

**APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA  
BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA  
( Studi Kasus Kantor Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo )**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh :**

**Dexky Trisuda Admaja  
10.18.077**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2014**

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

**APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA  
BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA  
( Studi Kasus Kantor Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo )**

**SKRIPSI**

*Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna mencapai Gelar Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*


Disusun Oleh :  
**Dexky Trisuda Admaja**  
10.18.077

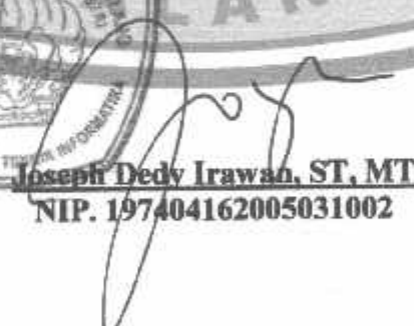
Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
**Dr. Eng. Aryanto Soetedjo, ST, MT.**  
NIP. Y. 1030800417

  
**Michael Ardita, ST, MT.**  
NIP. P. 1031000434

  
**Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1**  
**Joseph Dedy Irawan, ST, MT**  
NIP. 197404162005031002

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2014**





**LEMBAR KEASLIAN  
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dexky Trisuda Admaja  
Nim : 10.18.077  
Program Studi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**“APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA  
STRUKTUR PENGURUS DESA ( Studi Kasus Kantor Kecamatan  
Kraaksaan Kabupaten Probolinggo ) “**

Adalah skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 15 Agustus 2014

Yang membuat pernyataan

**Dexky Trisuda Admaja**

**APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA  
STRUKTUR PENGURUS DESA ( STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN  
KRAKSAAN KABUPATEN PROBOLINGGO )**

**Dexky Trisuda Admaja (NIM. 10.18.077)**

**Teknik Informatika S-1, Institut Teknologi Nasional Malang  
e-mail : dexky48@yahoo.com**

**Dosen Pembimbing : I. Dr. Eng. Aryuanto Soetedjo, ST,MT.  
II. Michael Ardita, ST,MT.**

**Abstrak**

*Teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama bagi kegiatan-kegiatan dalam berbagai bidang. Berkat teknologi ini, berbagai kemudahan dapat dirasakan manusia. Secara garis besar, dapat dikatakan bahwa teknologi informasi menggantikan peran manusia yang dalam hal ini teknologi informasi melakukan otomatisasi terhadap suatu tugas atau proses, teknologi informasi memperkuat peran manusia yakni dengan menyajikan informasi terhadap suatu tugas atau proses, dan teknologi informasi berperan dalam restrukturisasi terhadap peran manusia dalam hal ini teknologi berperan dalam melakukan perubahan-perubahan terhadap sekumpulan tugas atau proses.*

*Dengan masuknya peranan teknologi informasi, dalam hal ini komputer ke dalam berbagai bidang dan lapisan masyarakat maka perlu adanya optimalisasi peran komputer tersebut untuk mendukung peran manusia dalam hal ini memberikan pengenalan, pengetahuan, dan pembelajaran yang dapat dipergunakan didalam maupun diluar institusi kecamatan atau desa dalam rangka peningkatan sumber daya kerja manusia untuk menghadapi perkembangan teknologi dimasa mendatang.*

*Tutorial rute ini bermaksud untuk mempermudah mencari beberapa alamat kantor desa yang berada di kawasan kecamatan kraksaan Kabupaten Probolinggo, serta mengetahui struktur kepengurusan masing – masing setiap desa. Dengan adanya hal ini kepengurusan kantor Kecamatan Kraksaan mudah mengetahui alamat Kantor Desa yang ada di kawasan kecamatan kraksaan serta kepengurusannya.*

**Kata kunci :** *Multimedia ,Rute, Kantor des*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas karunia, rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul

**"APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA ( STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN KRAKSAAN KABUPATEN PROBOLINGGO )"**.

Skripsi ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. H. Anang Subardi, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Bapak Dr. Eng. Aryuanto Soetedjo, ST, MT. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran dan bimbingannya dalam penyusunan laporan ini.
5. Bapak Michael Ardita, ST, MT. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan bimbingannya dalam penyusunan laporan ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mengajar penulis selama studi di Institut Teknologi Nasional Malang.
7. Rekan-rekan Teknik Informatika serta berbagai pihak yang turut membantu dalam penyelesaian laporan ini.
8. Untuk Orang Tua dan Keluarga yang telah mendukung saya sampai sekarang

Semoga apa yang telah disajikan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan bagi para pembaca. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun, diterima dengan senang hati sebagai tambahan ilmu pengetahuan.

Malang, 16 Agustus 2014

Penulis

## Daftar Isi

	Halaman
<b>Halaman Judul</b> .....	<b>i</b>
<b>Lembar Persetujuan</b> .....	<b>ii</b>
<b>Lembar Keaslian</b> .....	<b>iii</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>iv</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>v</b>
<b>Daftar isi</b> .....	<b>vi</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>ix</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>x</b>
<b>Daftar Lampiran</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Metode Penelitian .....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Aplikasi.....	5
2.2 Tutorial .....	6
2.3 Jalan dan Rute.....	6
2.4 Multimedia .....	7
2.5 Adobe Flash .....	8
2.6 Action Script 3.0.....	10
2.7 Adobe Photoshop.....	12
2.8 Animasi dalam Flash .....	13

<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN DATA .....</b>	<b>14</b>
3.1 Analisa Sistem.....	14
3.1.1 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	14
3.1.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	14
3.1.3 Analisa kebutuhan Perangkat lunak ( <i>Software</i> ) .....	15
3.1.4 Analisa kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Software</i> ).....	15
3.2 Perancangan Sistem.....	15
3.2.1 Rancangan Struktur Navigasi .....	16
3.2.2 Rancangan Flowchart Aplikasi .....	17
3.3 Rancangan <i>Interface</i> .....	19
3.3.1 Opening Layout .....	19
3.3.2 Layout Menu Utama.....	20
3.3.3 Layout Menu Peta.....	21
3.3.4 Layout Menu Desa.....	22
3.3.5 Layout Menu Tentang.....	22
3.3.6 Layout Menu Bantuan .....	23
3.3.7 Layout Menu Rute .....	24
3.3.8 Layout Menu Struktur Perangkat Desa.....	24
3.3.9 Layout Menu Sumber Daya Alam.....	25
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>27</b>
4.1 Implementasi .....	27
4.2 Implementasi <i>User Interface</i> .....	27
4.2.1 Tampilan Loading.....	28
4.2.2 Tampilan Intruksi .....	28
4.2.3 Tampilan Menu Utama .....	29
4.2.4 Tampilan Menu Desa.....	31
4.2.5 Tampilan Menu Nama Desa .....	31
4.2.6 Tampilan Menu Rute.....	32
4.2.7 Tampilan Menu Struktur.....	33
4.2.8 Tampilan Menu SDA.....	34
4.2.9 Tampilan Menu Tentang.....	34

4.2.10 Tampilan Menu Bantuan .....	35
4.3 Pengujian Aplikasi .....	36
4.3.1 Pengujian Fungsional Aplikasi .....	36
4.3.2 Pengujian Spesifikasi <i>Hardware</i> .....	37
4.3.3 Pengujian <i>Software</i> .....	38
4.3.4 Pengujian <i>User</i> .....	39
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>41</b>
5.1 Kesimpulan .....	41
5.2 Saran .....	41
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>42</b>
<b>Lampira.....</b>	<b>43</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Icon Adobe Flash .....	9
Gambar 2.2 Icon Adobe Photoshop .....	12
Gambar 3.1 Arsitektur Proses Aplikasi.....	16
Gambar 3.2 Rancang Struktur Navigasi.....	16
Gambar 3.3 Flowchart.....	18
Gambar 3.4 Tampilan Opening Loading.....	19
Gambar 3.5 Tampilan Opening Intruksi .....	20
Gambar 3.6 Tampilan Menu Utama.....	21
Gambar 3.7 Tampilan Menu Peta .....	21
Gambar 3.8 Tampilan Menu Desa .....	22
Gambar 3.9 Tampilan Menu Tentang .....	23
Gambar 3.10 Tampilan Menu Bantuan .....	23
Gambar 3.11 Tampilan Menu Rute .....	24
Gambar 3.10 Tampilan Menu Struktur .....	25
Gambar 3.10 Tampilan Menu Sumber Daya Alam.....	26
Gambar 4.1 Tampilan Loading .....	28
Gambar 4.2 Tampilan Intruksi .....	29
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	30
Gambar 4.4 Tampilan Menu Desa .....	31
Gambar 4.5 Tampilan Nama Desa .....	32
Gambar 4.6 Tampilan Nama Desa .....	32
Gambar 4.7 Tampilan Rute .....	33
Gambar 4.8 Tampilan Struktur.....	33
Gambar 4.9 Tampilan Sumber Daya Alam .....	34
Gambar 4.10 Tampilan Tentang.....	35
Gambar 4.11 Tampilan Bantuan .....	35

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini sangat pesat, terutama dalam bidang komputer. Kecanggihan teknologi saat ini dapat mensimulasikan perangkat-perangkat diluar komputer, dan disimulasikan kedalam komputer dalam bentuk multimedia.

Teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama bagi kegiatan-kegiatan dalam berbagai bidang. Berkat teknologi ini, berbagai kemudahan dapat dirasakan manusia. Secara garis besar, dapat dikatakan bahwa teknologi informasi menggantikan peran manusia yang dalam hal ini teknologi informasi melakukan otomatisasi terhadap suatu tugas atau proses, teknologi informasi memperkuat peran manusia yakni dengan menyajikan informasi terhadap suatu tugas atau proses, dan teknologi informasi berperan dalam restrukturisasi terhadap peran manusia dalam hal ini teknologi berperan dalam melakukan perubahan-perubahan terhadap sekumpulan tugas atau proses.

Dengan masuknya peranan teknologi informasi, dalam hal ini komputer ke dalam berbagai bidang dan lapisan masyarakat maka perlu adanya optimalisasi peran komputer tersebut untuk mendukung peran manusia dalam hal ini memberikan pengenalan, pengetahuan, dan pembelajaran yang dapat dipergunakan didalam maupun diluar institusi kecamatan atau desa dalam rangka peningkatan sumber daya kerja manusia untuk menghadapi perkembangan teknologi dimasa mendatang.

Tutorial rute ini bermaksud untuk mempermudah mencari beberapa alamat kantor desa yang berada di kawasan kecamatan kraksaan Kabupaten Probolinggo, serta mengetahui struktur kepengurusan masing – masing setiap desa. Dengan adanya hal ini kepengurusan kantor Kecamatan Kraksaan mudah mengetahui alamat Kantor Desa yang ada di kawasan kecamatan kraksaan serta kepengurusannya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang tersebut, Skripsi disusun dengan rumusan masalah adalah bagaimana mendesain aplikasi pencarian rute untuk mempermudah pencarian alamat Kantor Desa serta mengetahui pengurusnya menggunakan Adobe Flash Professional CS5.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan penyusunan Skripsi ini adalah membuat aplikasi tutorial rute berbasis multimedia yang difungsikan dalam komputer. Serta mempelajari teknik – teknik pembuatan aplikasi pencariin rute menggunakan Adobe Flash CS5.

## **1.4 Batasan Masalah**

Agar pembahasan dalam penulisan ini lebih terarah dan mencegah adanya perluasan masalah, maka penulis membuat batasan masalah yang akan dijadikan pedoman , yaitu :

1. Aplikasi ini adalah berbasis Multimedia.
2. Pembuatan tutorial rute menggunakan Flash CS5.
3. Bahasa Pemrograman menggunakan Action Script 3.0.
4. Start point dari kantor Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Interview  
Yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan proses tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang berkompeten atau berkepentingan
  2. Observasi  
Yaitu suatu cara penelitian atau metode pengumpulan data dengan jalan melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian.
-

### 3 Dokumentasi

Suatu metode penelitian dengan cara menggunakan data yang telah diperoleh baik yang berupa arsip-arsip maupun data-data yang diperoleh dari internet

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan Skripsi ini agar mudah dipahami maka dibuatlah uraian singkat mengenai struktur penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian serta Sistematika Penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Memaparkan teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta perancangan Tutorial Rute alamat Kantor Desa dan pengurusnya.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menjelaskan tentang gambaran sistem serta deskripsi dari hasil analisis sistem yang akan dijadikan sebagai petunjuk untuk perancangan pada tahapan berikutnya serta perancangan Struktur Menu yang akan ditampilkan atau disajikan dalam proses pembelajaran, dan perancangan Flowchart guna mengetahui aliran dalam program, Perancangan Data, Perancangan Arsitektural, Perancangan Prosedural dan Perancangan Antarmuka.

---

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Aplikasi

Semenjak teknologi mulai berkembang pengguna komputer terutama internet di dunia semakin meningkat tajam, perusahaan yang terkait dengan teknologi komputer dan komunikasi mulai berlomba-lomba meluncurkan bermacam-macam aplikasi sesuai dengan permintaan pasar yang semakin meningkat. Aplikasi - aplikasi tersebut beberapa disediakan secara bebas dan tidak sedikit pula para pengembang maupun pembuat yang mengharuskan penggunaanya untuk membayar.

Istilah aplikasi berasal dari bahasa inggris "*application*" yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan. Sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju[1]. Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Suatu sistem informasi adalah seprangkat aplikasi komputer yang dapat memberi dukungan operasi dari suatu organisasi seperti operasi, instalasi serta pada saat perawatan komputer, perangkat lunak dan data. Aplikasi biasanya berupa perangkat lunak yang berbentuk software yang berisi kesatuan perintah atau program yang dibuat untuk melaksanakan sebuah pekerjaan yang diinginkan.

Selain itu aplikasi juga mempunyai fungsi sebagai pelayan kebutuhan beberapa aktivitas yang dilakukan oleh manusia seperti sistem untuk software jual beli, permainan atau game online, pelayanan mayarakat dan hampir semua proses yang dilakukan oleh manusia dapat dibantu dengan menggunakan suatu aplikasi. Beberapa aplikasi jika digabungkan akan menjadi satu paket atau sering juga disebut dengan *aplication suite*, dimana aplikasi tersebut memiliki posisi antar muka yang mempunyai kesamaan.

## 1.2 Tutorial

Tutor adalah orang yang memberi pelajaran (membimbing) kepada seseorang atau sejumlah kecil siswa dalam pelajarannya.

Tutorial adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian bimbingan, bantuan, petunjuk, arahan, dan motivasi agar siswa dapat efisien dan efektif dalam belajar. Subyek atau tenaga yang memberikan bimbingan dalam kegiatan tutorial dikenal sebagai tutor. Tutor dapat berasal dari guru atau pengajar, pelatih, pejabat struktural, atau bahkan siswa yang dipilih dan ditugaskan guru untuk membantu teman-temannya dalam belajar di kelas[2].

Pengajaran tutoring merupakan pengajaran melalui kelompok yang terdiri atas satu siswa dan satu pengajar (tutor, mentor) atau boleh jadi seorang siswa mampu memegang tugas sebagai mentor, bahkan sampai taraf tertentu dapat menjadi tutor.

Secara singkat pengertian tutor dapat diartikan sebagai orang yang memberikan tutorial atau tutoring, sedangkan tutorial atau tutoring adalah bimbingan yang dapat berupa bantuan, petunjuk, arahan ataupun motivasi baik secara individu maupun kelompok dengan tujuan agar siswa dapat lebih efisien dan efektif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan dalam kegiatan pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik.

## 2.3 Jalan dan Rute

Jalan adalah prasarana transportasi darat yang meliputi segala bagian jalan, termasuk bangunan pelengkap dan perlengkapannya yang diperuntukkan bagi lalu lintas, yang berada pada permukaan tanah, di atas permukaan tanah, di bawah permukaan tanah dan/atau air, serta di atas permukaan air, kecuali jalan kereta api, jalan lori, dan jalan kabel.

Jalan umum adalah jalan yang diperuntukkan bagi lalu lintas umum, Jalan khusus adalah jalan yang dibangun oleh instansi, badan usaha, perseorangan, atau kelompok masyarakat untuk kepentingan sendiri, Jalan tol adalah jalan umum yang merupakan bagian sistem jaringan jalan dan sebagai jalan nasional yang penggunaannya diwajibkan membayar tol.

---

Sistem jaringan jalan terdiri atas sistem jaringan jalan primer dan sistem jaringan jalan sekunder.

Sistem jaringan jalan primer sebagaimana dimaksud merupakan sistem jaringan jalan dengan peranan pelayanan distribusi barang dan jasa untuk pengembangan semua wilayah di tingkat nasional, dengan menghubungkan semua simpul jasa distribusi yang berwujud pusat-pusat kegiatan..

Jalan umum menurut fungsinya dikelompokkan ke dalam jalan arteri, jalan kolektor, jalan lokal, dan jalan lingkungan, Jalan arteri sebagaimana merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan utama dengan ciri perjalanan jarak jauh, kecepatan rata-rata tinggi, dan jumlah jalan masuk dibatasi secara berdaya guna, Jalan kolektor sebagaimana merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan pengumpul atau pembagi dengan ciri perjalanan jarak sedang, kecepatan rata-rata sedang, dan jumlah jalan masuk dibatasi, Jalan lokal sebagaimana merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan setempat dengan ciri perjalanan jarak dekat, kecepatan rata-rata rendah, dan jumlah jalan masuk tidak dibatasi, Jalan lingkungan sebagaimana merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan lingkungan dengan ciri perjalanan jarak dekat, dan kecepatan rata-rata rendah, Jalan Arteri primer melayani angkutan utama yang merupakan tulang punggung transportasi nasional yang menghubungkan pintu gerbang utama (Pelabuhan Utama dan atau bandar Udara Kelas Utama), Jalan Kolektor I adalah jalan kolektor primer yang menghubungkan antar ibukota propinsi, Jalan Kolektor II adalah jalan kolektor primer yang menghubungkan ibukota propinsi dengan ibukota kabupaten/kota, Jalan Kolektor III adalah jalan kolektor primer yang menghubungkan antar ibukota kabupaten/kota[4].

## **2.4 Multimedia**

Pengertian Multimedia Menurut Rosch definisi animasi adalah kombinasi dari computer dan video, menurut McCornick multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. Menurut Turban, dkk multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika. Selain dari dunia

---

informatika, Multimedia juga diadopsi oleh dunia game, dan juga untuk membuat website[4].

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri atau otodidak. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*.

Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara) dan juga berupa . Dalam perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan *sense* realistik.

Bau mulai menjadi bagian dari multimedia sejak ditemukan teknologi reproduksi bau melalui telekomunikasi. Dengan perangkat input pendeteksi bau, seorang operator dapat mengirimkan hasil *digitizing* bau tersebut melalui internet. Komputer penerima harus menyediakan perangkat output berupa mesin reproduksi bau. Mesin reproduksi bau ini mencampurkan berbagai jenis bahan bau yang setelah dicampur menghasilkan output berupa bau yang mirip dengan data yang dikirim dari internet. Dengan menganalogikan dengan printer, alat ini menjadikan feromon-feromor bau sebagai pengganti tinta. Output bukan berupa cetakan melainkan aroma.

## 2.5 Adobe Flash

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe

---

Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.



*Gambar 2.1 Icon Adobe Flash CS6*

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional 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 dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini 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-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 oleh Flash ini 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, dengan web,

---

karena PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya

Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi Flash merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. Flash juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug script. Dengan menggunakan Code hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi ActionScript secara otomatis. Untuk memahami keamanan Adobe Flash dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara HTML dan JavaScript dimana didalamnya terdapat banyak tools yang dapat diambil dari SWF termasuk ActionScript. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya. Oleh sebab itu, semua kebutuhan data yang terdapat dalam SWF dapat diambil kembali melalui server. Keuntungan menggunakan metode yang sama dengan menggunakan aplikasi web yang standar adalah akan menjamin dan mengamankan penyimpanan dan perpindahan data[3].

## **2.6 Action Script 3.0**

ActionScript adalah bahasa berorientasi objek awalnya dikembangkan oleh Macromedia Inc (sekarang dimiliki oleh Adobe Systems). Ini adalah dialek ECMAScript (berarti itu adalah superset dari sintaks dan semantik dari bahasa yang lebih luas dikenal sebagai JavaScript), dan digunakan terutama untuk pengembangan website dan software menargetkan Flash Platform Pemain Adobe, digunakan pada halaman Web di bentuk SWF file tertanam. Bahasa itu sendiri adalah open-source dalam spesifikasi yang ditawarkan secara gratis dan kedua

---

compiler open source (sebagai bagian dari Apache Flex) dan open mesin virtual yang tersedia[3].

ActionScript pada awalnya dirancang untuk mengendalikan animasi vektor 2D sederhana yang dibuat dalam Adobe Flash (sebelumnya Macromedia Flash). Awalnya difokuskan pada animasi, versi awal konten Flash menawarkan beberapa fitur interaktivitas dan sehingga memiliki kemampuan scripting sangat terbatas. Kemudian versi menambahkan fungsionalitas yang memungkinkan untuk penciptaan permainan berbasis Web dan aplikasi Internet kaya dengan streaming media (seperti video dan audio). Hari ini, ActionScript cocok untuk digunakan dalam beberapa aplikasi database, dan dalam robotika dasar, seperti dengan membuat pengendali kit.

Flash MX 2004 memperkenalkan ActionScript 2.0, bahasa scripting yang lebih cocok untuk pengembangan aplikasi Flash. Hal ini sering mungkin untuk menghemat waktu dengan scripting sesuatu daripada menghidupkan itu, yang biasanya juga memungkinkan tingkat yang fleksibilitas ketika mengedit.

Sejak kedatangan Flash Player 9 alpha (pada tahun 2006) versi terbaru dari ActionScript telah dirilis, ActionScript 3.0. ActionScript 3.0 adalah bahasa pemrograman berorientasi obyek yang memungkinkan jauh lebih banyak kontrol dan kode usabilitas ketika membangun aplikasi Flash yang kompleks. Versi bahasa dimaksudkan untuk dikompilasi dan dijalankan pada versi ActionScript Virtual Machine yang telah diri sepenuhnya ditulis ulang dari bawah ke atas (dijuluki AVM2). Karena itu, kode yang ditulis dalam ActionScript 3.0 adalah umumnya ditargetkan untuk Flash Player 9 dan lebih tinggi dan tidak akan bekerja pada versi sebelumnya. Pada saat yang sama, ActionScript 3.0 mengeksekusi hingga 10 kali lebih cepat dari warisan kode ActionScript karena compiler tambahan Just-In-Time.

Flash perpustakaan dapat digunakan dengan kemampuan XML browser untuk membuat konten yang kaya dalam browser. Teknologi ini dikenal sebagai Asynchronous Flash dan XML, AJAX sangat mirip. Adobe menawarkan lini produk Flex untuk memenuhi permintaan untuk Rich Internet Applications dibangun pada runtime Flash, dengan perilaku dan pemrograman dilakukan dalam ActionScript. ActionScript 3.0 membentuk dasar dari Flex 2 API.

---

tetap di Ann Arbor untuk menulis kode program. Photoshop 1.0 dirilis pada 1990 khusus untuk Macintosh.

## **2.8 Animasi dalam Flash**

Pada dasarnya Macromedia Flash membagi animasi dalam 2 metode, yaitu:

### **1. Frame by frame animation**

Yaitu : Pembuatan animasi dengan cara melakukan perubahan objek pada setiap frame secara manual, sehingga dihasilkan perubahan gambar yang teratur. Metode ini biasanya digunakan pada animasi dengan perubahan bentuk objek secara terus-menerus. Misalnya, film kartun.

### **2. Tweened animation**

Yaitu : Pembuatan animasi dengan cara menentukan dua poin keadaan pada objek awal dan akhir, sedangkan macromedia flash membuat rangkaian gerakan diantaranya. Animasi yang dihasilkan menggunakan metode ini adalah gerakan yang halus, perubahan letak, ukuran, rotasi, bentuk maupun warna[5].

---

## **BAB III**

### **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

#### **3.1 Analisis Sistem**

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan sebuah kegiatan penguraian atau penyelidikan terhadap suatu pokok masalah guna memperoleh sebuah pemahaman, pengertian, dan arti sebenarnya dari suatu permasalahan. Analisis memiliki peranan terhadap pembangunan sebuah sistem agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat dimanfaatkan secara optimal.

##### **3.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional**

Kemudahan pengguna untuk mengoperasikan Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa merupakan pertimbangan penting untuk membangun aplikasi ini. Pengguna awal akan dengan mudah untuk melakukan navigasi menampilkan alamat kantor desa di kawasan kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo. Analisis kebutuhan Fungsional ini merupakan layanan yang akan disediakan dalam membangun aplikasi. Layanan yang akan dimiliki oleh Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa adalah sebagai berikut :

- 1) Menampilkan rute alamat yang dituju.
- 2) Menampilkan struktur pengurus kantor desa yang dituju.
- 3) Menampilkan Sumber Daya Alam yang dimiliki oleh desa yang dituju.

##### **3.1.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional**

Analisis *non-fungsional* dilakukan untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan *non-fungsional*. Spesifikasi kebutuhan *non-fungsional* adalah spesifikasi yang rinci tentang hal-hal yang akan dilakukan sistem ketika diimplementasikan serta komponen-komponen yang akan dilibatkan pada sistem yang akan dibangun meliputi analisis *user*, analisis perangkat lunak, dan analisis perangkat keras.

### 3.1.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

1. Perangkat Lunak yang digunakan untuk membangun Aplikasi Pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa adalah sebagai berikut :
  - a) Sistem operasi windows 7 *ultimate*.
  - b) *Adobe Flash CS5*.
  - c) *Adobe Photoshop CS3*, perangkat lunak yang digunakan untuk membuat peta, edit ukuran gambar peta, dan lain - lain untuk desain perangkat lunak.
2. Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk Aplikasi pencarian rute beserta struktur pengurus desa adalah *Flash Player* dengan versi minimal *flash player versi 10*.

### 3.1.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membangun Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa adalah.

- a) Laptop Asus A44H
- b) Processor : Intel Core i3-2330 M
- c) RAM : 2 Gigabyte  
HDD : 500 Gigabyte

## 3.2 Perancangan Sistem

Rancangan sistem dilakukan dengan maksud untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang baru atau sistem yang akan diusulkan. Rancangan ini mengidentifikasi komponen-komponen Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa yang dirancang secara rinci.

Secara umum, arsitektur proses Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa ini dapat dilihat pada gambar 3.1. Deskripsi dari arsitektur sistem tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengguna *Aplikasi* akan berinteraksi dengan sistem melalui aplikasi yang telah terinstal pada komputer yang mendukung Aplikasi seperti *Flash Player versi 10*.
-

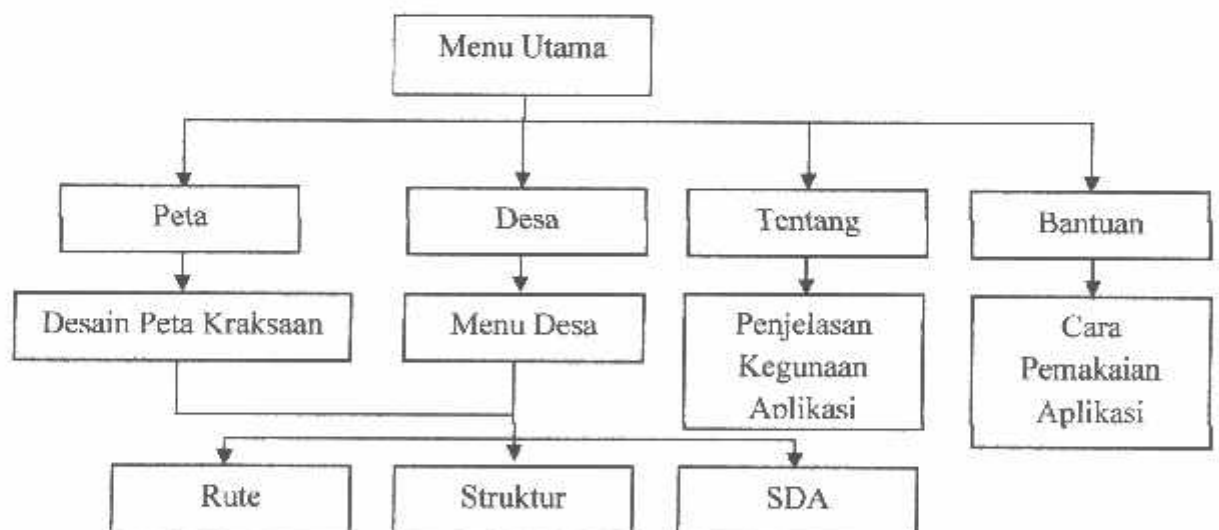
2. Aplikasi yang telah terinstal pada perangkat komputer akan menampilkan Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa serta struktur pengurus desa.



Gambar 3.1 Arsitektur Proses Aplikasi

### 3.2.2 Rancangan Struktur Navigasi

Rancangan struktur navigasi berfungsi untuk membuka halaman-halaman dalam aplikasi. Dengan adanya navigasi memudahkan user untuk melakukan interaksi dengan tombol-tombol pada aplikasi untuk membuka halaman-halaman pada aplikasi. Menentukan struktur navigasi bertujuan untuk mempermudah pembuatan aplikasi dalam membuat interaksi pada aplikasi. Karena dengan struktur navigasi dapat digambarkan dengan jelas rencana interaksi dari menu-menu dan sub-sub menu pada aplikasi yang dibuat. Struktur navigasi dalam Aplikasi pencarian rute alamat kantordesa beserta struktur pengurus desa ini dapat ditunjukkan pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Rancang Struktur Navigasi

Pada struktur navigasi terdiri dari beberapa Menu Utama yaitu Peta, Desa, Tentang, dan Bantuan.

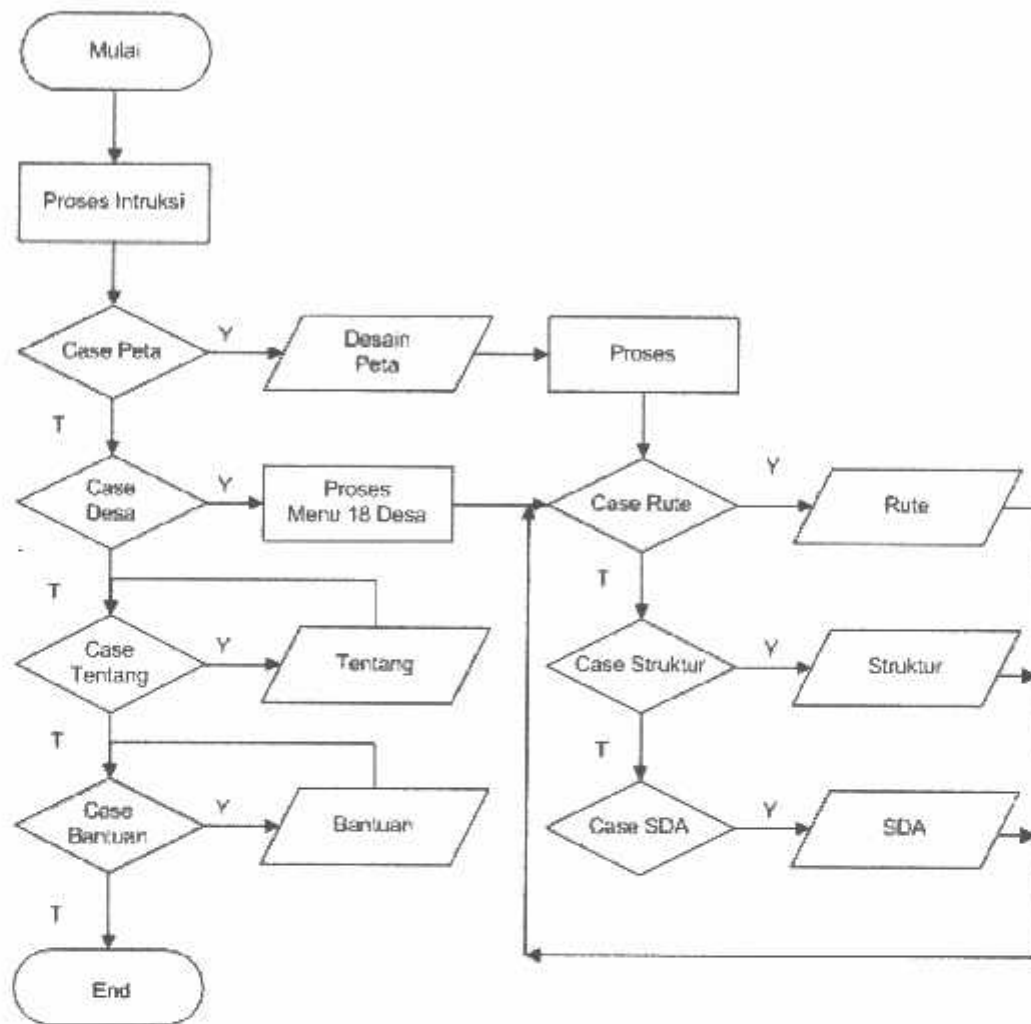
- a. Menu Peta adalah salah satu menu utama yang berfungsi menampilkan desain peta kecamatan kraksaan serta animasinya dan desain peta tersebut telah terhubung dengan menu turunan yaitu Menu Rute, Menu Struktur, dan Menu SDA.
- b. Menu Desa adalah menu utama yang berfungsi menampilkan nama – nama desayang berada di wilayah kecamatan kraksaan yang telah terhubung dengan beberapa menu turunan yaitu Menu Rute, Menu Struktur, dan Menu SDA, dan setiap menu mempunyai fungsi sebagai berikut :
  3. Rute berfungsi untuk menampilkan alamat desa yang dituju, serta menampilkan animasi rute yang dipilih
  4. Menu Struktur berfungsi untuk menampilkan struktur perangkat desa yang menjabat, serta menampilkan informasi tentang perangkat desa tersebut seperti nama, alamat, jabatan, nomor telfon.
  3. Menu SDA berfungsi untuk menampilkan informasi tentang sumber daya alam setiap desa yang di tuju.
- c. Menu Tentang adalah menu yang berfungsi untuk memberikan penjelasan mengenai aplikasi tersebut seperti bahan pembuatan, penulis, serta tahun pembuatan.
- d. Menu Bantuan adalah menu yang berfungsi untuk memberikan penjelasan tentang cara pemakaian aplikasi tersebut atau sebagai tuntunan menjalankan aplikasi.

### 3.2.3 Flowchart Aplikasi

Gambar di bawah ini adalah flowchart pada aplikasi pencarian alamat rute kantor desa di wilayah kecamatan kraksaan. Ketika pertama kali masuk pada aplikasi, pengguna akan dihadapkan dengan halaman intruksi untuk melanjutkan ke halaman berikutnya yaitu halaman menu utama. Jika pengunjung memilih menu peta maka akan di memberikan hasil tampilan desain peta kecamatan kraksaan. Dan dalam peta tersebut dapat terhubung dengan menu, struktur, dan SDA ( Sumberdaya Alam ) jika tidak memilih menu peta maka pengunjung

---

dihadapkan dengan menu desa, dan jika memilih menu desa maka pengunjung akan dihadapkan dengan menu 18 desa, dan setiap menu tersebut terhubung dengan menu rute, struktur, dan SDA ( Sumber Daya Alam ).



Gambar 3.3 Flowchart

Jika tidak memilih menu desa, pengunjung akan dihadapkan dengan menu tentang, dan menu tentang berisi profil pembuat serta profil tentang aplikasi pencarian rute. Dan jika pengguna tidak memilih menu tentang, maka pengguna akan dihadapkan dengan menu bantuan. Dan menu bantuan berisi tentang cara penggunaan aplikasi pencarian rute alamat kantor desa, setelah itu selesai.

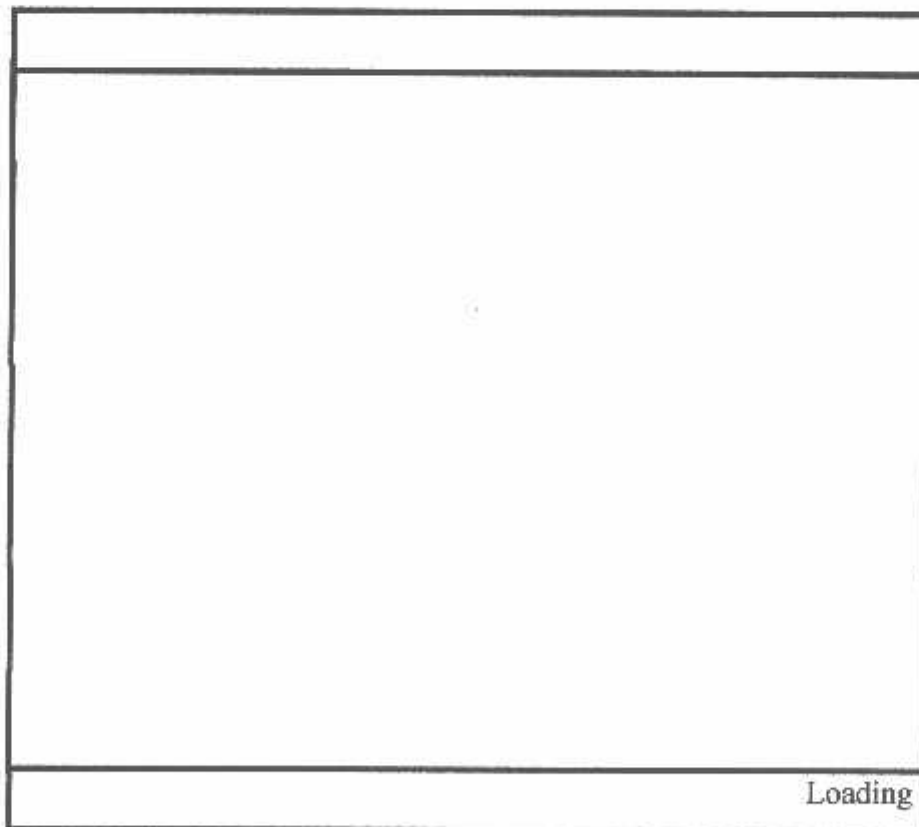
### 3.3 Rancangan *Interface*

Pada rancangan *Interface* ini menjelaskan tentang bentuk tampilan dari Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus perangkat desa ini yang akan dibuat sesuai dengan tata letak *menu* pada *layout*. Tampilan ini dibuat sesuai dengan kenyamanan bagi pengguna atau *user*.

Dalam pembuatan Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa ini penulis memilih *Relative Layout* untuk mengatur tampilan dari setiap *Interface*. *Relative Layout* ini adalah sebuah *layout* dimana posisi dari sebuah komponen (*simbol, text, dsb*) letaknya bisa diatur terhadap komponen lainnya.

#### 3.3.1 Opening Layout

Tampilan opening loading pada aplikasi pencarian rute alamat kantor desa menampilkan animasi beberapa menit untuk masuk ke halaman berikutnya dan halaman berikutnya menampilkan intruksi untuk menuju ke halaman Home. Dilihat tampilan pada gambar 3.4 dan 3.5.



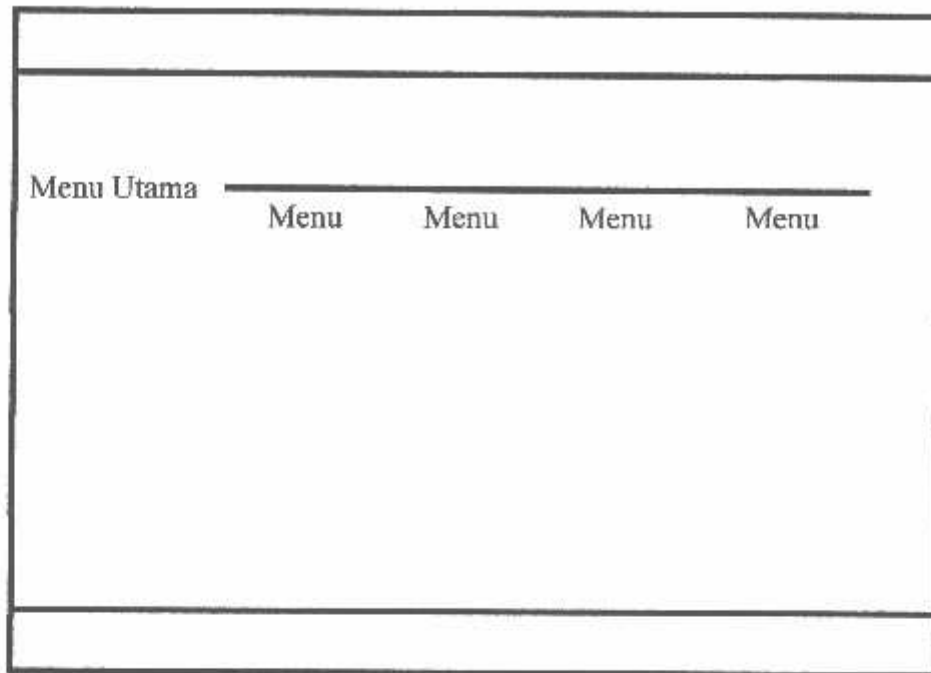
Gambar 3.4 Tampilan Opening Loading



*Gambar 3.5 Tampilan Opening Intruksi*

### **3.3.2 Layout Menu Utama**

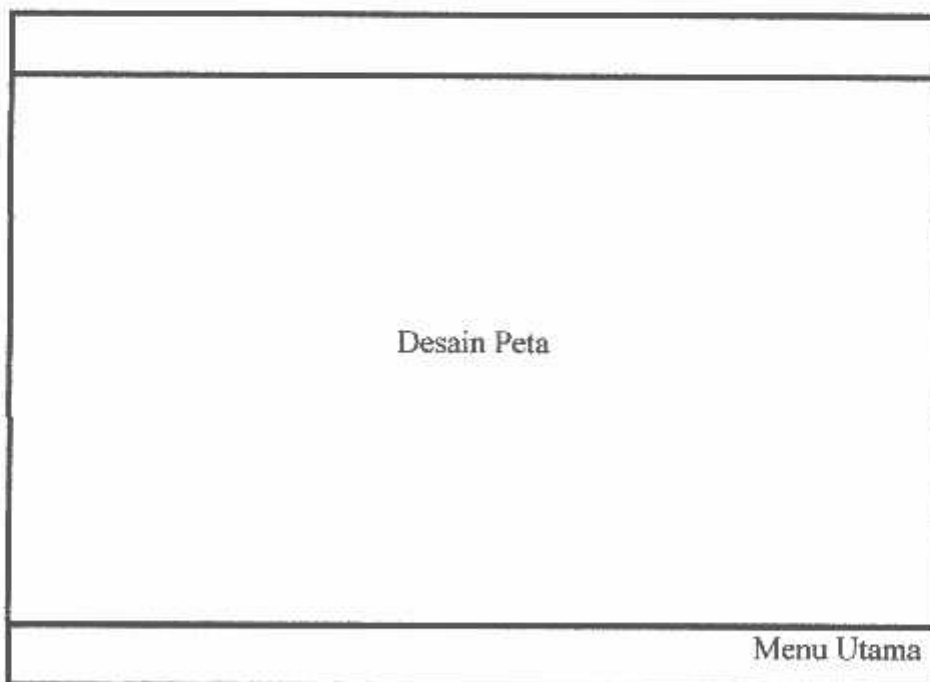
Halaman menu utama merupakan halaman utama pada aplikasi atau halaman pembuka aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa. Pada halaman menu utama menampilkan menu-menu yang terdapat pada aplikasi. Menu-menu tersebut yang nantinya berfungsi langsung untuk masuk ke tombol-tombol isi dari aplikasi. Pada gambar 3.6. menunjukkan bahwa pada halaman menu utama terdapat 4 tombol, diantaranya adalah tombol peta untuk masuk ke halaman peta, tombol desa untuk masuk ke halaman desa, tombol tentang untuk masuk ke halaman tentang, dan tombol bantuan untuk masuk ke halaman bantuan. Keempat tulisan pilhan menu tersebut yang digunakan sebagai tombol untuk masuk ke setiap masing – masing halaman dari pilihan-pilihan menu tersebut.



*Gambar 3.6 Tampilan Menu Utama*

### **3.3.3 Layout Menu Peta**

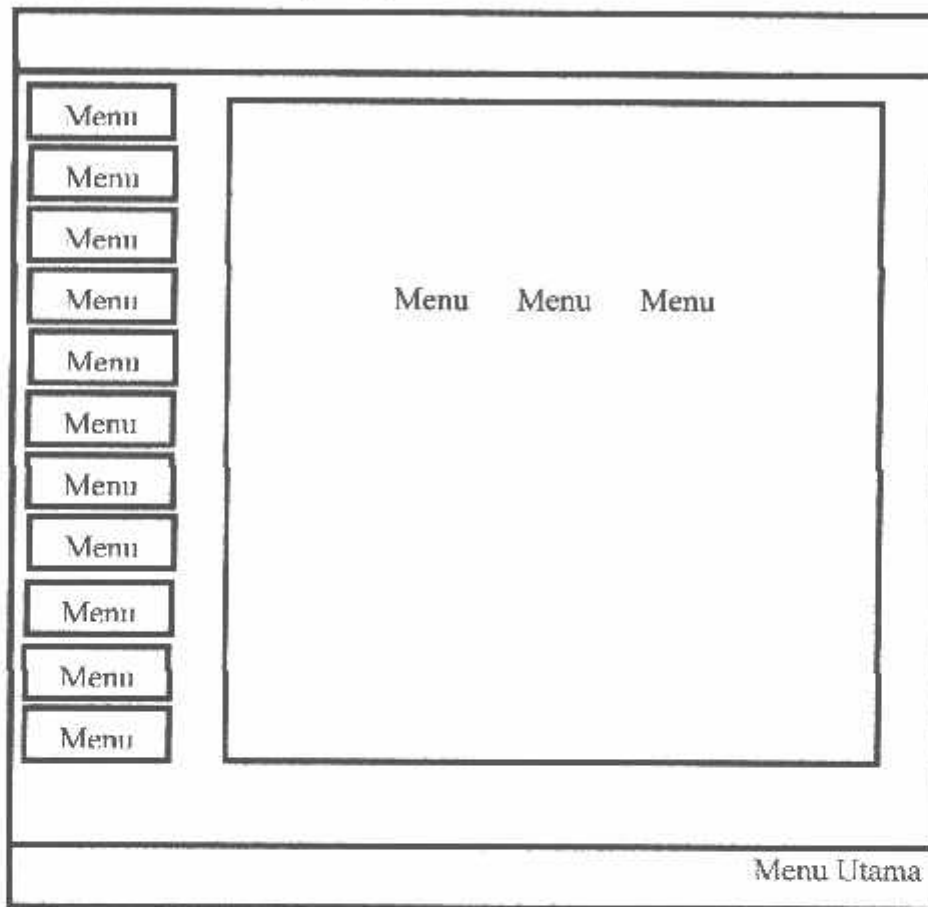
Tampilan Menu Peta adalah tampilan yang menampilkan desain peta kecamatan Kraksaan serta berfungsi sebagai menampilkan rute alamat kantor desa yang dituju. Tampilan bisa dilihat pada gambar 3.7.



*Gambar 3.7 Tampilan Menu Peta*

### 3.3.4 Layout Menu Desa

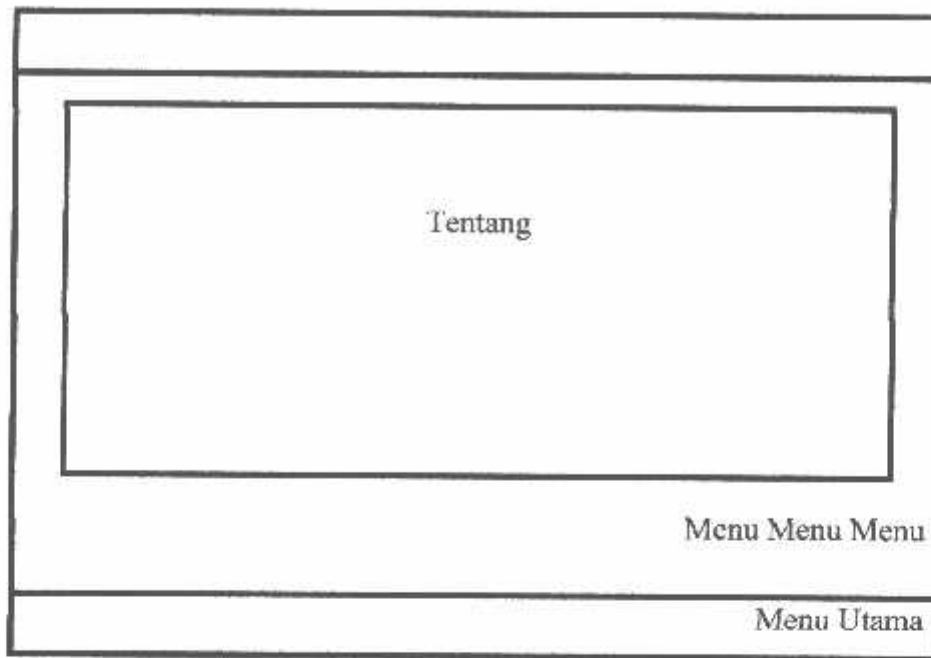
Tampilan menu desa adalah tampilan yang menampilkan nama – nama desa yang berada di wilayah kecamatan Kraksaan serta terhubung dengan beberapa halaman yang bias menampilkan halaman rute, struktur, dan informasi SDA. Tampilan bias dilihat pada gambar 3.8.



*Gambar 3.8 Tampilann Menu Desa*

### 3.3.5 Menu Tentang

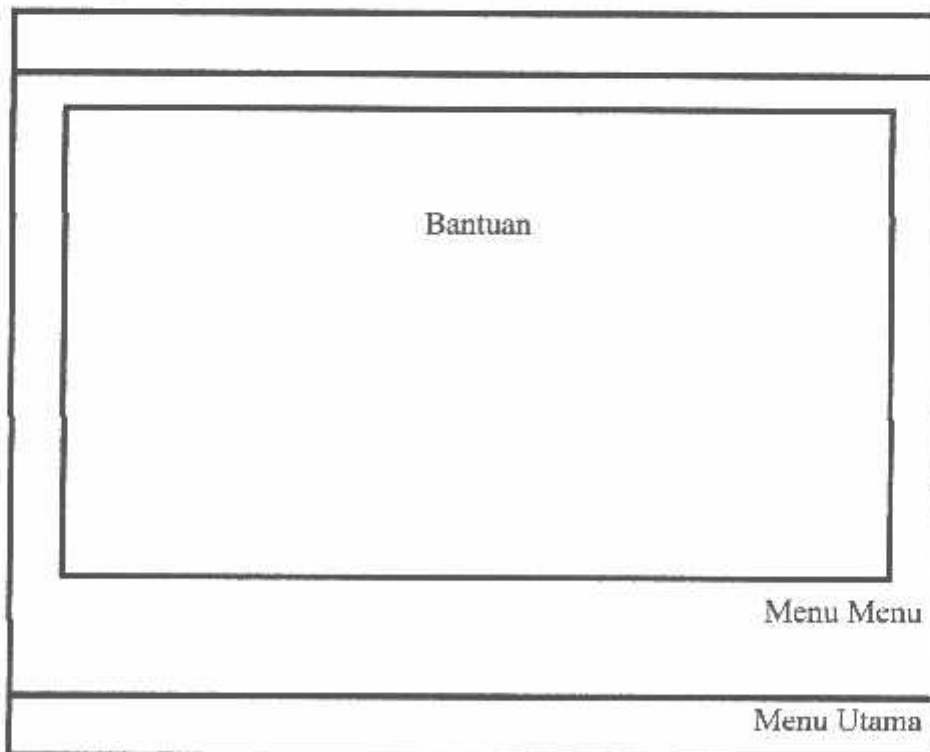
Halaman menu tentang menampilkan tentang aplikasi seperti nama kegunaan aplikasi, tahun pembuatan, dan nama pembuat. Tampilan dapat dilihat pada gambar 3.9.



*Gambar 3.9 Tampilan Menu Tentang*

### 3.3.6 Layout Menu Bantuan

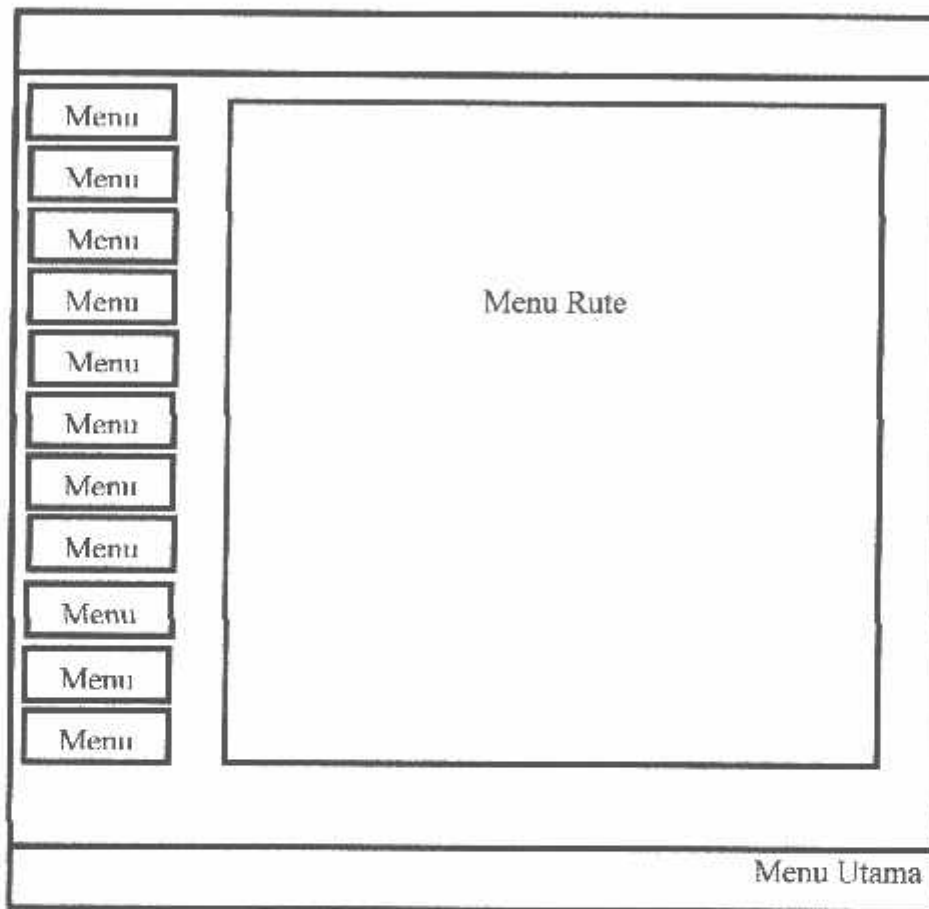
Menu Bantuan menampilkan penjelasan cara – cara untuk menggunakan aplikasi tersebut atau tuntunan untuk menggunakan aplikasi tersebut. Tampilan dapat dilihat pada gambar 3.10.



*Gambar 3.10 Tampilan Menu Bantuan*

### 3.3.7 Layout Menu Rute

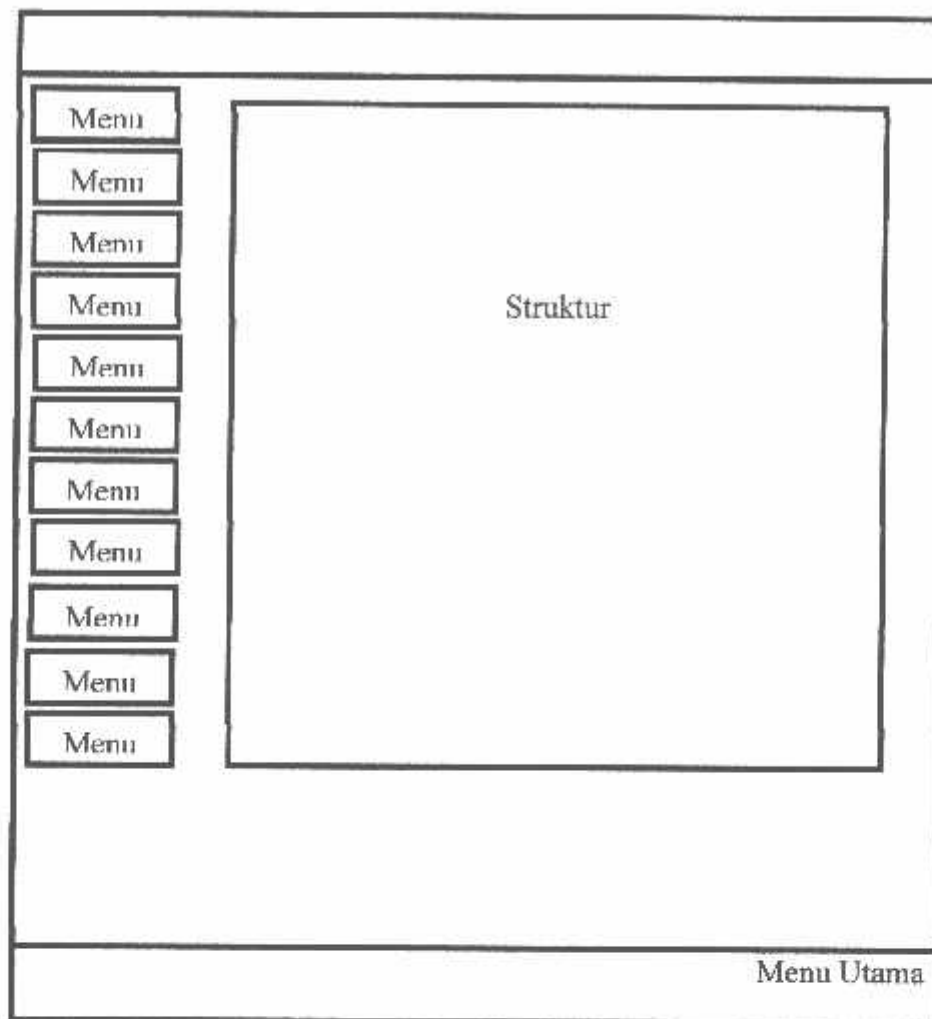
Halaman menu rute menampilkan tentang rute untuk meneju ke alamat kantor desa yang di tuju serta animasi – animasi lainnya yang disertakan alat transportasi yang bisa digunakan untuk menuju alamat tersebut, dan juga disertakan luas wilayah desa yang akan di tuju. Tampilan dapat dilihat pada gambar 3.11.



*Gambar 3.11 Tampilan Menu Rute*

### 3.3.8 Layout Menu Struktur Perangkat Desa

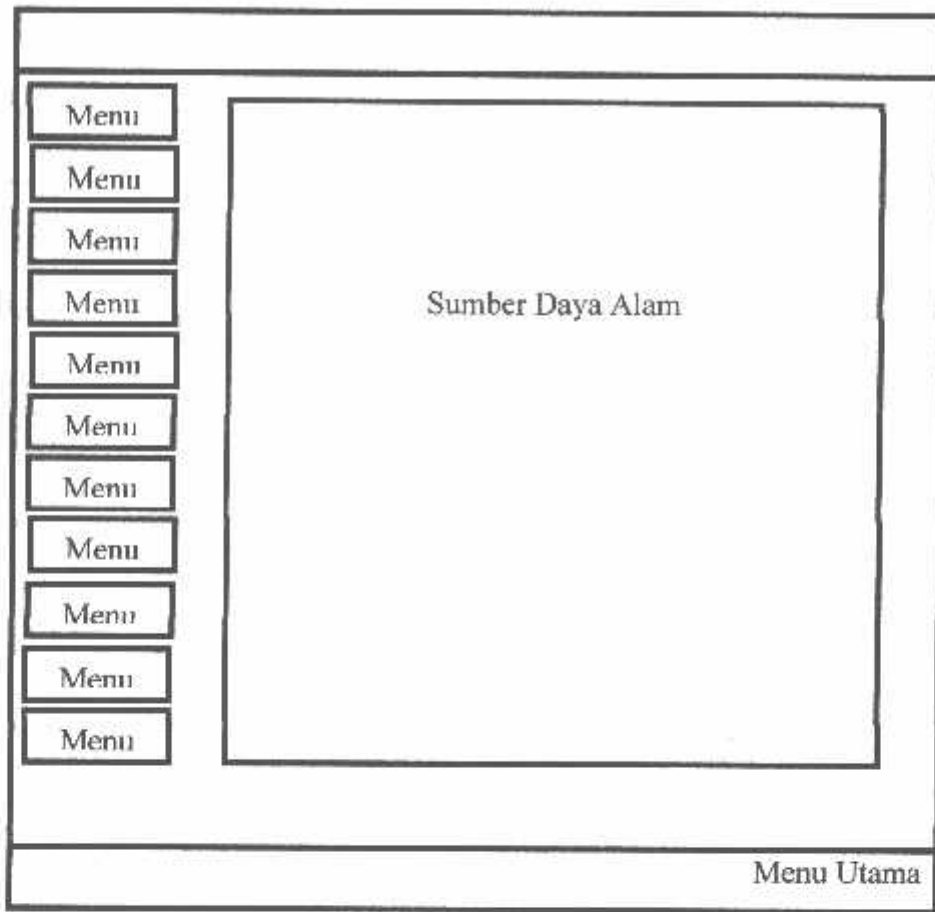
Menu struktur menampilkan tentang struktur perangkat desa yang di tuju dan disertakan lengkap dengan jabatan. Tampilan dapat dilihat pada gambar 3.12.



*Gambar 3.12 Tampilan Menu Strukturu*

### **3.3.9 Layout Menu Sumber Daya Alam**

Menu Sumber Daya alam menampilkan tentang sumber daya alam yang berhubungan dengan perekonomian setiap desa yang di tuju, seperti pertanian yang ditanam oleh masyarakat kecamatan kraksaan kabupaten probolinggo, perkebunan yang ditanam oleh masyarakat kecamatan kraksaan kabupaten probolinggo, dan perternakan yang ditenak oleh masyarakat kraksaan kabupaten probolinggo yang berpengaruh terhadap perolehan perekonomian pemerintah kecamatan kraksaan kabupaten probolinggo setiap panennya. Tampilan layout menu sumber daya alam dapat dilihat pada gambar 3.13



Gambar 3.13 Tampilan Menu Sumber Daya Alam

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab ini akan dibahas tentang implementasi dan pengujian berdasarkan perencanaan dari sistem yang dibuat. Pengujian ini dilaksanakan untuk mengetahui kinerja dari suatu sistem yang dibuat apakah sudah sesuai dengan perencanaan yang diinginkan.

#### 4.1 Implementasi

Pada tahapan ini akan membahas tentang bagaimana membuat penerapan dari perancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya. Perancangan dan penerapan sistem yang dilakukan meliputi 2 aspek yaitu *user interface* atau tampilan antar muka sebagai penghubung dengan *user* dan implementasi program.

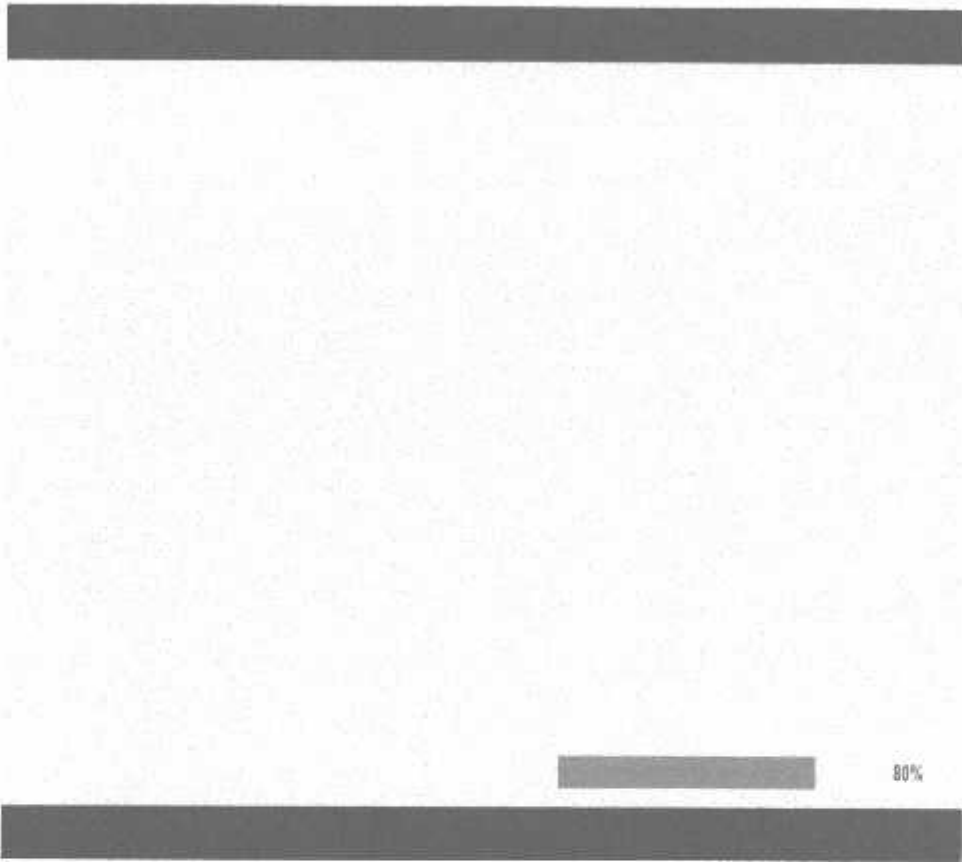
#### 4.2 Implementasi *User Interface*

Implementasi *user interface* pada sistem aplikasi *Pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa* ini mempunyai 10 (sepuluh) tampilan *interface* yaitu:

1. Tampilan *Loading*
2. Tampilan *Intruksi*
3. Tampilan *Menu Utama*
4. Tampilan *Menu Peta*
5. Tampilan *Menu Desa*
6. Tampilan *Rute*
7. Tampilan *Struktur*
8. Tampilan *Sumber Daya Alam*
9. Tampilan *Tentang*
10. Tampilan *Bantuan*

#### 4.2.1 Tampilan *Loading*

Tampilan *loading* pada aplikasi pencarian rute alamat kantor desa menampilkan animasi beberapa menit untuk masuk ke halaman berikutnya dan halaman berikutnya menampilkan intruksi untuk menuju ke halaman Home.



*Gambar 4.1 Tampilan Loading*

Cara kerja dari tampilan *loading* tersebut yaitu dengan memanfaatkan *Frame* dan *Key Frame*. Pada *Frame* ini berfungsi untuk memunculkan gambar secara perlahan dan *Key Frame* untuk menambahkan bentuk gambar secara perlahan.

#### 4.2.2 Tampilan *Intruksi*

Tampilan *Intruksi* pada aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa ini menampilkan halaman tombol intruksi untuk masuk ke halaman berikutnya untuk menuju ke halaman Home.

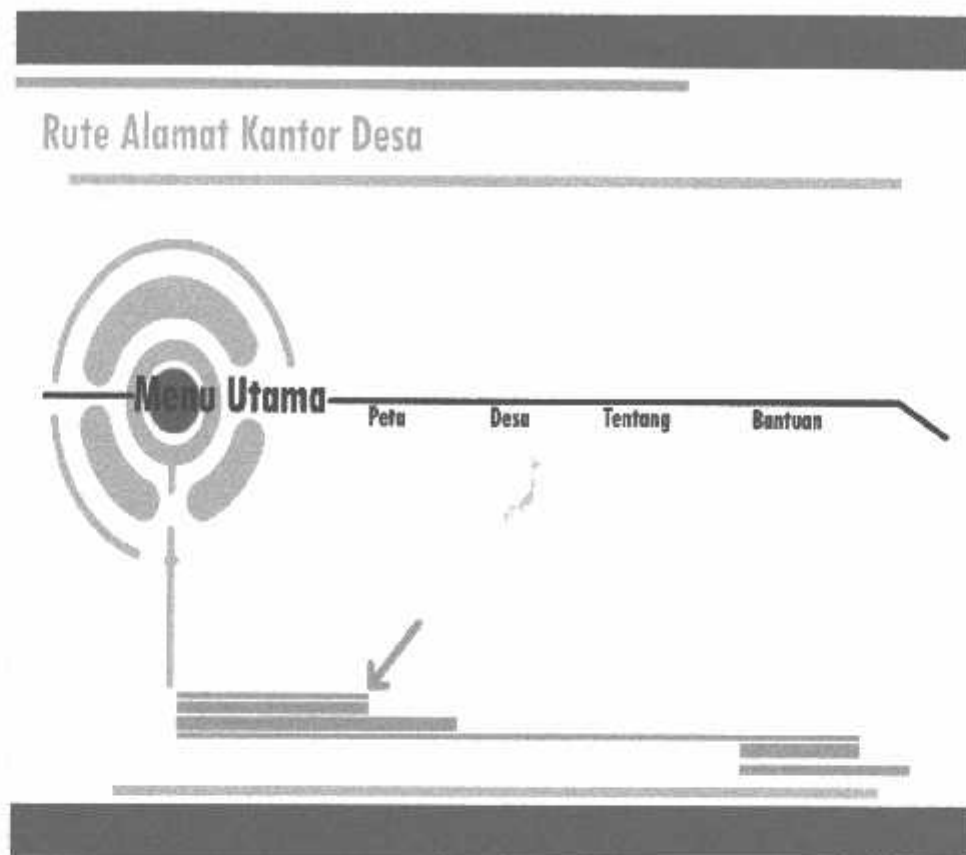


*Gambar 4.2 Tampilan Intruksi*

Cara kerja dari tampilan *Intruksi* tersebut yaitu dengan memanfaatkan *Action Script 0.3* Pada tombol yang dibuat untuk menuju kehalaman menu utama. Pada *Action Script 0.3* ini berfungsi untuk menghubungkan halaman *intruksi* dengan halaman lainnya.

#### **4.2.3 Tampilan Menu Utama**

Pada tampilan *menu utama* ini merupakan tampilan utama dari Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa ini yang muncul secara otomatis setelah tampilan *intruksi* dan tombol *intruksi* ditekan. Pada menu utama ini terdapat 4 tombol yang masing-masing memiliki fungsinya sendiri, 4 tombol tersebut adalah tombol Peta didalam tombol peta juga terdapat tombol-tombol yakni tombol nama – nama desa yang terhubung dengan halaman desa yang akan dituju, tombol desa, tombol tentang, dan tombol bantuan. Adapun tampilan *menu utama* ini ditunjukkan pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama

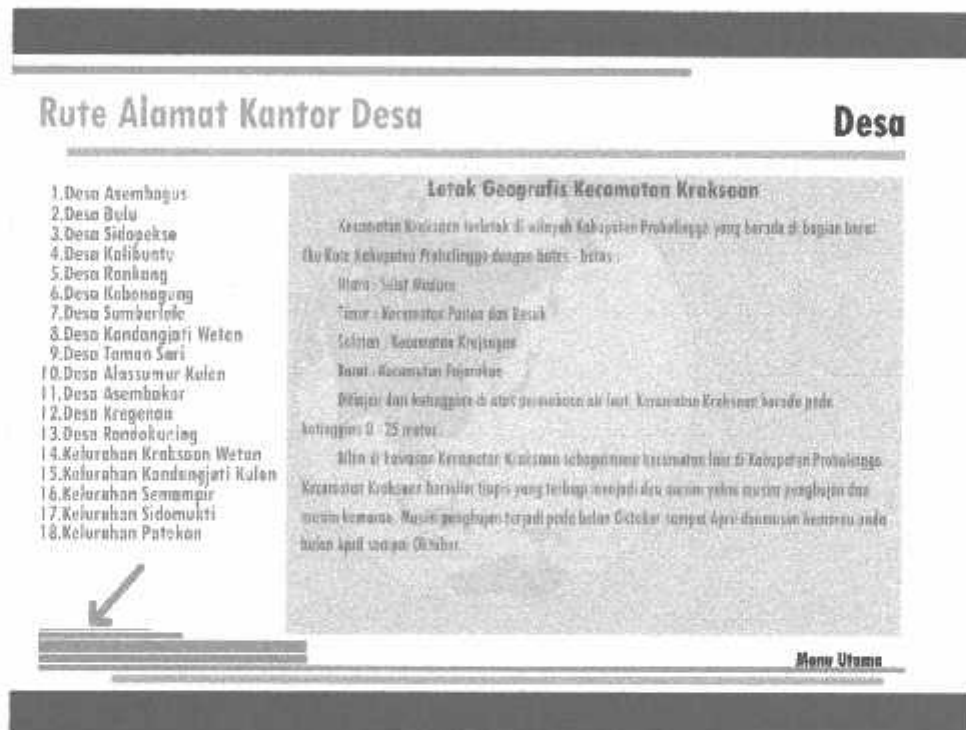
Pada tampilan *menu utama* ini mempunyai 4 macam *Button* yang memiliki fungsi sebagai berikut:

1. *Button peta* berfungsi untuk Menuju ke *interface Menu* peta adalah desain gambar peta wilayah Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo, setelah itu akan muncul pilihan tombol lagi yakni tombol – tombol yang terhubung dengan halaman desa yang dituju.
2. *Button Desa* berfungsi untuk menampilkan halaman desa, halaman desa juga menampilkan nama – nama desa yang terdiri dari 18 nama desa, setiap desa berfungsi sebagai tombol yang terhubung dengan tombol rute, struktur, sumberdaya alam yang ada di dalamnya.
3. *Button tentang* berfungsi sebagai bantuan jika user kebingungan dalam menjalankan aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa, dihalama tentang ini ada beberapa halaman yang menampilkan informasi tentang aplikasi.

4. *Button Bantuan* berfungsi sebagai pemandu cara pemakaian aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa ini.

#### 4.2.4 Tampilan Desa

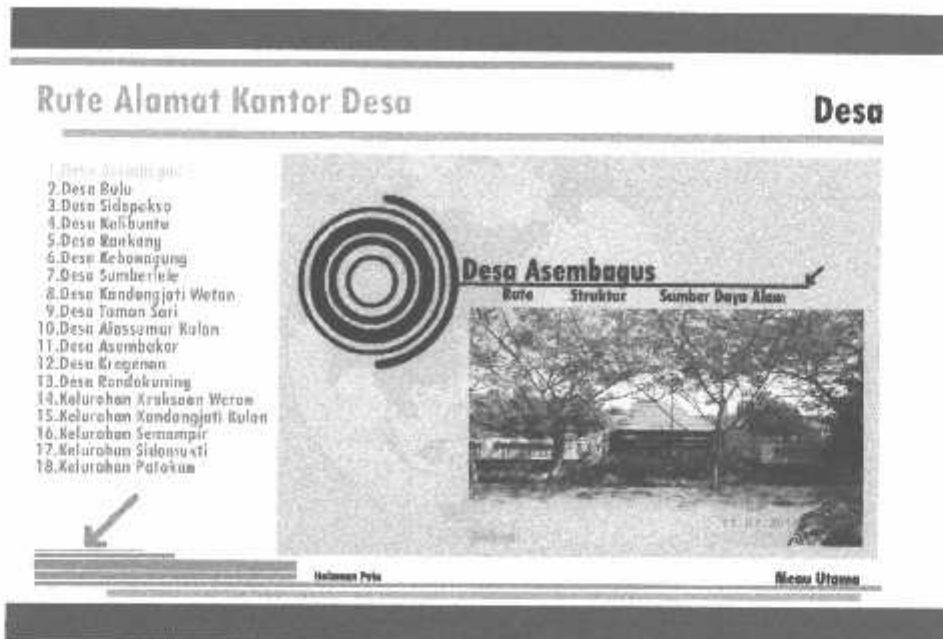
Tampilan menu desa adalah tampilan yang menampilkan nama – nama desa yang berada di wilayah kecamatan kraksaan serta terhubung dengan beberapa halaman yang bias menampilkan halaman rute, struktur, dan informasi SDA. Tampilan bias dilihat pada gambar 4.4.



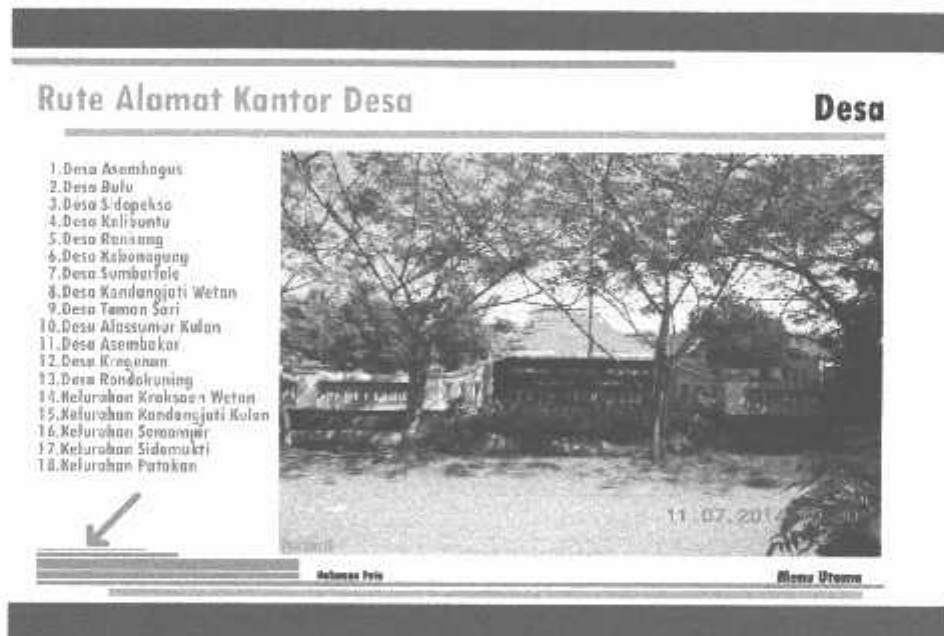
Gambar 4.4 Tampilan Menu Desa

#### 4.2.5 Tampilan Nama Desa

Pada tampilan menu nama Desa ini *user* memilih beberapa tombol – tombol yang terdiri dari nama – nama desa yang ada di halaman desa tersebut. karena pada tombol tersebut nantinya akan melakukan proses lagi ke tombol rute, struktur, dan SDA. yang ditunjukkan pada gambar 4.5 dan 4.6.



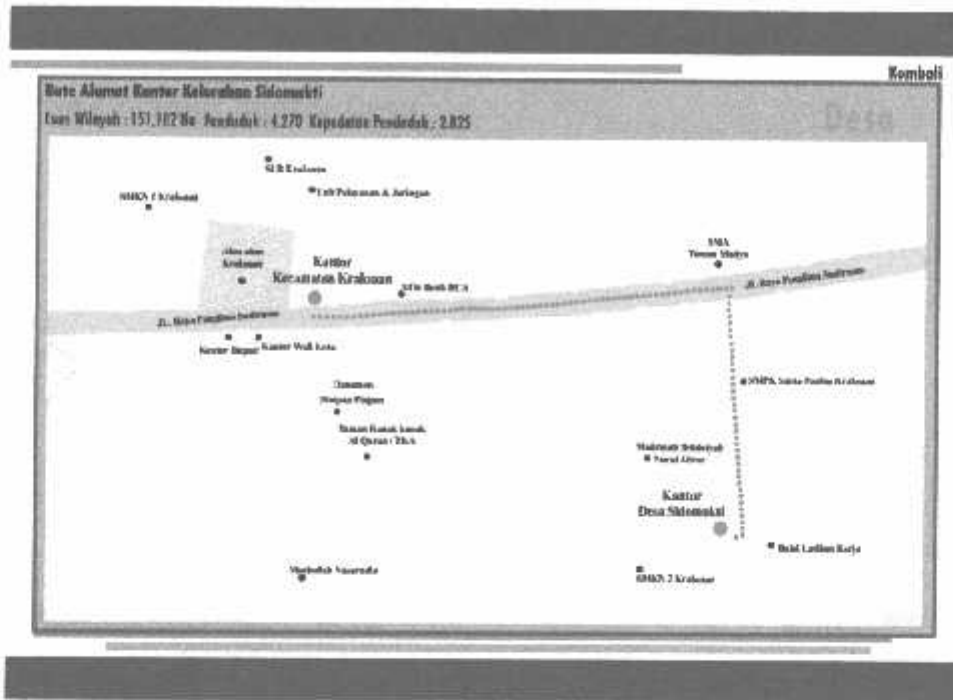
Gambar 4.5 Tampilan Menu Desa



Gambar 4.6 Tampilan Menu Desa

#### 4.2.6 Tampilan Menu Rute

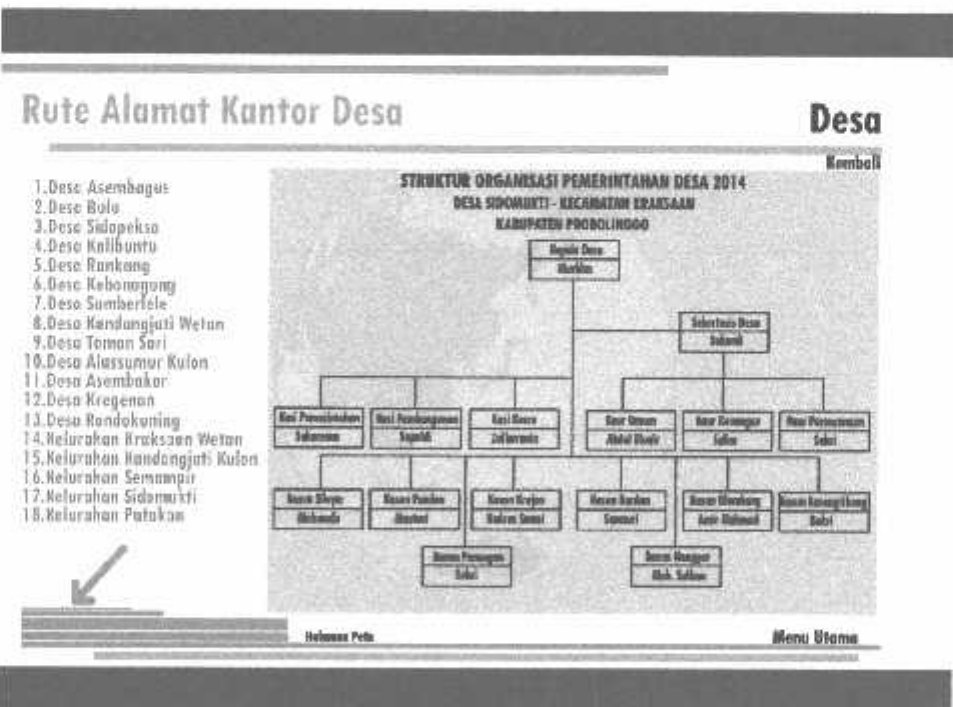
Pada menu rute ini menampilkan animasi rute alamat kantor desa yang dituju dalam wilayah kecamatan kraksaan dalam aplikasi pencarian rute alamat kantor desa ini, serta memberikan informasi seperti luas wilayah desa yang akan dituju serta kepadatan penduduk. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Menu rute

#### 4.2.7 Tampilan Menu Struktur

Pada tahap ini aplikasi menampilkan informasi tentang struktur perangkat desa yang dituju berupa gambar struktur perangkat dan nama serta jabatan tersebut. ditunjukkan pada gambar 4.8



Gambar 4.8 Tampilan Menu Struktur

#### 4.2.8 Tampilan Menu SDA

Pada tahap ini aplikasi menampilkan sumber daya alam yang dituju untuk mengetahui sumber daya alam yang sedang berjalan di desa tujuan seperti pertanian yang ditanam oleh masyarakat kecamatan kraksaan kabupaten probolinggo, perkebunan yang ditanam oleh masyarakat kecamatan kraksaan kabupaten probolinggo, dan perternakan yang ditenak oleh warga masyarakat kraksaan kabupaten probolinggo yang berpengaruh terhadap perekonomian pemerintah kecamatan kraksaan kabupaten probolinggo. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.9.

The screenshot shows a menu titled "Rute Alamat Kantor Desa" with a "Desa" header and a "Kembali" button. On the left is a list of 18 villages. On the right are three tables: PERTANIAN, PERKEBUNAHAN, and PERTERNAKAN. At the bottom are "Halaman Pertama" and "Menu Utama" buttons.

**Desa**

Kembali

1. Desa Asembagus
2. Desa Bulu
3. Desa Sidapekso
4. Desa Kalibuntu
5. Desa Rankang
6. Desa Kebonagung
7. Desa Sumberlele
8. Desa Kandangjati Wetan
9. Desa Taman Sari
10. Desa Alassumur Kulon
11. Desa Asembakar
12. Desa Kregenan
13. Desa Randeuning
14. Kelurahan Kraksaan Wetan
15. Kelurahan Kandangjati Kulon
16. Kelurahan Semampir
17. Kelurahan Sidomukti
18. Kelurahan Patahan

PERTANIAN				
Tanaman	Lanc (Ha)		Produksi (Ton)	Rata-rata Produksi (Ton / Ha)
	Tanam	Panen		
Tanaman Padi	385,00	385,00	2.379,00	6,50
Tanaman Jagung	--	--	--	--
Tanaman Kacang Tanah	--	--	--	--

PERKEBUNAHAN				
Tanaman	Lanc (Ha)		Produksi (Kw)	Rata-rata Produksi (kg / Ha)
	Tanam	Panen		
Tanaman Kapuk Wanda	1	1	0,10	0,10
Tanaman Tambakan	--	--	--	--
Tanaman Yebu	--	--	--	--
Tanaman Kelapa	--	--	--	--

PERTERNAKAN	
Teranak	Ekor
Sapi (Potong)	243
Kerbau	43
Kuda	3
Kambing	433
Banua	321
Ayam (Bek)	90.000
Ayam (Buras)	723
Itik	315
Itik Manila	381

Halaman Pertama Menu Utama

Gambar 4.9 Tampilan Menu SDA

#### 4.2.9 Tampilan Menu Tentang

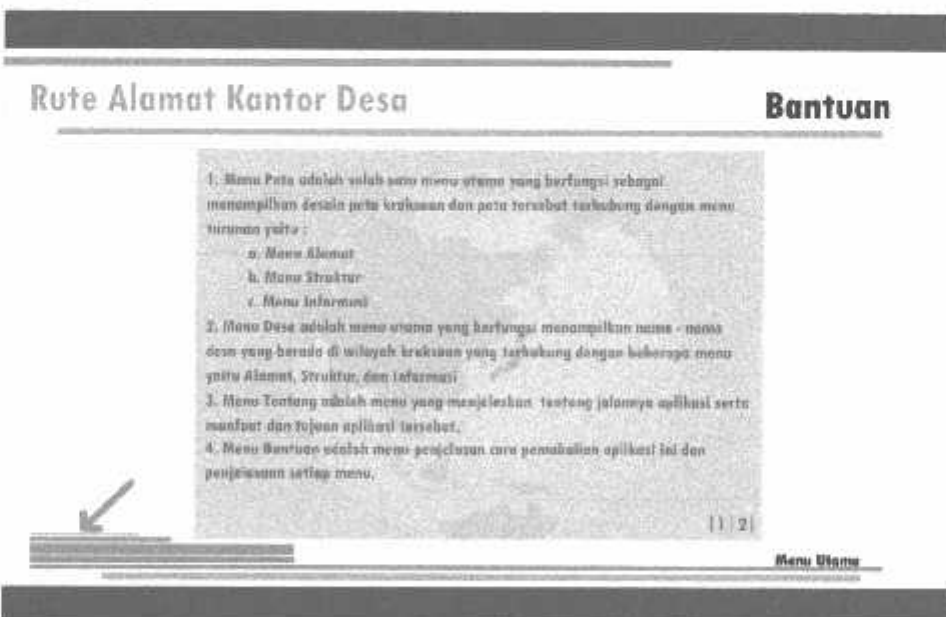
Halaman menu tentang menampilkan beberapa informasi tentang aplikasi seperti nama kegunaan aplikasi, tahun pembuatan, dan nama pembuat, pada halaman menu tentang ini terdapat 3 halaman yang menampilkan sebagai informasi tentang aplikasi. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.10.



*Gambar 4.10 Tampilan Menu Tentang*

#### 4.2.10 Tampilan Menu Bantuan

Menu Bantuan menampilkan penjelasan cara – cara untuk menggunakan aplikasi tersebut atau tuntunan untuk menggunakan aplikasi tersebut. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.11



*Gambar 4.11 Tampilan Menu Bantuan*

### 4.3 Pengujian

#### 4.3.1 Pengujian Fungsional System

Pengujian fungsional *system* merupakan proses menampilkan *system* dengan maksud untuk menemukan adanya kesalahan atau tidak pada *system*, sebelum *system* tersebut diberikan kepada *user*. Selain itu pengujian ini sangatlah diperlukan untuk mengetahui tingkat keakuratan *system* yang dirancang. Pengujian dikatakan baik dan berhasil jika memiliki peluang untuk memunculkan dan mendapatkan kesalahan yang belum diketahui. Bukan untuk memastikan tidak ada kesalahan tetapi untuk mencari sebanyak mungkin kesalahan yang ada dalam *sistem*.

Pengujian harus dimulai dari lingkup yang kecil ke lingkup yang lebih besar. Pengujian tersebut harus sudah direncanakan jauh sebelum pengujian itu akan dilakukan. Pengujian ini juga harus dilakukan oleh beberapa pihak, jadi tidak hanya pada satu pihak saja, Penguji juga harus dapat menyimpulkan bahwa *system* yang dibangun telah sesuai dengan kasus yang diminta dan telah berjalan dengan baik dan dapat dipahami dengan mudah serta dimengerti oleh tingkat pemahaman *user*.

Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui atau mendeteksi jika terjadi *error* pada aplikasi saat dijalankan. Pada pangujian aplikasi ini dilakukan pada Asus A44H dengan *operating system* Windows 7 Ultimate 32-bit dan *Flash Player* versi 10.

Tabel 4.1 Tabel Pengujian Fungsional Aplikasi

Pengujian Kesesuaian Fungsi dalam Aplikasi			
No	Menu	Proses	Hasil
.			
1	Tampilan	<i>Fadein, Fadeout</i>	Y
2	Tombol Peta	Menuju ke halaman peta	Y
3	Tombol Desal	Munuju ke halaman desa	Y
4	Tombol Tentang	Menuju ke halaman tentang	Y
5	Tombol Bantuan	Menuju ke halaman bantuan	Y

6	Tombol Rute	Menuju ke halaman rute	Y
7	Tombol Struktur	Menuju ke halaman struktur	Y
8	Tombol Sumber Daya Alam	Menuju ke halaman sumber daya alam	Y
9	Tombol kembali rute	Kembali ke menu desa	Y
10	Tombol kembali Struktur	Kembali ke menu desa	Y
11	Tombol kembali Sumber Daya Alam	Kembali ke menu desa	Y
12	Tombol Menu Utama	Menuju ke halaman menu utama	Y
13	Tombol Setiap Desa di menu Desa	Kembali ke menu desa	Y
14	Tombol Setiap Desa di Menu Peta	Kembali ke menu desa	Y
15	Tombol halaman peta	Menuju ke menu peta	Y
16	Tombol halaman 1 2 3 di menu tentang	Menuju ke halaman tentang	Y
17	Tombol halaman 1 2 di menu bantuan	Kembali ke bantuan	Y

Keterangan :

Y = Berhasil

X = Gagal

Berdasarkan hasil pengujian dari tabel 4.1 menjelaskan bahwa dari 17 jenis pengujian fungsional tersebut sudah berhasil.

#### 4.3.2 Pengujian Spesifikasi *Hardware*

Pengujian aplikasi merupakan suatu pengujian dimana Aplikasi Pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa ini dapat dijalankan ke berbagai spesifikasi *computer ataupun laptop*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui *bug-bug* yang terjadi ketika menjalankan Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa ini.

Tabel 4.2 Tabel Pengujian Spesifikasi *Hardware*

No	Hardware	Keterangan
1	Thosibha C640 Memory 1GB Hard Drive 320GB	Y
2	Axio Neon HNM Memory 2GB Hard Drive 500GB	Y
3	AccerAspire 4750 Memory 2GB Hard Drive 500GB	Y
4	Asus A44H Memory 2GB Hard Drive 500GB	Y
5	Lenovo G460 2973 Memory 2GB Hard Drive 320GB	Y

Keterangan :

Y = Berhasil

X = Gagal

Dari *Data* uji tabel 4.2 menjelaskan bahwa Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa ini dibuat dengan berbagai system media yang dapat berjalan sepenuhnya pada *beberapa komputer* yang mempunyai spesifikasi tertentu.

#### 4.3.3 Pengujian *Software*

Pengujian *operating system* merupakan pengujian Sistem pencarian alamat kantor desa dalam wilayah kecamatan kraksaan yang dilakukan pada jenis *operating system* yang digunakan oleh *computer*.

Tabel 4.3 Tabel Pengujian *Software*

No	Soft Ware	Keterangan
1	Flash Player Versi 10.0.0.145	Y
2	Flash Player Versi 11.9.900.149	Y
3	Flash Player Versi 12.012.0.0.44	Y
4	Flash Player Versi 13.0.0.206	Y

Keterangan :

Y = Berhasil

X = Gagal

Pada tabel 4.3 menjelaskan bahwa Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa ini dapat berjalan di beberapa versi *Flash Player* dari *Flash Player versi 10.0.0.145* hingga *Flash Player versi 13.0.0.206*.

#### 4.3.4 Pengujian User

Pengujian *user* pada Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada *user* yang didasarkan atas pengujian aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa. Pengujian *user* ini dilakukan kepada 20 orang responden untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa ini. Adapun hasil dari pengujian *user* ini dapat dilihat pada tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Tabel Pengujian User**

No	Kriteria Penilaian	Keterangan			
		SB	B	CK	K
1	Layout Antar Muka Aplikasi	17	3	-	-
2	Tentang Aplikasi	19	1	-	-
3	Kinerja Aplikasi	13	6	1	-
4	Tingkat Kemudahan Aplikasi	13	5	2	-
5	Fungsi aplikasi sebagai aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa	18	1	1	-
Jumlah		80		4	0
Rata – rata dalam (%)		80%	16%	4%	0%

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

Berdasarkan pada tabel 4.4, hasil pendataan yang dapat diambil dari 20 orang responden adalah sebagai berikut:

Dari *data* kuisioner diatas dapat dianalisis bahwa:

1. Hasil analisis sebesar 85% dari jumlah responden berpendapat bahwa *layout* aplikasi ini Sangat Baik dan 15% berpendapat Baik.
2. Hasil analisis sebesar 95% dari jumlah responden berpendapat bahwa aplikasi ini Sangat Baik dan 5% berpendapat Baik.

3. Hasil analisis sebesar 65% dari jumlah responden berpendapat bahwa kinerja dari aplikasi ini Sangat Baik, 30% berpendapat Baik, dan 5% berpendapat Cukup.
  4. Hasil analisis sebesar 65% dari jumlah responden berpendapat bahwa tingkat aplikasi ini Sangat Baik, 25% berpendapat Baik, dan 10% berpendapat Cukup.
  5. Hasil analisis sebesar 90% dari jumlah responden berpendapat bahwa fungsi aplikasi ini sebagai media pembelajaran menyatakan Sangat Baik dan 5% berpendapat Baik.
-

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan pada bab sebelumnya hingga akhir dari Aplikasi pencarian alamat kantor desa dalam wilayah kecamatan kraksaan diatas maka dapat disimpulkan :

1. Aplikasi ini mampu menampilkan kantor alamat desa yang akan di tuju disertakan animasi tentang rute yang akan dituju serta menampilkan informasi mengenai Sumber Daya Alam seperti pertanian, perkebunan, dan peternakan setiap desa yang dituju.
2. Aplikasi ini berbasis multimedia dibuat melalui tahap analisis yaitu dengan menggunakan analisis kebutuhan dan analisis kelayakan, setelah itu tahap perancangan mulai dari rancangan *layout*, dan rancangan *interface*.
3. Dari pengujian sistem kepada pengguna (*user*) dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi pencarian rute alamat kantor desa beserta struktur pengurus desa secara keseluruhan dinilai sangat baik oleh *user* dengan rata-rata sebesar 80%, dinilai baik dengan rata-rata sebesar 16% dan 4% lainnya menilai cukup.

### 5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian selanjutnya.

Menampilkan peta dengan tanda yang berbeda pada setiap kategori tempat desa yang akan dituju. Aplikasi belum mampu membantu pengguna yang memiliki keterbatasan fisik misalnya tunanetra. Aplikasi dapat menampilkan rute dengan lebih sempurna. Aplikasi belum bisa mengetahui jarak antara pengguna dengan tempat kantor desa terdekat. Diharapkan dalam pengembangan selanjutnya, aplikasi ini dapat dijalankan secara *online* terhubung dengan internet.

Demikian beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syahrul, 2007. *Organisasi dan Arsitektur Komputer*. Andi Publisher: Yogyakarta.
- [2] Wahana Komnputer., 2011. *Animnasi Kartun 3D dengan 3ds Max 2011 & Adobe Flash*. Yogyakarta: ANDI.
- [3] Kristo, R 2012. *Easy Game Programing Using Flash And ActionsScript 3.0*, Yogyakarta: ANDI.
- [4] Septian Firdaus, Dhani Johar Damiri, Dewi Tresnawati, 2012. *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic*. *Jurnal Garut*
- [5] Ika Selvia Rachman, 2012. *Perancangan Mobile Game Edukatif “ MEWARNAI GAMBAR ” Dengan Adobe Flash CS5* *Jurnal Yogyakarta*
- [6] Suprianto, Dodit dan Rini Agustina. 2012. *Pemograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: MediaKom

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 *source code* untuk tampilan *menu utama* :

### Button Lanjut

```
stop();  
tbl1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, home);  
function home(event:MouseEvent):void{  
    gotoAndPlay(129);  
}
```

### Button peta

```
tblpeta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, peta);  
function peta(event:MouseEvent):void{  
    gotoAndPlay(184);  
}
```

### Button desa

```
tbldesa.addEventListener(MouseEvent.CLICK, desa);  
function desa(event:MouseEvent):void{  
    gotoAndPlay(300);  
}
```

### Button tentang

```
tbltentang.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tentang);  
function tentang(event:MouseEvent):void{  
    gotoAndPlay(220);  
}
```

### Button Bantuan

```
tblbantuan.addEventListener(MouseEvent.CLICK, bantuan);  
function bantuan(event:MouseEvent):void{  
    gotoAndPlay(260);  
}
```

---

## Lampiran 2 *source code* untuk menampilkan *Halaman Desa* :

### Button semua 18 desa

```
stop();
tblmenu.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu4);
function menu4(event:MouseEvent):void{
gotoAndPlay(129);
}
tbls1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, asembagus);
function asembagus(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(331);
}
tbls2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, bulu);
function bulu(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(332);
}
tbls3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, sidopekso);
function sidopekso(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(333);
}
tbls4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, kalibuntu);
function kalibuntu(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(334);
}
tbls5.addEventListener(MouseEvent.CLICK, Rangkang);
function Rangkang(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(335);
}
tbls6.addEventListener(MouseEvent.CLICK, kebonagung);
function kebonagung(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(336);
}
```

---

```
tblds7.addEventListener(MouseEvent.CLICK, sumberlele);
function sumberlele(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(337);
}
tblds8.addEventListener(MouseEvent.CLICK, kdjatiwetan);
function kdjatiwetan(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(338);
}
tblds9.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tamansari);
function tamansari(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(339);
}
tblds10.addEventListener(MouseEvent.CLICK, alas);
function alas(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(340);
}
tblds11.addEventListener(MouseEvent.CLICK, asembakor);
function asembakor(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(341);
}
tblds12.addEventListener(MouseEvent.CLICK, kregenan);
function kregenan(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(342);
}
tblds13.addEventListener(MouseEvent.CLICK, rondokuning);
function rondokuning(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(343);
}
tblds14.addEventListener(MouseEvent.CLICK, kraksaanwetan);
function kraksaanwetan(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(344);
```

---

```
}
tbls15.addEventListener(MouseEvent.CLICK, kdjatikulon);
function kdjatikulon(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(345);
}
tbls16.addEventListener(MouseEvent.CLICK, semampir);
function semampir(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(346);
}
tbls17.addEventListener(MouseEvent.CLICK, sidomukti);
function sidomukti(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(347);
}
tbls18.addEventListener(MouseEvent.CLICK, patokan);
function patokan(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(348);
}
```

---

**Lampiran 3 source code untuk menampilkan Peta :**

```
stop();
tblmenu.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
function menu(event:MouseEvent):void{
gotoAndPlay(129);
}
pasembagus.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pasembagus1);
function pasembagus1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(331);
}
pbulu.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pbulu1);
function pbulu1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(332);
}
psidopekso.addEventListener(MouseEvent.CLICK, psidopekso1);
function psidopekso1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(333);
}
pkalibuntu.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pkalibuntu1);
function pkalibuntu1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(334);
}
prangkang.addEventListener(MouseEvent.CLICK, prangkang1);
function prangkang1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(335);
}
pkebonagung.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pkebonagung1);
function pkebonagung1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(336);
}
psumberlele.addEventListener(MouseEvent.CLICK, psumberlele1);
```

---

```
function psummerlele1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(337);
}
pkdwetan.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pkdwetan1);
function pkdwetan1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(338);
}
ptamansari.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ptamansari1);
function ptamansari1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(339);
}
palasumur.addEventListener(MouseEvent.CLICK, palasumur1);
function palasumur1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(340);
}
pasembakor.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pasembakor1);
function pasembakor1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(341);
}
pkregenani.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pkregenani1);
function pkregenani1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(342);
}
prondokuning.addEventListener(MouseEvent.CLICK, prondokuning1);
function prondokuning1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(343);
}
pkrswetani.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pkrswetani1);
function pkrswetani1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(344);
}
```

---

```
pkdkulon.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pkdkulon1);
function pkdkulon1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(345);
}
psemampir.addEventListener(MouseEvent.CLICK, psemampir1);
function psemampir1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(346);
}
psidomukti.addEventListener(MouseEvent.CLICK, psidomukti1);
function psidomukti1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(347);
}
ppatokan.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ppatokan1);
function ppatokan1(event:MouseEvent):void{
gotoAndStop(348);
}
```

---

**Lampiran 4 source code untuk menampilkan Tentang :**

```
stop();  
tblmenu.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu1);  
function menu1(event:MouseEvent):void{  
gotoAndPlay(129);  
}  
tblt1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, t1);  
function t1(event:MouseEvent):void{  
gotoAndPlay(250);  
}  
tblt2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, t2);  
function t2(event:MouseEvent):void{  
gotoAndPlay(252);  
}  
  
tblt3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, t3);  
function t3(event:MouseEvent):void{  
gotoAndPlay(254);  
}
```

---



**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

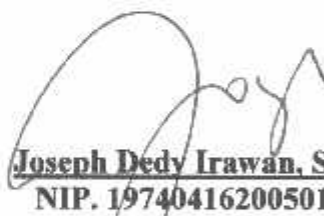
Nama : Dexky Trisuda Admaja  
NIM : 1018077  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Judul : APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR  
DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (Studi  
Kasus Kantor Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo)

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

Hari : Jum'at  
Tanggal : 22 Agustus 2014  
Tempat : Ruang Laboratorium Database dan Sistem Informasi Teknik  
Informatika S-1  
Nilai : (A)

**Panitia Ujian Skripsi :**

**Ketua Majelis Penguji**

  
**Joseph Dedy Irawan, ST, MT**  
**NIP. 197404162005011002**

**Anggota Penguji :**

**Penguji Pertama**



**Febriana Santi Wahyuni, Skom, Mkom**  
**NIP.P. 1031000425**

**Penguji Kedua**



**Ali Mahmudi, BEng, PhD**  
**NIP.P. 1031000429**

---



**FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI**

Nama : Dexky Trisuda Admaja  
NIM : 1018077  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Judul : APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR  
DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (Studi  
Kasus Kantor Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo).

Tanggal	Penguji	Uraian	Paraf
22 Agustus 2014	I	- Revisi Laporan	
22 Agustus 2014	II	- Perbaiki sistematika penulisan - Lampirkan Quesioner - Perjelas Bab 1.3 - Bab 1.5 Dihapus - Tambahkan back sound aplikasi	

**Anggota Penguji :**

**Penguji Pertama**

Febriana Santi Wahyuni, Skom, Mkom  
NIP.P. 1031000425

**Penguji Kedua**

Ali Mahmudi, BEng, PhD  
NIP.P. 1031000429

**Mengetahui**

**Dosen Pembimbing I**

Dr. Eng. Aryuganto Soetedjo, ST, MT.  
NIP. Y. 1030800417

**Dosen Pembimbing II**

Michael Ardita, ST, MT.  
NIP.P. 1031000434



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, Km2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 21 April 2014

Nomor : ITN-253/INF/TA/2014  
Lampiran : --  
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Michael Ardita, ST.MT  
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
Malang

Dengan Hormat,  
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : DEXKY TRISUDA ADMAJA  
Nim : 1018077  
Prodi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

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

**21 April 2014 S/D 21 September 2014**

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui  
Program Studi Teknik Informatika S-1  
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.  
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



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. Bencungar Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting) Fax. (0341) 555015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. RAYA Karanglo, Km2 Telp. (0341) 417630 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 21 April 2014

Nomor : ITN-253/INF/TA/2014  
Lampiran : ---  
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Dr. Aryuanto Soetedjo, ST, MT,  
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
Malang

Dengan Hormat,  
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : DEKKY TRISUDA ADMAJA  
Nim : 018077  
Prodi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

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

**21 April 2014 S/D 21 September 2014**

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.  
Demikian agar maklumi dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui  
Program Studi Teknik Informatika S-1  
Ketua,

**Joseph Dedy Irawan, ST., MT.**  
NIP: 197404162005021002

Form S-4a

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas  
Perihal : Ketersediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Michael Ardita, ST.MT**  
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : DEXKY TRISUDA ADMAJA  
Nim : 1018077  
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing  
(~~Utama~~ / Pendamping \*), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

**Aplikasi Pencarian Rute Alamat Kauror Desa Beserta Struktur Pengurus  
Desa (Studi Kasus Di Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo )**

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.  
Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1  
Ketua,  
  
**Joseph Dedy Irawan, ST., MT.**  
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,  
  
DEXKY TRISUDA ADMAJA

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

ai permohonan dari mahasiswa/i :

a : DEXKY TRISUDA ADMAJA

: 1018077

ram Studi : Teknik Informatika

gan ini menyatakan bersedia / tidak bersedia \*) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut  
an judul :

plikasi Pencarian Rute Alamat Kantor Desa Beserta Struktur Pengurus  
Desa (Studi Kasus Di Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo )

ikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, \_\_\_\_\_

Hormat Kami,

  
Michael Ardita, ST.MT  
NIP.P.1031000434

an :  
ih disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i  
rsangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut  
ret yang tidak perlu

Form S-3b

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas  
Perihal : Kesediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Dr. Aryuanto Soetedjo, ST. MT.  
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : DEXKY TRISUDA ADMAJA  
Nim : 1018077  
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / **Pendamping \***), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

**Aplikasi Pencarian Rute Alamat Kantor Desa Beserta Struktur Pengurus  
Desa (Studi Kasus Di Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo )**

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.



Prodi T. Informatika S-1  
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.  
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,

DEXKY TRISUDA ADMAJA

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : DEXKY TRISUDA ADMAJA

NIM : 1018077

Program Studi : Teknik Informatika

Apakah saya menyatakan bersedia / tidak bersedia \*) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

**Aplikasi Pencarian Rute Alamat Kantor Desa Beserta Struktur Pengurus Desa (Studi Kasus Di Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo )**

Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 7/5/19 \_\_\_\_\_

Hormat Kami,



Dr. Aryuanto Soetedjo, ST. MT.  
NIP.P.1030800417

Perhatian :  
Formulir ini diserahkan mahasiswa/i  
bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut  
jika diperlukan yang tidak perlu

Form S-3b



**FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Dexky Trisuda Admaja  
NIM : 1018077  
Masa Bimbingan : 21 April 2014 s/d 21 September 2014  
Judul : Aplikasi Pencarian Rute Alamat Kantor Desa Beserta Struktur Pengurus Desa ( Studi Kasus Kantor Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo ).

No.	Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf Bimbingan
1	28-06-2014	Demo Program	
2	07-07-2014	Revisi Program	
3	16-07-2014	Acc Bab I, II - Penulisan - Keterangan Gambar	
4	17-07-2014	Acc Bab III	
5	20-07-2014	Revisi Bab IV	
6	27-07-2014	Revisi Makalah Seminar Hasil Bab II	
7	06-08-2014	Acc Makalah Seminar Hasil	
8	19-08-2014	Acc Laporan Kompre	

Malang, 16 Agustus 2014




Dosen Pembimbing II

**Michael Ardita, ST, MT.**  
NIP.P. 1031000434



**FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Dexky Trisuda Admaja  
NIM : 1018077  
Masa Bimbingan : 21 April 2014 s/d 21 September 2014  
Judul : Aplikasi Pencarian Rute Alamat Kantor Desa Beserta Struktur Pengurus Desa ( Studi Kasus Kantor Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo ).

No.	Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf Bimbingan
1	15-07-2014	Demo Program	
2	18-07-2014	Revisi Program - Penambahan Back Sound - Tambahkan Button Peta	
3	26-07-2014	Acc Bab I, II	
4	06-08-2014	Revisi Makalah Seminar Hasil Bab III	
5	07-08-2014	Acc Makalah Seminar Hasil	
6	19-08-2014	Acc Laporan Kompre	

Malang, 16 Agustus 2014



Dosen Pembimbing I



Dr. Eng. Arvanto Soetedjo, ST, MT.  
NIP. Y. 1030800417



## BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

No	Nama Mahasiswa : <u>DEKky TRISUDA ADMAJA</u>			Nim <u>1018097</u>
1	Keterangan	Tanggal <u>4 APRIL 2014</u>	Waktu	Tempat <u>T. INFOR</u>
2	Pelaksanaan			Ruang <u>ROBOTIKA</u>
Spesifikasi Judul (berilah tanda silang)**)				
3	<input checked="" type="checkbox"/> a. Jaringan komputer <input checked="" type="checkbox"/> <del>Multimedia</del> <input type="checkbox"/> c. Basis data <input type="checkbox"/> d. Pemrograman & RPL <input type="checkbox"/> e. Lainnya.....			
4	Judul proposal yang diseminarkan mahasiswa	<u>APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (STUDI KASUS DI KEC. KRAKSAAN KAB. PROBOLINGGO)</u>		
5	Perubahan judul yang diusulkan oleh kelompok dosen keahlian	<u>PENERAPAN METODE ... UNTUK PENCARIAN RUTE TERDEKAT ALAMAT KANTOR DESA</u>		
6	Catatan : <u>⊙ Dicari sebuah metode pencarian lintasan terdekat.</u>			
Catatan :				
Persetujuan judul skripsi				
7	Disetujui, Dosen keahlian I  <u>FERRIANA S.W</u>	Disetujui, Dosen keahlian II  <u>MURLAILY</u>	Disetujui, Dosen keahlian III	
	Mengetahui, Ketua Prodi T.Informatika  <u>Joseph Dedy Irawan. ST.MT</u> NIP. 19740416 200501 1 002	Moderator I	Moderator II	



## FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR JUDUL

Dalam pelaksanaan Seminar Judul Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : DEXKY TRISUDA ADMAJA  
NIM : 1018097  
Perbaikan Meliputi : \_\_\_\_\_

⊙ Judul di perbaharui

⊙ Cari sbh metode pencarian lintasan terdapat u/ diimplementasikan

Malang, 4 April 2014

( FEBRIANA S.W )



## FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR JUDUL

Dalam pelaksanaan Seminar Judul Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : DEXKY TRISUDA ADMAJA  
NIM : 10.18.077  
Perbaikan Meliputi :

1. Fokuskan Judul , gunakan metode pencarian nutex terdahul.

2. Sistematisa Penulisan

3. Paparkan permasalahan pada Latar belakang

4. Pustaka.

5. Struktur Menu.

Malang, 4 APRIL 2014

( NURLAILY )





## FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Desky Trisuda Admaja  
NIM : 1018073  
Perbaikan Meliputi : \_\_\_\_\_

1) Perbaiki sistematika penulisan. sesuaikan dengan judul bab. Ni


2) ~~Tan~~ Lampirkan beberapa questionnaire terisi dari pengujian user. Ni

3) Bab 1.3 no 4. Kecamatan apa? tuliskan jelas. Ni

4) Bab 1.5 ~~na~~ ~~→~~ ~~sak~~ ~~perlu~~ Manfaat penelitian gak perlu.

5) Tambahkan baik soal pada aplikasi.  
⇒ Monk / gamelan tradisional

Malang, \_\_\_\_\_

  
( ALI MAMUNDI )



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

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

FT, BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2, Telp. (0341) 551421 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2, Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 10 Juni 2014

Nomor : ITN-6-280/TK.T.INI/2014

Lampiran : -

Perihal : PENELITIAN SKRIPSI

Kepada : Yth. Bapak M. Yasin, SE, M.Si  
Kepala Kantor Kecamatan Kraksaan  
Jl. Raya Panglima Sudirman  
Kec. Kraksaan

Dengan hormat,

Bersama dengan surat ini kami mohon kebijaksanaan Bapak/Ibu agar Mahasiswa kami dari **Fakultas Teknologi Industri, Program Studi Teknik Informatika S-1** dapat di ijinakan untuk melaksanakan Survey, untuk keperluan penelitian skripsi.

Survey akan dilakukan pada : 24 Juni 2014 s/d 30 Juni 2014  
Adapun mahasiswa tersebut adalah :

Dexky Trisuda

NIM: 10.18.077

Setelah melaksanakan survey, hasil dari survey akan digunakan untuk penulisan laporan penelitian/skripsi.  
Demikian agar **maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami ucapkan banyak terima kasih.**



Program Studi  
Teknik Informatika S-1  
Ketua

**Insosh Dedy Irawan, ST, MT.**  
NIP. 19740416 200501 1 002

Tembusan Kepada :  
I.Arsip

## ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN KRAKSAAN KAB. PROBOLINGGO)

NAMA RESPONDEN : M. Agustin Probolinggo

ALAMAT : Probolinggo

PEKERJAAN : Administrasi

TANDA TANGAN



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?  
 a) SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 2) Bagaimana menurut Anda tentang aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan untuk pencarian rute alamat kantor desa?  
 a) SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari sistem pencarian pencarian rute alamat kantor desa ini ketika aplikasi dijalankan?  
 a) SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
a) ~~Kurang~~ SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pencarian rute alamat kantor desa?  
a) ~~Kurang~~ SangatBaik                       c) Baik  
b) Cukup                              d) Kurang
-

## ANGKET SKRIPSI

UDUL : APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN KRAKSAAN KAB. PROBOLINGGO)

NAMA RESPONDEN : Gusli Maulana Sukik

ALAMAT : Jl. Jemis Maja

PEKERJAAN : Mahasiswa

### TANDA TANGAN



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?  
a)  SangatBaik                      c) Baik  
b)  Cukup                              d) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan untuk pencarian rute alamat kantor desa?  
a)  SangatBaik                      c) Baik  
b)  Cukup                              d) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari sistem pencarian pencarian rute alamat kantor desa ini ketika aplikasi dijalankan?  
a)  SangatBaik                      c) Baik  
b)  Cukup                              d) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
a) ~~Kurang~~ SangatBaik                      c) Baik  
b)  Cukup                              d) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pencarian rute alamat kantor desa?  
a) ~~Kurang~~ SangatBaik                      c) Baik  
b)  Cukup                              d) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

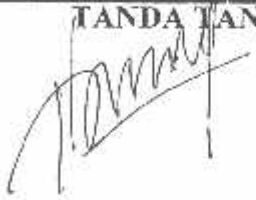
UDUL : APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN KRAKSAAN KAB. PROBOLINGGO)

NAMA RESPONDEN : Vincent Anthonius Abas Mondo Mitte Seda

ALAMAT : Jln. Laya Karang - Malang

PEKERJAAN : Editor / Mahasiswa

TANDA TANGAN



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?  
a)  SangatBaik                      c) Baik  
b)  Cukup                              d) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan untuk pencarian rute alamat kantor desa?  
a)  SangatBaik                      c) Baik  
b)  Cukup                              d) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari sistem pencarian pencarian rute alamat kantor desa ini ketika aplikasi dijalankan?  
a)  SangatBaik                      c) Baik  
b)  Cukup                              d) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
a)  ~~Kurang~~ SangatBaik                       Baik  
b)  Cukup                              d) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pencarian rute alamat kantor desa?  
a)  ~~Kurang~~ SangatBaik                      c) Baik  
b)  Cukup                              d) Kurang

## ANCIET SKRIPSI

UDUL : APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN KRAKSAAN KAB. PROBOLINGGO)

NAMA RESPONDEN : LEEBT II, USA  
ALAMAT : JL. PERUSAHAAN  
PEKERJAAN : MAHASISWA

TANDA TANGAN



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?  
 Sangat Baik                      c) Baik  
b) Cukup                              d) Kurang
  - 2) Bagaimana menurut Anda tentang aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan untuk pencarian rute alamat kantor desa?  
 Sangat Baik                      c) Baik  
b) Cukup                              d) Kurang
  - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari sistem pencarian pencarian rute alamat kantor desa ini ketika aplikasi dijalankan?  
 Sangat Baik                      c) Baik  
b) Cukup                              d) Kurang
  - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
a) ~~Kurang~~ Sangat Baik                      c) Baik  
b) Cukup                              d) Kurang
  - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pencarian rute alamat kantor desa?  
a) ~~Kurang~~ Sangat Baik                      c) Baik  
b) Cukup                              d) Kurang
-

## ANGKET SKRIPSI

**TITUL : APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN KRAKSAAN KAB. PROBOLINGGO)**

**NAMA RESPONDEN :** KUSI ZAH UMAR  
**ALAMAT :** Probolinggo  
**PEKERJAAN :** SURVIVOR, KES. ANATA

### TANDA TANGAN



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
    - a) SangatBaik
    - b) Cukup
    - c) Baik
    - d) Kurang
  - 2) Bagaimana menurut Anda tentang aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan untuk pencarian rute alamat kantor desa?
    - a) SangatBaik
    - b) Cukup
    - c) Baik
    - d) Kurang
  - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari sistem pencarian pencarian rute alamat kantor desa ini ketika aplikasi dijalankan?
    - a) SangatBaik
    - b) Cukup
    - c) Baik
    - d) Kurang
  - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
    - a) ~~Kurang~~ SangatBaik
    - b) Cukup
    - c) Baik
    - d) Kurang
  - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pencarian rute alamat kantor desa?
    - a) ~~Kurang~~ SangatBaik
    - b) Cukup
    - c) Baik
    - d) Kurang
-





## ANGKET SKRIPSI

UDUL : APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN KRAKSAAN KAB. PROBOLINGGO)

NAMA RESPONDEN : KHORRUL ABOU AZI

ALAMAT : KEDIRI

PEKERJAAN : MANASI SWA

TANDA TANGAN



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?  
 a) SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan untuk pencarian rute alamat kantor desa?  
 a) SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari sistem pencarian pencarian rute alamat kantor desa ini ketika aplikasi dijalankan?  
 a) SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
 a) ~~Kurang~~ SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pencarian rute alamat kantor desa?  
 a) ~~Kurang~~ SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang





## ANGKET SKRIPSI

UDUL : APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN KI AKSAAN KAB. PROBOLINGGO)

NAMA RESPONDEN : Robby E

ALAMAT : Sinfasari

PEKERJAAN : Mahasiswa

TANDA TANGAN



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?  
 a) SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 2) Bagaimana menurut Anda tentang aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan untuk pencarian rute alamat kantor desa?  
 a) SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari sistem pencarian pencarian rute alamat kantor desa ini ketika aplikasi dijalankan?  
 a) SangatBaik                       c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
 a) ~~Kurang~~ SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pencarian rute alamat kantor desa?  
 a) ~~Kurang~~ SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
-

## ANGKET SKRIPSI

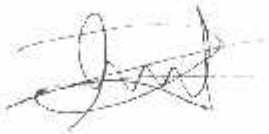
UDUL : APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN KRAKSAAN KAB. PROBOLINGGO)

NAMA RESPONDEN : Randy

ALAMAT : Malang

PEKERJAAN : Mahasiswa

### TANDA TANGAN



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?  
 a) Sangat Baik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 2) Bagaimana menurut Anda tentang aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan untuk pencarian rute alamat kantor desa?  
 a) Sangat Baik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari sistem pencarian rute alamat kantor desa ini ketika aplikasi dijalankan?  
 a) Sangat Baik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
 a) ~~Kurang~~ Sangat Baik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pencarian rute alamat kantor desa?  
 a) ~~Kurang~~ Sangat Baik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
-

## ANGKET SKRIPSI

UDUL : APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN KRAKSAAN KAB. PROBOLINGGO)

NAMA RESPONDEN : MOH. JUMED

ALAMAT : Prizoran, Gauding, Sumenep

PEKERJAAN : Mahasiswa

### TANDA TANGAN



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?  
 a) SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 2) Bagaimana menurut Anda tentang aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan untuk pencarian rute alamat kantor desa?  
 a) SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari sistem pencarian pencarian rute alamat kantor desa ini ketika aplikasi dijalankan?  
 a) SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
 a) ~~Kurang~~ SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
  - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pencarian rute alamat kantor desa?  
 a) ~~Kurang~~ SangatBaik                      c) Baik  
 b) Cukup                              d) Kurang
-

## ANGKET SKRIPSI

**JUDUL** : APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN KRAKSAAN KAB PROBOLINGGO)

**NAMA RESPONDEN** : Singgih Astika Nurhendra

**ALAMAT** : Probolinggo

**PEKERJAAN** : Mahasiswa

TANDA TANGAN



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
    - a) SangatBaik
    - b) Cukup
    - c) Baik
    - d) Kurang
  - 2) Bagaimana menurut Anda tentang aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan untuk pencarian rute alamat kantor desa?
    - a) SangatBaik
    - b) Cukup
    - c) Baik
    - d) Kurang
  - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari sistem pencarian pencarian rute alamat kantor desa ini ketika aplikasi dijalankan?
    - a) SangatBaik
    - b) Cukup
    - c) Baik
    - d) Kurang
  - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
    - a) ~~Kurang~~SangatBaik
    - b) Cukup
    - c) Baik
    - d) Kurang
  - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pencarian rute alamat kantor desa?
    - a) ~~Kurang~~SangatBaik
    - b) Cukup
    - c) Baik
    - d) Kurang
-

## ANGKET SKRIPSI

UDUL : APLIKASI PENCARIAN RUTE ALAMAT KANTOR DESA BESERTA STRUKTUR PENGURUS DESA (STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN KRAKSAAN KAB. PROBOLINGGO)

NAMA RESPONDEN : ELOH KUR MIAWATI

ALAMAT : MALANG

PEKERJAAN : MAHASISWA

TANDA TANGAN



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
    - a) SangatBaik
    - b) Baik
    - c) Cukup
    - d) Kurang
  - 2) Bagaimana menurut Anda tentang aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan untuk pencarian rute alamat kantor desa?
    - a) SangatBaik
    - b) Baik
    - c) Cukup
    - d) Kurang
  - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari sistem pencarian pencarian rute alamat kantor desa ini ketika aplikasi dijalankan?
    - a) SangatBaik
    - b) Baik
    - c) Cukup
    - d) Kurang
  - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
    - a) KurangSangatBaik
    - b) Baik
    - c) Cukup
    - d) Kurang
  - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pencarian rute alamat kantor desa?
    - a) KurangSangatBaik
    - b) Baik
    - c) Cukup
    - d) Kurang
-



