambar 4.32 Pengujian Menu Admin Pada Mozilla

Jika kita memasukkan *password* yang salah maka akan memunculkan jendela pemberitahuan bahwa *password* atau *user* salah.

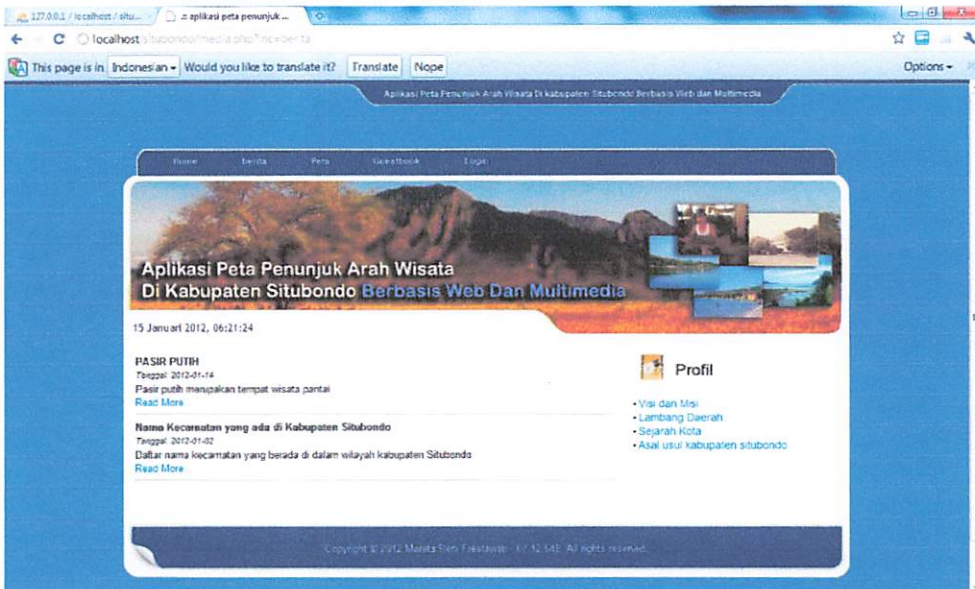


Gambar 4.33 Pengujian Menu Login Pada Mozilla

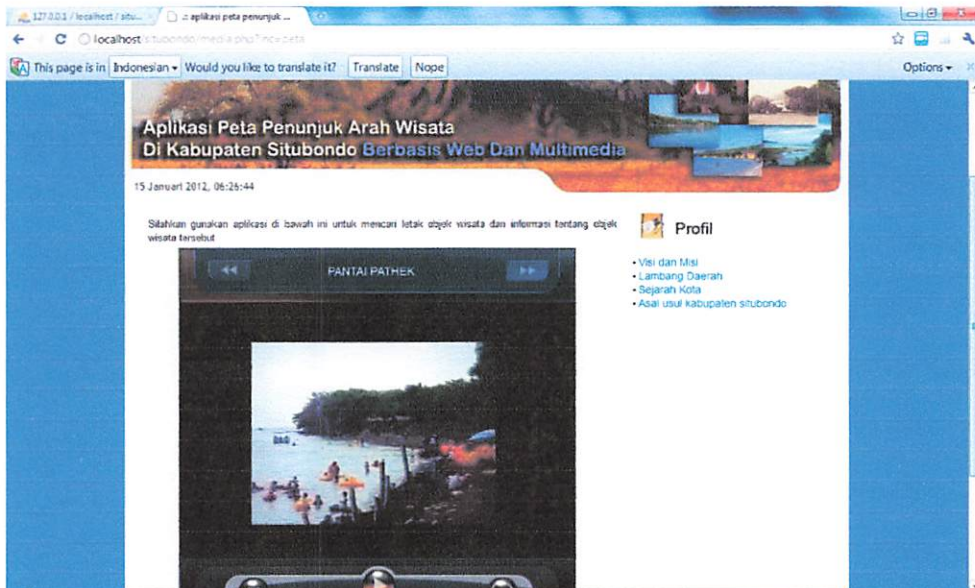
### ➤ Google Chrome



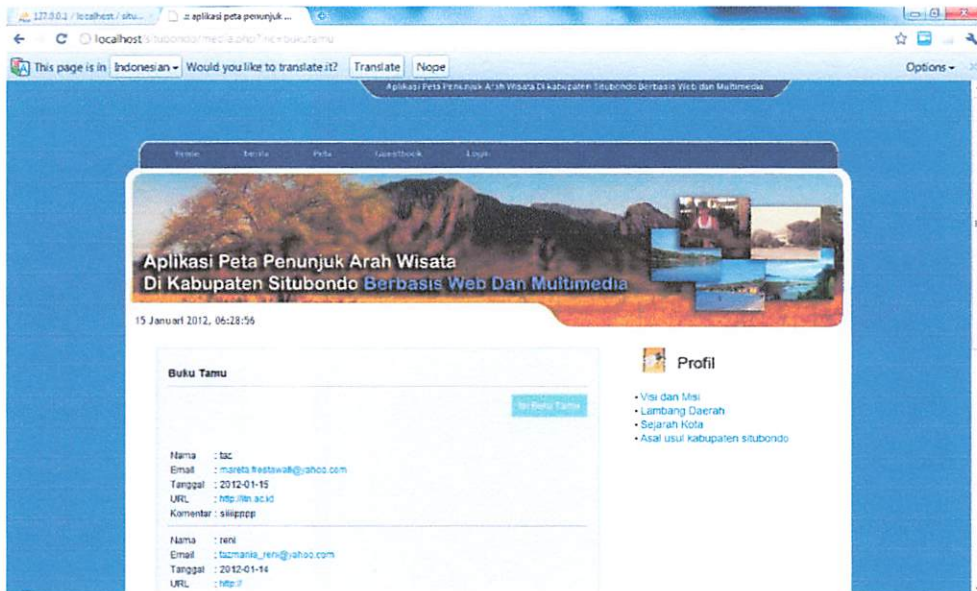
Gambar 4.34 Pengujian Menu Home Pada Chrome



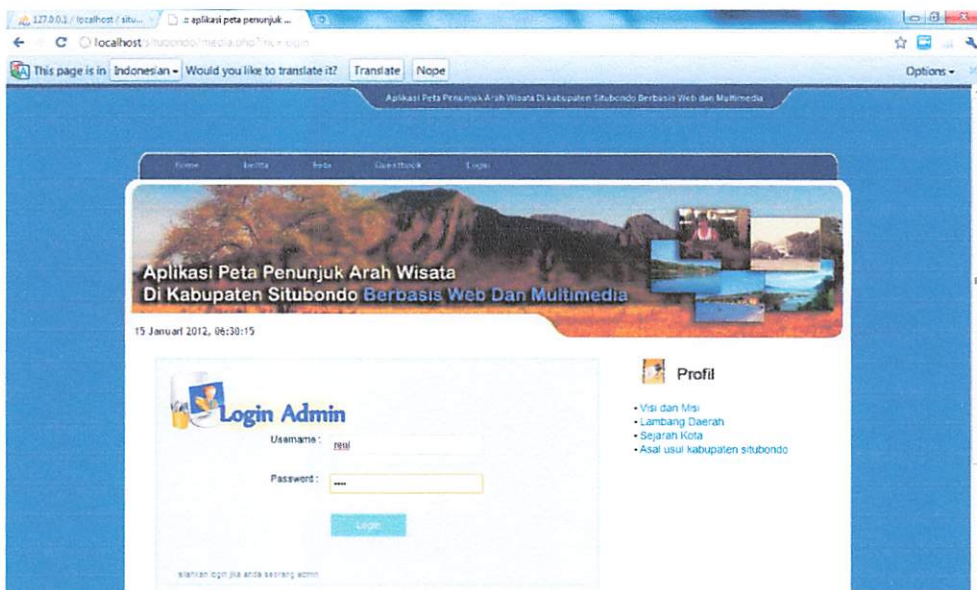
Gambar 4.35 Pengujian Menu Berita Pada Chrome



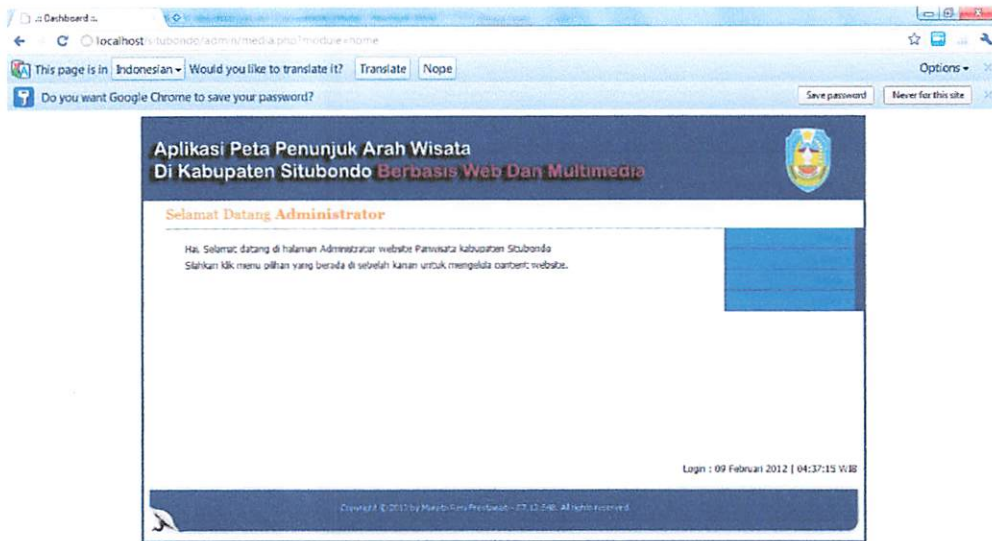
Gambar 4.36 Pengujian Menu Peta Pada Chrome



Gambar 4.37 Pengujian Menu Guestbook Pada Chrome

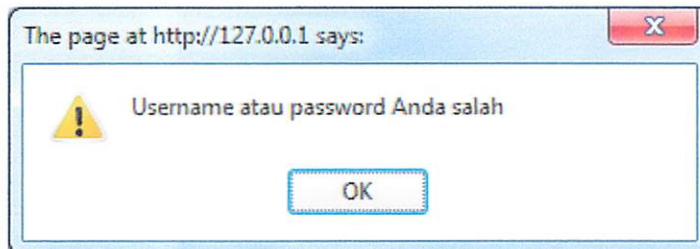


Gambar 4.38 Pengujian Menu Login Pada Chrome



Gambar 4.39 Pengujian Menu Admin Pada Chrome

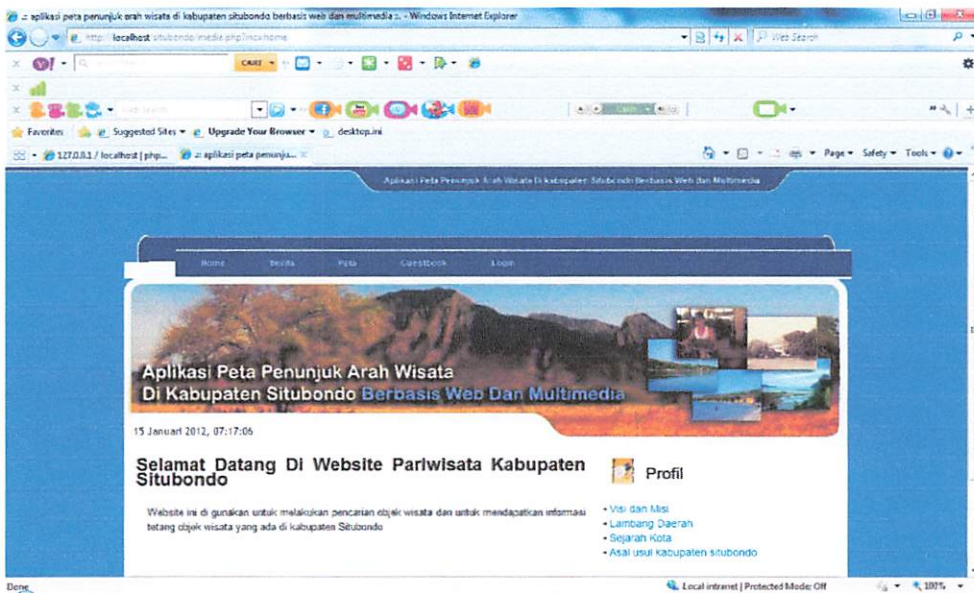
Jika kita memasukkan *password* yang salah maka akan memunculkan jendela pemberitahuan bahwa *password* atau *user* salah.



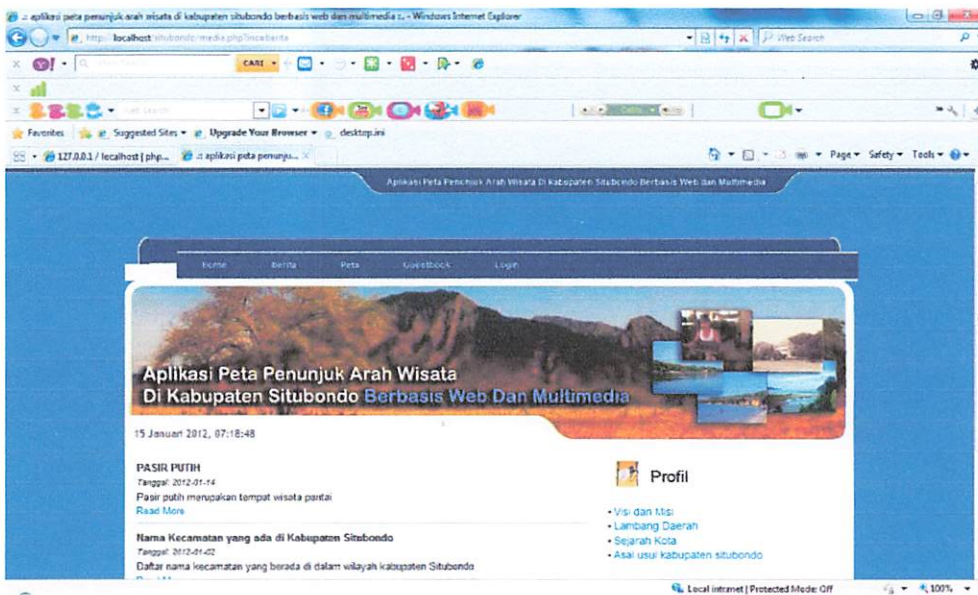
Gambar 4.40 Pesan Error



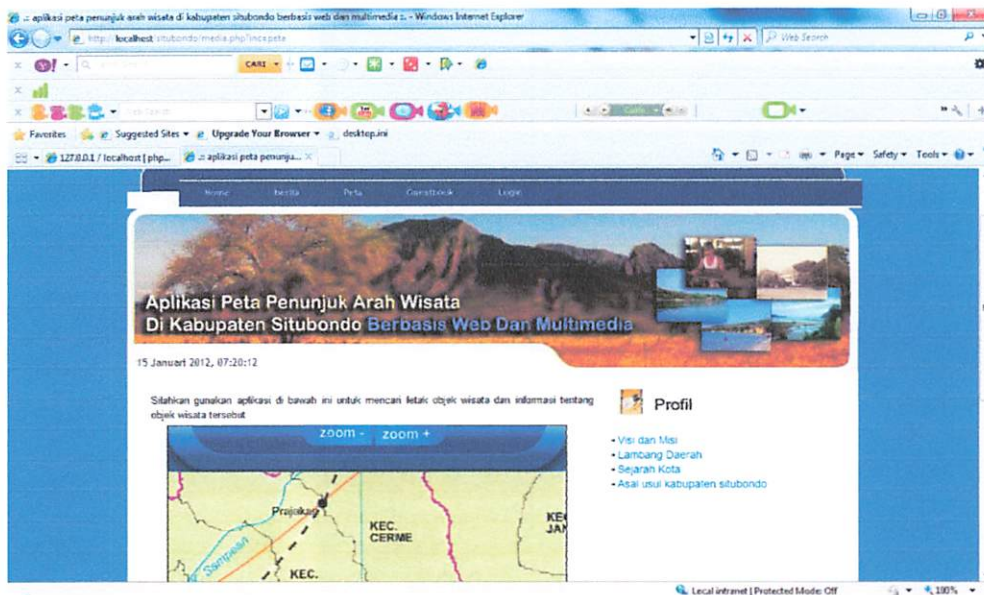
## ➤ Internet Explorer



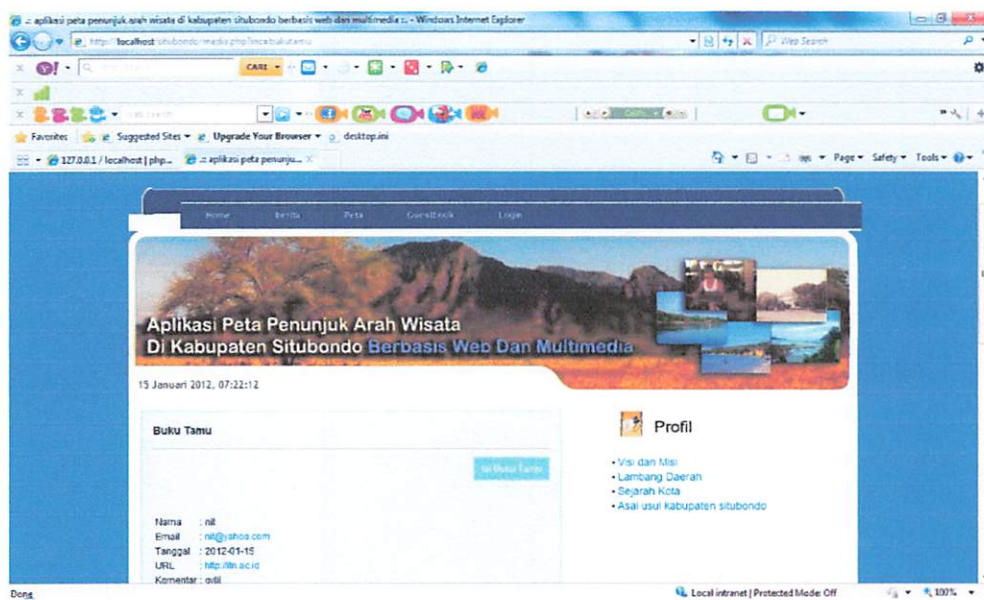
Gambar 4.41 Pengujian Menu Home Pada Internet Explorer



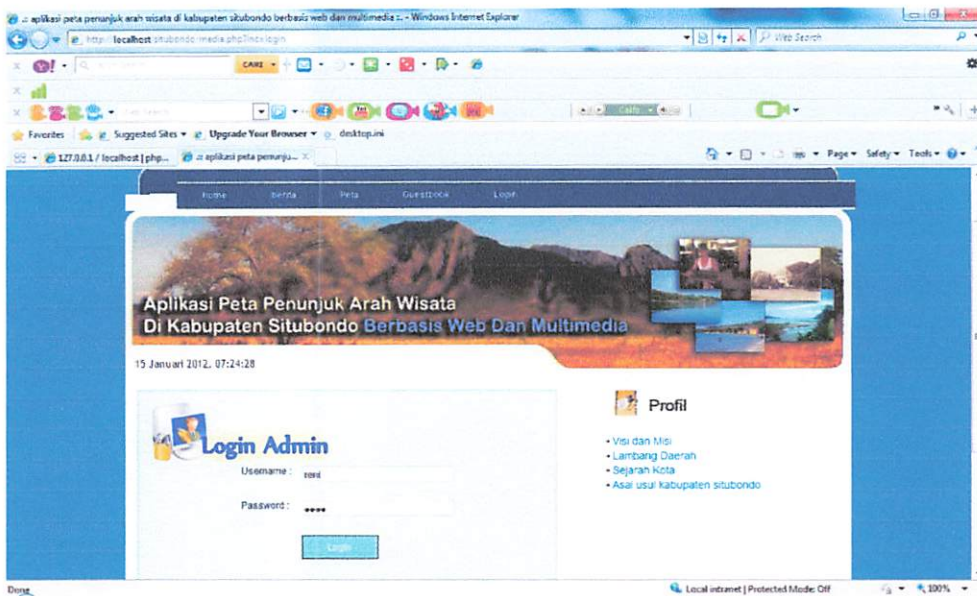
Gambar 4.42 Pengujian Menu Berita Pada Internet Explorer



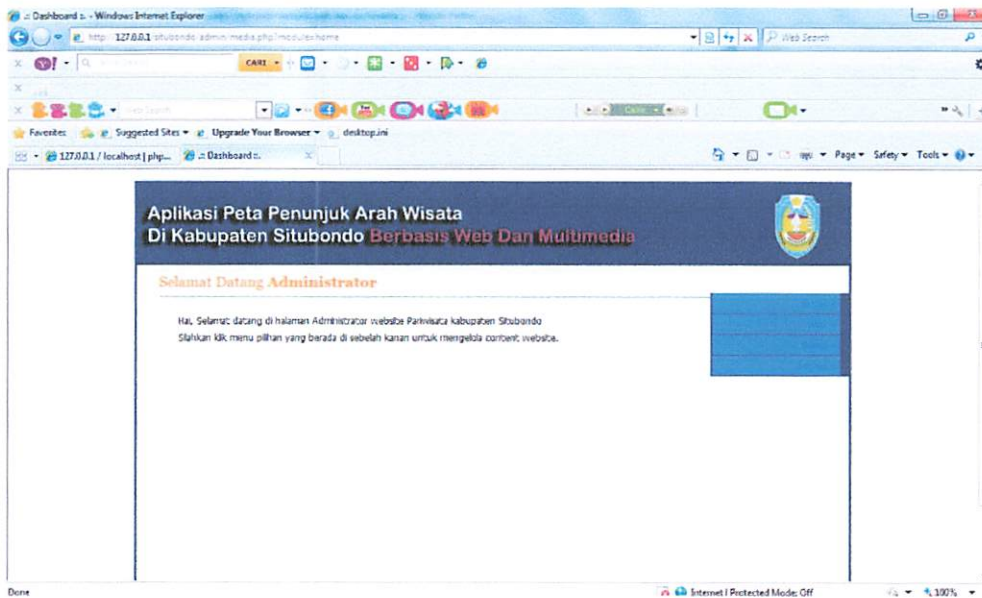
Gambar 4.43 Pengujian Menu Peta Pada Internet Explorer



Gambar 4.44 Pengujian Menu Guestbook Pada Internet Explorer

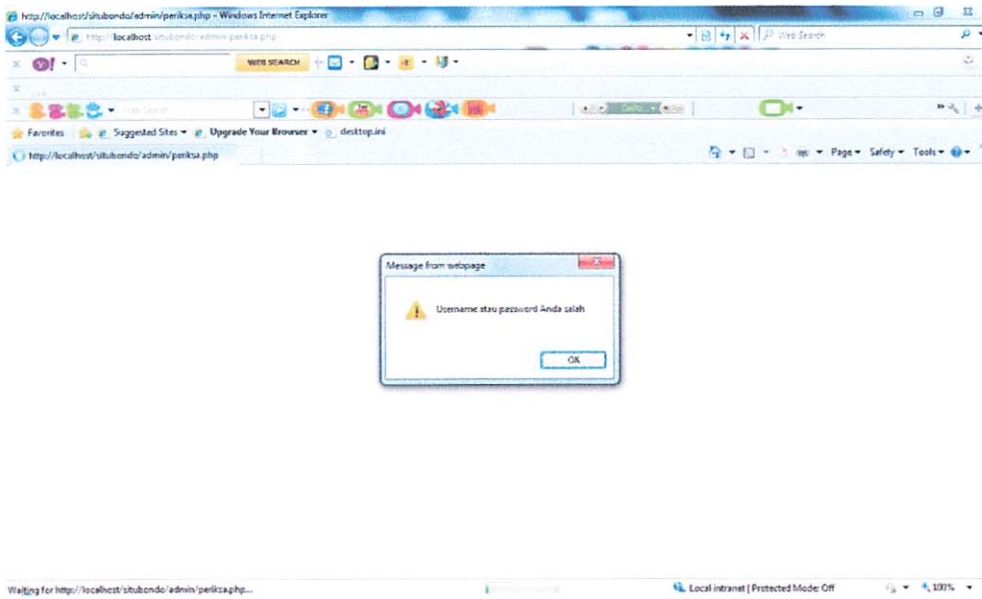


Gambar 4.45 Pengujian Menu Login Pada Internet Explorer



Gambar 4.46 Pengujian Menu Admin Pada Internet Explorer

Jika kita memasukkan *password* yang salah maka akan memunculkan jendela pemberitahuan bahwa *password* atau *user* salah.



Gambar 4.47 Pengujian Menu Admin Pada Internet Explorer

### 4.3 Hasil Pengujian Aplikasi Pada Browser

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Aplikasi dan Web

NO	Halaman Web	Mozilla Firefox	Google Chrome	Internet Explorer
1.	Home	Sesuai	Sesuai	Sesuai
2.	Berita	Sesuai	Sesuai	Sesuai
3.	Peta	Sesuai	Sesuai	Sesuai
4.	Guestbook	Sesuai	Sesuai	Sesuai
5.	Login	Sesuai	Sesuai	Sesuai
6.	Admin	Sesuai	Sesuai	Sesuai
7.	Desain	Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan segala rangkaian perencanaan dan pembuatan desain serta hasil pengujian, maka dalam laporan skripsi ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya fasilitas menu pilihan nama kecamatan dan nama – nama wisata yang ada didaerah tersebut diharapkan memudahkan para pengguna aplikasi ini.
2. Dalam aplikasi ini juga menampilkan video – video tempat wisata yang ada, yang berfungsi untuk memberikan suatu gambaran tentang tempat wisata yang akan dituju. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan rute perjalanan dan peta letak hotel dan restoran yang dekat dengan lokasi tempat wisata yang dituju.
3. Fungsi dari web ini untuk pengimplementasian dari aplikasi tersebut.
4. Dari hasil pengujian yang dilakukan penulis berhasil merancang dan membangun suatu aplikasi yang digunakan untuk membantu para wisatawan mendapatkan informasi.
5. Adanya cacat desain pada saat uji coba menggunakan web browser Internet Explorer dikarenakan masing – masing CSS nya itu beda penulisannya.

#### **5.2 Saran**

Aplikasi Peta Penunjuk Arah Wisata Di Kabupaten Situbondo Berbasis Web Dan Multimedia ini masih dapat dikembangkan lebih jauh lagi karena dalam pembuatannya masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Adapun saran yang dapat dikemukakan agar aplikasi ini dapat berfungsi dengan lebih optimal adalah:

1. Aplikasi ini hanya dilengkapi dengan video dan rute dari 2 arah, yaitu dari arah Paiton dan Banyuwangi menuju ke kecamatan tempat wisata tersebut. Oleh karena itu tidak menutup kemungkinan untuk penambahan arah rute dari daerah lain dan dapat ditambahkan juga animasi – animasi yang menarik untuk penyampaian informasi wisata tersebut.
2. Web ini hanya sebagai pengimplementasian dari aplikasi ini sehingga dapat dikembangkan menjadi *website* yang memberikan informasi lebih kompleks.





## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sunarfrihantono,Bimo,ST. (2003). *PHP dan MySQL untuk WEB*, Yogyakarta ; Penerbit Andi.
- [2] *55 Kreasi Populer Animasi Cantik dengan Adobe Flash* (2009), Yogyakarta ; Penerbit Andi. dan Madiun ; Penerbit MADCOMS.
- [3] *Adobe Flash CS3 untuk Pemula* (2008), Yogyakarta ; Penerbit Andi. dan Madiun ; Penerbit MADCOMS.
- [4] eWolf Community.(2010).*Buku Wajib Programmer: Syntax* (2010), Yogyakarta ; Penerbit MediaKom.
- [5] Hakim Lukmanul (2008).*Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP*, Yogyakarta ; Penerbit Lokomedia.
- [6] M, Karsanto,Sugeng (2007). *Tip & Trik Efek Video dengan Adobe Premier Pro*, Jakarta : Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- [7] <http://www.situbondokab.go.id/> Tanggal akses : 1 April 2011
- [8] [http://id.wikipedia.org/wiki/Apache\\_HTTP\\_Server](http://id.wikipedia.org/wiki/Apache_HTTP_Server) tanggal akses : 1 April 2011
- [9] [http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash) Tanggal akses : 1 April 2011
- [10] <http://www.eastjava.com/tourism/situbondo/> tanggal akses : 15 Mei 2011





# LAMPIRAN



PT. BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NEGARA MALANG

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK**

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

NAMA : MARETA RENI FRESTAWATI  
NIM : 07.12.548  
JURUSAN : Teknik Elektro S-1  
KONSENTRASI : Teknik Komputer dan Informatika  
MASA BIMBINGAN: 27 Oktober 2011 s/d 27 April 2012  
JUDUL : **APLIKASI PETA PENUNJUK ARAH WISATA DI  
KABUPATEN SITUBONDO BERBASIS WEB DAN  
MULTIMEDIA**


Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :


Hari : Kamis  
Tanggal : 16 Februari 2012  
Dengan Nilai : 80,75 (A) *✓*

**PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Ketua Majelis Penguji,

Sekretaris Majelis Penguji,


  
Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT  
NIP.Y.1018800189


  
Dr. Eng. Aryuanto S, ST, MT  
NIP. Y.1030800417

**ANGGOTA PENGUJI**

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II

  
Dr. Eng. Aryuanto S, ST, MT  
NIP.Y.1030800417

  
Sotyoahadi, ST  
NIP. Y.1039700309



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK**

PT. BNI (PERSERO) MALANG  
 BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
 Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

**FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI**

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata Satu (S-1) Jurusan Teknik Elektro Konsentrasi Teknik Komputer dan Informatika, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

NAMA : MARETA RENI FRESTAWATI  
 NIM : 07.12.548  
 JURUSAN : Teknik Elektro S-1  
 KONSENTRASI : Teknik Komputer dan Informatika  
 MASA BIMBINGAN: 27 Oktober 2011 s/d 27 April 2012  
 JUDUL : **APLIKASI PETA PENUNJUK ARAH WISATA DI KABUPATEN SITUBONDO BERBASIS WEB DAN MULTIMEDIA**

Tanggal	Uraian	Paraf
Penguji I 16 - 02 - 2012	Konten kurang fokus ke peta penunjuk arah wisata	
	Aplikasi harus lebih difokuskan ke "peta penunjuk arah" yang dilengkapi dengan multimedia	
	Peta harus lebih detail ke lokasi wisata	
Penguji II 16 - 02 - 2012		

Disetujui,

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II

Dr. Eng. Arvianto S. ST, MT  
 NIP. Y. 1030800417

Sotyohadi, ST  
 NIP. Y. 1039700309

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Irmalia Suryani Faradisa, ST, MT  
 NIP. P. 1030000365

Ahmad Faisol, ST  
 NIP. P. 1021000431



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

## Formulir Perbaikan Ujian Skripsi

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Janjang Strata 1 Jurusan Teknik Elektro Konsentrasi T. Energi Listrik / T. Elektronika / T. Infokom, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

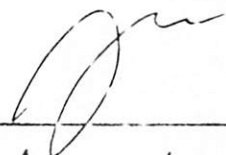
NAMA : Mar eta Reni F  
NIM : 0712548  
Perbaikan meliputi :

- Konten kurang fokus ke Peta Penunjuk  
Arah Wisata

- Aplikasi harus lebih difokuskan ke  
"Peta Penunjuk Arah" yg  
dilengkapi dg Multimedia

- Peta harus lebih detail ke lokasi  
wisata

Malang, 16/2/12

()  
Aryuanto



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
 FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
 JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

### Formulir Perbaikan Ujian Skripsi

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Janjang Strata 1 Jurusan Teknik Elektro Konsentrasi T. Energi Listrik / T. Elektronika / T. Infokom, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

NAMA

: *Yaceta*

N I M

: \_\_\_\_\_

Perbaikan meliputi

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Malang,

( \_\_\_\_\_ )



## PERMOHONAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Yang betanda tangan dibawah ini :

Nama : Mareta Reni Frostawati  
 N I M : 07.12.598  
 Semester : VIII  
 Fakultas : Teknologi Industri  
 Jurusan : Teknik Elektro S-1  
 Konsentrasi : ~~TEKNIK ELEKTRONIKA~~  
                   **TEKNIK ENERGI LISTRIK**  
                   **TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA**  
                   **TEKNIK KOMPUTER**  
                   **TEKNIK TELEKOMUNIKASI**  
 Alamat : J. Perusahaan Gang 4 No 43

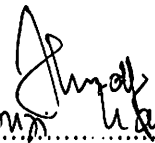
Dengan ini kami mengajukan permohonan untuk mendapatkan persetujuan untuk membuat **SKRIPSI Tingkat Sarjana**. Untuk melengkapi permohonan tersebut, bersama kami lampirkan persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi.

Adapun persyaratan-persyaratan pengambilan **SKRIPSI** adalah sebagai berikut :

1. Telah melaksanakan semua praktikum sesuai dengan konsentrasinya (.....)
2. Telah lulus dan menyerahkan Laporan Praktek Kerja (.....)
3. Telah lulus seluruh mata kuliah keahlian (MKB) sesuai konsentrasinya (.....)
4. Telah menempuh mata kuliah  $\geq 134$  sks dengan IPK  $\geq 2$  dan tidak ada nilai E (.....)
5. Telah mengikuti secara aktif kegiatan seminar skripsi yang diadakan Jurusan (.....)
6. Memenuhi persyaratan administrasi (.....)


Demikian permohonan ini untuk mendapatkan penyelesaian lebih lanjut dan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Telah diteliti kebenaran data tersebut diatas  
 Recording Teknik Elektro

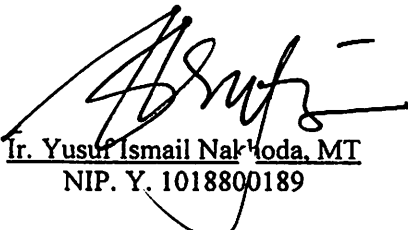
  
 (..... Ahmad Hidayati.....)

Malang, .....201


Pemohon

  
 (..... Mareta Reni Frostawati.....)

Disetujui  
 Ketua Jurusan Teknik Elektro

  
 Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT  
 NIP. Y. 1018800189

Mengetahui  
 Dosen Wali

  
 (..... Achmad Faisol, ST.....)

Catatan :

Bagi mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan mengambil SKRIPSI agar membuat proposal dan mendapat persetujuan dari Ketua Jurusan/Sekretaris Jurusan T. Elektro S-1

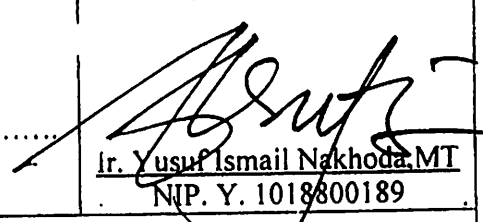
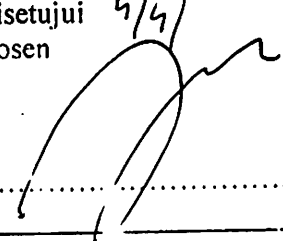
1. IPR 452/130 = 3-20
2. -
3. - 4 praktikum lengkap





## LEMBAR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1

Konsentrasi : Teknik Energi Listrik / Teknik Elektronika / Teknik Komputer &  
Informatika / Teknik Komputer / Teknik Telekomunikasi\*)

1.	Nama Mahasiswa: <u>Marela Rem Frestawati</u>	Nim: <u>0712548</u>								
2.	Waktu Pengajuan	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Tanggal:</td> <td style="width: 33%;">Bulan:</td> <td style="width: 33%;">Tahun:</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;"><u>April</u></td> <td style="text-align: center;"><u>2011</u></td> </tr> </table>	Tanggal:	Bulan:	Tahun:		<u>April</u>	<u>2011</u>		
Tanggal:	Bulan:	Tahun:								
	<u>April</u>	<u>2011</u>								
3.	<p style="text-align: center;">Spesifikasi Judul (berilah tanda silang)**)</p> <table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">a. Sistem Tenaga Elektrik</td> <td style="width: 50%;">e. Elektronika &amp; Komponen</td> </tr> <tr> <td>b. Energi &amp; Konversi Energi</td> <td><input checked="" type="radio"/> f. Elektronika Digital &amp; Komputer</td> </tr> <tr> <td>c. Tegangan Tinggi &amp; Pengukuran</td> <td>g. Elektronika Komunikasi</td> </tr> <tr> <td>d. Sistem Kendali Industri</td> <td>h. lainnya .....</td> </tr> </table>		a. Sistem Tenaga Elektrik	e. Elektronika & Komponen	b. Energi & Konversi Energi	<input checked="" type="radio"/> f. Elektronika Digital & Komputer	c. Tegangan Tinggi & Pengukuran	g. Elektronika Komunikasi	d. Sistem Kendali Industri	h. lainnya .....
a. Sistem Tenaga Elektrik	e. Elektronika & Komponen									
b. Energi & Konversi Energi	<input checked="" type="radio"/> f. Elektronika Digital & Komputer									
c. Tegangan Tinggi & Pengukuran	g. Elektronika Komunikasi									
d. Sistem Kendali Industri	h. lainnya .....									
4.	Konsultasikan judul sesuai materi bidang ilmu kepada Dosen*)  <u>Dr. Argyanto, ST, MT</u>	Ketua Jurusan   <u>Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT</u> NIP. Y. 1018800189								
5.	Judul yang diajukan mahasiswa:	<u>Aplikasi Peta Penunjuk Arah Wisata di Kabupaten Situbondo berbasis WEB dan Multimedia.</u>								
6.	Perubahan judul yang disetujui Dosen sesuai materi bidang ilmu	..... ..... .....								
7.	Catatan: ..... ..... .....	<p style="text-align: right;">Disetujui <u>4/4/</u> 2011 Dosen</p> 								
	Persetujuan Judul skripsi yang dikonsultasikan kepada Dosen materi bidang ilmu									

Perhatian:

1. Formulir pengajuan ini harap dikembalikan kepada jurusan paling lambat satu minggu setelah disetujui kelompok dosen keahlian dengan dilampirkan proposal skripsi beserta persyaratan skripsi sesuai form S-1
2. Keterangan: \*) Coret yang tidak perlu  
\*\*) dilingkari a, b, c, ..... atau g sesuai bidang keahlian

Lampiran : 1 (satu) berkas

**Pembimbing Skripsi**

Kepada : Yth. Ibu Irmalia Suryani Faradisa, ST, MT

Dosen Institut Teknologi Nasional Malang

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mareta Reni Frestawati

NIM : 07.12.548

Jurusan : Teknik Elektro S-1

Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama untuk peyusunan Skripsi dengan judul (proposal terlampir):


**“ Aplikasi Peta Penunjuk Arah Wisata Di Kabupaten Situbondo Berbasis Web dan Multimedia “**

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.

Demikian permohonan kami buat dan atas kesediaan Ibu kami ucapkan terima kasih.

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Teknik Elektro**



**Ir. Yusuf Ism. il Nakhoda, MT**  
**NIP. Y. 101.880.0189**

**Malang ,**

**Hormat kami**



**Mareta Reni Frestawati**

Lampiran : 1 (satu) berkas

**Pembimbing Skripsi**

Kepada : Yth. Bapak Ahmad Faisal, ST

Dosen Institut Teknologi Nasional Malang

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mareta Reni Frestawati

NIM : 07.12.548

Jurusan : Teknik Elektro S-1

Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak bersedia menjadi Dosen Pembimbing Pendamping untuk penyusunan Skripsi dengan judul (proposal terlampir):

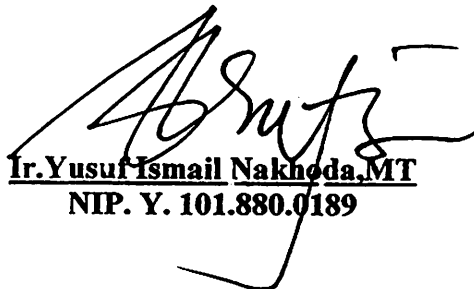
**“ Aplikasi Peta Penunjuk Arah Wisata Di Kabupaten Situbondo Berbasis Web dan Multimedia “**

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.

Demikian permohonan kami buat dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Teknik Elektro**



**Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT**  
NIP. Y. 101.880.0189

Malang ,

Hormat kami



**Mareta Reni Frestawati**

**PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i:

Nama : Mareta Reni Frestawai

NIM : 07.12.548

Semester : VIII (Delapan)

Jurusan : Teknik Elektro S-1

Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika

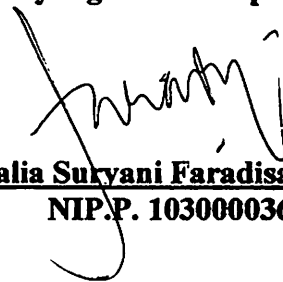
Dengan ini menyatakan bersedia/ tidak bersedia\*) Membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut, dengan judul:

**“ Aplikasi Peta Penunjuk Arah Wisata Di Kabupaten Situbondo Berbasis Web dan Multimedia “**

Demikian surat pernyataan ini kami buat agar dapat dipergunakan seperlunya.

**Malang,**

**Kami yang membuat pernyataan**



**Irmalia Suryani Faradisa, ST, MT**  
**NIP.P. 103000365**

**Catatan :**

Setelah disetujui agar formulir ini

Diserahkan mahasiswa/i yang bersangkutan

Kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut.

\*) Coret yang tidak perlu

**PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i:

Nama : Mareta ReniFrestawati

NIM : 07.12.548

Semester : VIII (Delapan)

Jurusan : Teknik Elektro S-1

Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika


Dengan ini menyatakan bersedia/ tidak bersedia\*) Membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut, dengan judul:

**“ Aplikasi Peta Penunjuk Arah Wisata Di Kabupaten Situbondo Berbasis Web dan Multimedia “**

Demikian surat pernyataan ini kami buat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Malang,

Kami yang membuat pernyataan

  
**Ahmad Faisol, ST**  
NIP.P. 1031000431

**Catatan :**

Setelah disetujui agar formulir ini

Diserahkan mahasiswa/i yang bersangkutan


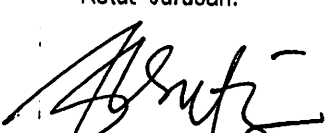
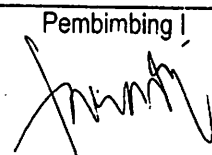
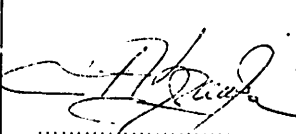
Kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut.

\*) Coret yang tidak perlu



## BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1

Konsentrasi : Teknik Energi Listrik/Teknik Elektronika/ Teknik Komput & Informatika\*)

1.	Nama Mahasiswa: <b>MARETA RENI FRESTAWATI</b>			Nim: <b>07 12 548</b>
2.	Keterangan	Tanggal	Waktu	Tempat
	Pelaksanaan	<b>26 APRIL 2011</b>	<b>09.00 -</b>	<b>Ruang: Seminar Lt</b>
3.	Spesifikasi Judul (berilah tanda silang)**)			
	a. Sistem Tenaga Elektrik	e. Elektronika & Komponen		
	b. Energi & Konversi Energi	<input checked="" type="radio"/> Elektronika Digital & Komputer		
	c. Tegangan Tinggi & Pengukuran	g. Elektronika Komunikasi		
	d. Sistem Kendali Industri	h. lainnya .....		
4.	Judul Proposal yang diseminarkan Mahasiswa	<b>APLIKASI PETA PENUNJUK ARAH WISATA DI KABUPATEN SITUBONDO BERBASIS WEB DAN MULTIMEDIA</b>		
5.	Perubahan Judul yang diusulkan oleh Kelompok Dosen Keahlian	.....		
6.	Catatan: .....			
7.	Catatan: .....			
	Persetujuan Judul Skripsi			
	Disetujui, Dosen Keahlian I		Disetujui, Dosen Keahlian II	
	 <b>Michael Ardita, ST, MT</b>		.....	
	Mengetahui, Ketua Jurusan.		Disetujui, Calon Dosen Pembimbing ybs	
 <b>Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT</b> NIP. Y. 1018800189		Pembimbing I 	Pembimbing II 	

Perhatian;

1. Keterangan: \*) Coret yang tidak perlu

\*\*) dilingkari a, b, c, .....at u g sesuai bidang keahlian



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT BNI (PERSERO) MALANG  
 BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigurgura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting) Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
 Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 13 Mei 2011

Nomor : ITN-241/I.TA/2/11  
 Lampiran : -  
 Perihal : BIMBINGAN SKRIPSI

Kepada : Yth. Sdr./i. **IRMALIA S. FARADISA, ST, MT**  
 Dosen Institut Teknologi Nasional Malang

Dosen Pembimbing  
 Jurusan Teknik Elektro S-1  
 di  
 Malang

Dengan hormat  
 Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi  
 Untuk Mahasiswa :

Nama : MARETA RENI.  
 Nim : 0712548  
 Fakultas : Teknologi Industri  
 Jurusan : Teknik Elektro S-1  
 Konsentrasi : Teknik **Komputer & Informatika**

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya  
 kepada Saudara/i selama masa waktu (enam) 6 bulan, terhitung mulai  
 tanggal :

16 April 2011 s/d 16 Oktober 2011

Sebagai satu syarat untuk menempuh ujian Sarjana Teknik,  
 Jurusan Teknik Elektro S-1  
 Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima  
 kasih



Ketua Jurusan  
 Teknik Elektro S-1

**Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT**  
 Nip. Y.1018800189

Tembusan Kepada Yth :

1. Mahasiswa Yang Bersangkutan
2. Arsip
3. Coret yang tidak perlu



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting). Fax. (0341) 552015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 4. 7636 Fax. (0341) 417634 Malang

PEPESERO; MALANG  
MAGISTER TEKNIK MALANG

Malang, 24 Nopember 2011

Nomor : ITN-801/I.TA/2/11  
Lampiran : -  
Perihal : BIMBINGAN SKRIPSI  
Kepada : Yth. Sdr./i . **IRMALIA S. FARADISA, ST, MT**  
Dosen Institut Teknologi Nasional Malang

Dosen Pembimbing  
Jurusan Teknik Elektro S-1  
di  
Malang

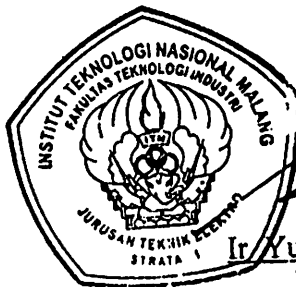
Dengan hormat  
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi  
Untuk Mahasiswa

Nama : MARETA RENI. F  
Nim : 0712548  
Fakultas : Teknologi Industri  
Jurusan : Teknik Elektro S-1  
Konsentrasi : Teknik **Komputer & Informatika**

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya  
kepada Saudara/i selama masa waktu (enam ) 6 bulan, terhitung mulai  
tanggal :

27 Oktober 2011 s/d 27 Maret 2012.

Sebagai satu syarat untuk menempuh ujian Sarjana Teknik,  
Jurusan Teknik Elektro S-1  
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima  
kasih



Ketua Jurusan  
Teknik Elektro S-1

*(Signature)*  
Ir. Yusuf Isnail Nakhoda, MT  
Nip. Y.1918800189

Tembusan Kepada Yth :

1. Mahasiswa Yang Bersangkutan
2. Arsip
3. Coret yang tidak perlu

Form. S 4a





PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN JMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

BNI (PERSERO) MALANG  
 BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting) Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
 Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 13 Mei 2011

Nomor : ITN-242/I.TA/2/11  
 Lampiran : -  
 Perihal : BIMBINGAN SKRIPSI

Kepada : Yth. Sdr./i. **AHMAD FAISOL, ST**  
 Dosen Institut Teknologi Nasional Malang

Dosen Pembimbing  
 Jurusan Teknik Elektro S-1  
 di  
 Malang

Dengan hormat  
 Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi  
 Untuk Mahasiswa :

Nama : MARETA RENI. F  
 Nim : 0712548  
 Fakultas : Teknologi Industri  
 Jurusan : Teknik Elektro S-1  
 Konsentrasi : Teknik **Komputer & Informatika**

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya  
 kepada Saudara/i selama masa waktu (enam ) 6 bulan, terhitung mulai  
 tanggal :

16 April 2011 s/d 16 Oktober 2011

Sebagai satu syarat untuk menempuh ujian Sarjana Teknik,  
 Jurusan Teknik Elektro S-1  
 Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima  
 kasih



Ketua Jurusan  
 Teknik Elektro S-1  
  
 Ir. Yusuf Ismail Makhoda, MT  
 Nip. Y.1018800189

- Tembusan Kepada Yth :
1. Mahasiswa Yang bersangkutan
  2. Arsip
  3. Coret yang tidak perlu



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 24 Nopember 2011

Nomor : ITN-802/I.TA/2/11  
Lampiran : -  
Perihal : BIMBINGAN SKRIPSI  
Kepada : Yth. Sdr./i . **AHMAD FAISOL, ST**  
Dosen Institut Teknologi Nasional Malang

Dosen Pembimbing  
Jurusan Teknik Elektro S-1  
di  
Malang

Dengan hormat  
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi  
Untuk Mahasiswa :

Nama : MARETA RENI. F  
Nim : 0712548  
Fakultas : Teknologi Industri  
Jurusan : Teknik Elektro S-1  
Konsentrasi : Teknik **Komputer & Informatika**

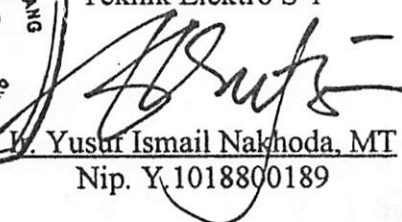
Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya  
kepada Saudara/i selama masa waktu (enam ) 6 bulan, terhitung mulai  
tanggal :

27 Oktober 2011 s/d 27 Maret 2012

Sebagai satu syarat untuk menempuh ujian Sarjana Teknik,  
Jurusan Teknik Elektro S-1  
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima  
kasih



Ketua Jurusan  
Teknik Elektro S-1

  
Y. Yusuf Ismail Nakhoda, MT  
Nip. Y.1018800189

Tembusan Kepada Yth :

1. Mahasiswa Yang Bersangkutan
2. Arsip
3. Coret yang tidak perlu

Form. S 4a



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL

Jl. Raya Karanglo, KM 2

MALANG

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mareta Reni Frestawati  
Nim : 07.12.548  
Masa Bimbingan : 27 Oktober 2011 – 27 April 2012 *2012*  
Judul Skripsi : Aplikasi Peta Penunjuk Arah Wisata di Kabupaten Situbondo Berbasis Web dan Multimedia

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	4-01-12	Acc BAB I, II, III	
2		Demo.	
3	16-01-12	Acc BAB IV Revisi Kesimpulan	
4	24-01-12	Revisi kesimpulan ? Abstrak	
5	25-01-12	Acc BAB V " Mklh smkn	
6	13-02-12	Acc revisi . kompre	
7	19-03-12	Acc Jilid	
8			
9			
10			

Malang,  
Dosen Pembimbing I

**Irmalia Suryani Faradisa, ST, MT**  
NIP.R.1030000365



### FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mareta Reni Frestawati  
Nim : 07.12.548  
Masa Bimbingan : 27 Oktober 2011 – 27 April 2012 *BY*  
Judul Skripsi : Aplikasi Peta Penunjuk Arah Wisata di Kabupaten Situbondo Berbasis Web dan Multimedia

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	28/11	Demo program : Revisi Rute + link peta.	<i>[Signature]</i>
2	12/12 11	Demo program : Revisi Rute	<i>[Signature]</i>
3		Revisi Bab I : Perbaiki diagram & penulisan	<i>[Signature]</i>
4		Revisi Bab II : Tambah Referensi	<i>[Signature]</i>
5	13/12 11	Acc program	<i>[Signature]</i>
6	20/12 11	Acc Bab I & II	<i>[Signature]</i>
7	3/1 12	Revisi Bab III : Tambah desain	<i>[Signature]</i>
8	3/1 12	Revisi Program : CSS + plugin flash	<i>[Signature]</i>
9	4/1 12	Acc Bab III	<i>[Signature]</i>
10	17/1 12	Revisi Bab IV : Ganti penyajian Bab V : Revisi kesimpulan	<i>[Signature]</i>

Malang,  
Dosen Pembimbing II

**Ahmad Faisol, ST**  
NIP.P.1031000431



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mareta Reni Frestawati  
Nim : 07.12.548  
Masa Bimbingan : 27 Oktober 2011 – 27 April 2012  
Judul Skripsi : Aplikasi Peta Penunjuk Arah Wisata di Kabupaten Situbondo  
Berbasis Web dan Multimedia

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	20/1/12	Revisi Bab IV: Gambar spesifikasi HW & SW <del>Revisi</del>	
2	20/1/12	Revisi Bab V: Perbaikan kesimpulan	
3	29/1/12	Ace Bab <u>IV</u> , <u>V</u>	
4	29/1/12	Ace kekelah seminar hasil	
5	19/2/12	Ace Lap. Skripsi Bab I - V	
6			
7			
8			
9			
10			

Malang,  
Dosen Pembimbing II

Ahmad Faisol, ST  
NIP. P.1031000431

```

on (press) {
    loadMovieNum("banonganvid.swf", 0);
}

    on (press) {
        startDrag(this);
    }
    on (release) {
        stopDrag();
    }

on (release){
gotoAndStop("gambar");
}

on(release){
gotoAndStop("banyuwangi");
}

// Halaman peta
if ($_GET[inc]=='peta'){
echo "<p> Silahkan gunakan aplikasi di bawah ini untuk mencari letak objek wisata dan
informasi tentang objek wisata tersebut </p>";
echo"<center><object    classid='clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000'
codebase='http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#ver
sion=7,0,19,0' width='520' height='480' title='peta'>
    <param name='movie' value='Peta/project peta.swf' />
    <param name='quality' value='high' />
    <embed          src='Peta/project          peta.swf          quality='high'
pluginspage='http://www.macromedia.com/go/getflashplayer'          type='application/x-
shockwave-flash' width='520' height='480'></embed>
</object></center>";
}

```

```

// Halaman guestbook
if ($_GET[inc]=='bukutamu'){
echo "<div id='stylized' class='myform'>
<form method='post' action='?inc=isibukutamu'>
<h1>Buku Tamu</h1><hr><span style='float:right;'><input type='submit'
name='submit' value='Isi Buku Tamu' style='background:#66CCCC; color:#FFFFFF;
font-size:12px; width:100px; height:31px;'/></span><br /><br /><br /><br />";
$sql=mysql_query("select * from guestbook ORDER BY id DESC");
while ($data=mysql_fetch_array($sql))
{
$k = $data['komentar'];

// mengubah emoticons teks ke bentuk image dengan tag <img>
$k = str_replace(":-)", "<img src=smiley/1.gif>", $k);
$k = str_replace(":-D", "<img src=smiley/2.gif>", $k);
$k = str_replace(":>", "<img src=smiley/3.gif>", $k);
$k = str_replace("b-", "<img src=smiley/4.gif>", $k);
$k = str_replace("^:^)", "<img src=smiley/6.gif>", $k);
$k = str_replace(":-bd", "<img src=smiley/8.gif>", $k);
echo "<table>";
echo "<tr><td>Nama</td><td> :</td><td> $data[nama]</td></tr>";
echo "<tr><td>Email</td><td> :</td><td>
<a href=mailto:$data[email]>$data[email]</a></td></tr>";
echo "<tr><td>Tanggal</td>
<td> :</td><td>$data[tanggal]</td></tr>";
echo "<tr><td>URL</td><td> :</td><td>
<a href=$data[url]>$data[url] </a></td></tr>";
echo "<tr><td valign='top'>Komentar</td><td valign='top'> :</td><td>$k</td></tr>";
echo "</table><hr>";
}
echo "</form>
</div></br>";

```

```

}
elseif($_GET[inc]=='isibukutamu'){
echo "<div id='stylized' class='myform'>";
echo "<form method='post' action='simpan_tamu.php'>";
echo " <table width='100%'>
<tr><td valign='top'>Nama Pengunjung</td><td valign='top'>:</td>
    <td><input type='text' name='nama' size='100'></td></tr>
<tr><td valign='top'>Email</td><td valign='top'>:</td>
    <td><input type='text' name='email' size='100'></td></tr>
<tr><td valign='top'>URL</td><td valign='top'>:</td>
    <td><input type='text' name='url' value='http://' size='100'></td></tr>
<tr><td height='92' valign='top'>Komentar</td>
<td valign='top'>:</td>
    <td><textarea name='komentar' cols='50' rows='10'></textarea></td>
</tr>
<tr><td></td><td></td>
    <td><input
        type='submit'
        name='submit'
        value='Submit'
        style='background:#66CCCC; color:#FFFFFF; font-size:12px; width:100px;
        height:31px;'>
    <input type='reset' name='reset' value='Reset' style='background:#66CCCC;
    color:#FFFFFF; font-size:12px; width:100px; height:31px;'></td></tr>
</table>";
echo "</form></div>";
}
elseif($_GET[inc]=='readmore'){
$beritaid = $_GET['id'];
    $stampil_semua = mysql_query("SELECT * FROM berita WHERE
beritaid='$beritaid' ");
    while($stampil = mysql_fetch_assoc($stampil_semua))
    {
        echo "<b>";
        echo $stampil['judul'];
        echo "</b><br>tgl: <i>";

```



```

        echo $Stampil['waktu'];
        echo "</i><hr>";
        echo $Stampil['paragraf'];
        echo " ";
        echo $Stampil['fullparagraf'];
        echo      "<br><br><a      href=\"javascript:self.history.back();\"><--
Kembali</a>";
    }
}
elseif ($_GET[inc]=='visimisi'){
    include "/module/visimisi.php";
}
elseif ($_GET[inc]=='artilambang'){
    include "/module/artilambang.php";
}
elseif ($_GET[inc]=='sejarah'){
    include "/module/sejarah.php";
}
elseif ($_GET[inc]=='asalusul'){
    include "/module/asalusul.php";
}
elseif ($_GET[inc]=='login'){
echo "<div id='stylized' class='myform'>
<form name='login' action='admin/periksa.php' method='POST' onSubmit='return
validasi(this)'>
<img src='images/login.png'<br /><br />
<center>
<table>
<tr><td valign='top'>Username :</td><td> <input type='text' name='userlogin'
size='24'></td></tr>
<tr><td valign='top'>Password :</td><td> <input type='password' name='password'
size='24'></td></tr>
<tr><td></td><td> <input name='login' type='submit' value='Login' id= 'login'

```

```

style='background:#66CCCC; color:#FFFFFF; font-size:12px; width:100px;
height:31px;'></td></tr>
</table>
</center>
</form>
<p> silahkan login jika anda seorang admin</p></div>";
}
?>
<?php
include("koneksi.php");
if(isset($_POST['submit']))
{
    $judul = mysql_escape_string($_POST['judul']);
    $paragraf = mysql_escape_string($_POST['paragraf']);
    $fullparagraf = mysql_escape_string($_POST['fullparagraf']);
    $edit_berita = mysql_query("UPDATE berita SET judul='$judul',
paragraf='$paragraf', fullparagraf='$fullparagraf' WHERE beritaid='$beritaid' ");
    echo "<b>Terima kasih! Berita sudah di update!<br>silahkan tunggu.!!";
    echo "<meta http-equiv=Refresh content=4;url=index.php>";
}
elseif(isset($_GET['beritaid']))
{
    $result = mysql_query("SELECT * FROM berita WHERE
beritaid=$_GET[beritaid] ");
    while($stampil = mysql_fetch_assoc($result))
    {
        $judul = $stampil["judul"];
        $paragraf = $stampil["paragraf"];
        $fullparagraf= $stampil["fullparagraf"];
    }
?>
<br>
<h3>::Edit Berita</h3>
<form method="post" action="<?php echo $PHP_SELF ?>">

```

```

<input type="hidden" name="beritaid" value="<? echo $stampil['beritaid']?>">
Judul:
<input name="judul" size="40" maxlength="255" value="<? echo $judul; ?>">
<br>
Paragraf:
<textarea name="paragraf" rows="7" cols="30"><? echo $paragraf; ?></textarea>
<br>
Fullparagraf:
<textarea name="fullparagraf" rows="7" cols="30"><? echo $fullparagraf;
?></textarea>
<br>
<input type="submit" name="submit" value="Update Berita">
</form>
<?
    }//end of while loop
} //end else
?>

<?php
    $link = mysql_connect('localhost', 'root', "");
    if (!$link) {
        die("Koneksi database gagal: " . mysql_error());
    }
    mysql_select_db("situbondo") or die("Database tidak dapat dibuka.");
?>

<?php
session_start();
#***** koneksi ke mysql *****#
include "../config/koneksi.php";

#***** akhir koneksi *****#
#jika ditekan tombol login

```

```

if(isset($_POST['login']))
{
    $userlogin = $_POST['userlogin'];
    $password = $_POST['password'];
    $query = mysql_query("SELECT * FROM admins WHERE
userlogin='$userlogin' && password='$password'");
    $num = mysql_num_rows($query);
    $q=mysql_fetch_array($query);
    if($num==1)
        {
            // login benar //
            $_SESSION[userlogin] = $q[userlogin];
            $_SESSION[password] = $q[password];
            $_SESSION[namauser] = $q[namauser];
            ?>
            <script language="JavaScript" type="text/javascript">
            document.location='media.php?module=home'</script>
            <?php
            }
        else
        {
            // login salah //
            $_SESSION[userlogin] != $q[userlogin];
            $_SESSION[password] != $q[password];
            $_SESSION[namauser] != $q[namauser];
            ?>
            <script language="JavaScript" type="text/javascript">alert('Username
atau password Anda salah');
            document.location='../media.php?inc=login'</script>
            <?php
            }
        }
    ?>

```