PETA DIGITAL PARIWISATA JEPARA

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Teknik Informatika



DISUSUN OLEH:

AHMAD SAIFUDIN
07 523 308

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2011

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

PETA DIGITAL PARIWISATA JEPARA

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : AHMAD SAIFUDIN
NIM : 07 523 308

Yogyakarta, 1 Juli 2011

Pembimbing

Yudi Prayudi S.Si, M.Kom

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ahmad Saifudin

NIM : 07 523 308

Tugas Akhir dengan Judul :

PETA DIGITAL PARIWISATA JEPARA

Dengan ini saya menyatakan dengan sesugguhnya, bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat keseluruhan tulisan atau karya yang saya ambil dengan menyalin, meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol atau algoritma atau program yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran orang lain, yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan atau karya saya sendiri.

Apabila saya melakukan hal tersebut di atas, baik sengaja atau tidak, dengan ini saya menyatakan menarik Tugas Akhir yang saya ajukan sebagai karya saya sendiri ini. Bila di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan tindakan di atas, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Universitas Islam Indonesia batal saya terima.

Yogyakarta, 1 Juli 2011

Yang Membuat Pernyataan

Ahmad Saifudin

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

PETA DIGITAL PARIWISATA JEPARA

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : Ahmad Saifudin

NIM : 07 523 308

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 01 Juli 2011

Tim Penguji :

Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom
Ketua

Anggota I
Izzati Muhimmah, S.T., M.Sc., Ph.D

Anggota I
Syarif Hidayat, S.Kom., MIT.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia

YOGYAKARTA

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom

PERSEMBAHAN

Rasa puji syukur yang sebesar-besarnya saya panjatkan kepada Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan semoga akan dapat bermanfaat dikemudian hari

Sholawat dan Salam tak lupa saya panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, karena beliau semoga saya menjadi orang yang selalu benar langkahnya dan diridloi oleh Allah SWT

Buat kedua orang tuaku dan semua keluarga tersayang, yang telah memberikan segenap doa dan dukungan di setiap perjalananku. Saya tidak bisa membalas apa-apa selain doa.

A lot of thank for my beloved grandma. Maafkan cucumu ini yang tidak bisa mengabulkan keinginan terakhir nenek untukmelihat aku wisuda.

Untuk my lovely meong, terima kasih atas dukungan, perhatian, dan pengertiannya. Maafin aku karena sudah mengabaikan kamu selama pengerjaan tugas akhir ini.

Untuk om Choliq sekeluarga, terima kasih telah banyak membantuku selama aku tinggal di Jogja dan menempaku menjadi orang yang lebih baik.

Guru, Pendidik, Pengajar dan Dosen, terimakasih telah mengajarkanku ilmu yang bermanfaat selama ini.

Untuk anak-anak IKAS 07 (Amin, Tohar, Birin, Happy, Ita n others), Lele Family (anche, Rita, Vinny, Mike, Rita2, Ino), Gunz FC (Iqbal, Fandi, Unggun, Edi, Tanto, Aang, Eko, Ezi, n others) Include 07, dan semua temen-temenku, sahabatku dan semua pihak pendukung yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, terimakasih telah memberi support dan menemaniku dalam keadaan

susah maupun senang

Sekali lagi terimakasih untuk semuanya

MOTTO

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan; Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain".

(Q.S. Asy Syarh ayat 6 &7)

" Jadilah sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar".

(Q.S. Al Baqarah ayat 153)

"Jika kamu berada dalam titik jenuh saat mengerjakan sesuatu, pikirkanlah orang tuamu dan orang-orang yang menyayangimu. Mereka akan menjadi motivasi bagimu untuk berjuang lebih keras lagi. "

(My beloved Grandma (Almarhumah))

"never give up"

(Uzumaki Naruto)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan segala hormat, saya panjatkan puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya diberi kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini, yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana S-1.

Tak lupa, dalam Tugas Akhir ini saya telah dibantu oleh berbagai pihak, baik berupa bimbingan, semangat, maupun kerjasamanya. Oleh karena itu dalam kesempatan ini ijinkanlah saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Gumbolo, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia dan juga selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, atas waktu dan kesabaran, serta pengertiannya dalam membantu saya.
3. Seluruh staf pengajar Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia, khususnya dosen-dosen jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu.
4. Kedua orang tuaku tercinta, terima kasih atas semua motivasi dan doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Tak ada yang sempurna di dunia ini, oleh karena itu saya menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini, sehingga segala kritik dan saran akan saya terima dengan rendah hati.

Saya sangat berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 1 Juli 2011

Wassalamu'alaikum wr. wb

Penulis

SARI

Di jaman teknologi sekarang ini banyak dijumpai perangkat multimedia telah menjadi gaya hidup. Salah satunya adalah komputer yang sudah menjadi kebutuhan seperti halnya telepon genggam. Karena itu banyak aplikasi manual yang beralih ke digital, salah satunya adalah Peta. Peta Digital Pariwisata Jepara ini adalah sebuah aplikasi peta digital yang menunjukkan informasi tentang kepariwisataan Jepara. Untuk itu aplikasi ini dibuat semenarik mungkin dengan desain, animasi, dan suara sehingga mampu menjadi alternatif panduan wisata bagi wisatawan yang ingin berwisata ke Jepara.

Metode digunakan dalam pengembangan aplikasi ini terdiri dari pengambilan data dari instansi terkait, perancangan desain dan diagram HIPO (*Hierarcy plus Input-Proses-Output*), dan pembuatan aplikasi. Hasilnya adalah sebuah sistem dengan informasi teks, gambar, musik, dan animasi bernama Peta Digital Pariwisata Jepara.

Hasil dari program Peta Digital Pariwisata Jepara terdiri dari halaman yang memiliki beberapa menu. Halaman yang ditampilkan berupa halaman *flash* yang akan berubah sesuai dengan menu yang dipilih oleh *user*. Ensiklopedi ini dapat digunakan sebagai alternatif peta konvensional. Sistem ini lebih interaktif dan lebih mudah menyalurkan informasi kepada *user*.

Keywords : Peta Digital, Jepara

TAKARIR

Actionscript	bahasa pemrograman yang digunakan di dalam movie flash untuk mengirimkan command/instruksi ke dalam movie flash itu sendiri
Animasi	suatu gerakan objek yang diatur hingga tampak lebih hidup dan menarik
Hardware	perangkat keras
Hierarcy	urutan tingkatan atau jenjang
Home	halaman utama atau beranda
Interface	Antarmuka
Software	perangkat lunak
User friendly	Mudah digunakan
User	Pemain

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING ..... **ii**
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR ..... **iii**
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI ..... **iv**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
SARI ..... **ix**
TAKARIR ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR TABEL ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan Penelitian 3
1.5 Manfaat Penelitian 3
1.6 Metodologi Penelitian 3
1.6.1 Pengumpulan Data 3
1.6.2 Pembuatan Aplikasi 3
1.7 Sistematika Penulisan 4

BAB II LANDASAN TEORI 6
2.1 Peta 6
2.2 Jepara 7
2.2.1 Informasi Geografis Jepara.....7
2.2.2 Kependudukan Jepara.....9
2.2.3 Pariwisata Jepara 11
2.2 Multimedia 14

BAB III METODOLOGI 15
3.1 Metode Analisis.....15
3.2 Analisis Kebutuhan 15
3.2.1 Analisis Kebutuhan Input 15
3.2.2 Analisis Kebutuhan Proses 16
3.2.3 Analisis Kebutuhan Output 16
3.2.4 Analisis Kebutuhan Antarmuka 16
3.3.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 17
3.3.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 17
3.3 Perancangan Perangkat Lunak 18
3.3.1 Metode Perancangan 18
3.3.2 Hasil Perancangan 19
3.3.3 Perancangan Antarmuka 20
3.3.3.1 Perancangan Antarmuka Halaman Utama 20
3.3.3.2 Perancangan Antarmuka Halaman Peta 21
3.3.3.3 Perancangan Antarmuka Halaman Wisata Jepara 21
3.3.3.4 Perancangan Antarmuka Halaman Hotel 22
3.3.3.5 Perancangan Antarmuka Halaman Resto 23

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 24
4.1 Implementasi 24

4.1.1 Batasan Implementasi 24
4.1.2 Implementasi Pembuaan Program 24
4.1.3 Implementasi Proses Pembuatan 25
4.1.4 Implementasi *Interface* 26
4.2 Hasil 32
4.2.1 Halaman *Home* 32
4.2.2 Halaman Tentang Program 33
4.2.3 Halaman Transportasi 33
4.2.4 Halaman Peta 34
4.2.5 Halaman Jadwal Kegiatan 35
4.2.6 Halaman Wisata Jepara 36
4.3 Pengujian Sistem 44

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 49
5.1 Kesimpulan 49
5.1 Saran 49

DAFTAR PUSTAKA 50
LAMPIRAN 51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Jawa Tengah 25
Gambar 2.2 Grafik Laju Pertumbuhan Penduduk Jepara.....25
Gambar 3.1 Diagram HIPO Peta Digital Pariwisata Jepara 25
Gambar 3.2 Perancangan Halaman *Home* 20
Gambar 3.3 Perancangan Halaman Peta 21
Gambar 3.4 Perancangan Halaman Wisata Jepara 22
Gambar 3.5 Perancangan Halaman Hotel 22
Gambar 3.5 Perancangan Halaman Resto 23
Gambar 4.1 Halaman *Home* 32
Gambar 4.2 Halaman Tentang Program 33
Gambar 4.3 Halaman Transportasi 34
Gambar 4.4 Halaman Peta 35
Gambar 4.5 Halaman Jadwal Kegiatan 35
Gambar 4.6 Submenu Wisata Jepara.....36
Gambar 4.7 Submenu Resto 37
Gambar 4.8 Submenu Hotel 38

Gambar 4.9 Submenu Wisata Alam 39
Gambar 4.10 Submenu Wisata Budaya.....40
Gambar 4.11 Submenu Wisata Sejarah 41
Gambar 5.12 Submenu Wisata Religi 42
Gambar 4.13 Submenu Submenu Halaman Galeri 43
Gambar 4.14 Submenu Submenu Halaman Info.....44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Jumlah Penduduk 45
Tabel 4.1 Tabel Responden 45
Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuisioner Responden.....47

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata adalah salah satu faktor penting bagi pertumbuhan suatu daerah atau kota. Tingkat kemajuan suatu daerah dapat dilihat dari pengelolaan pariwisata yang ada. Dengan adanya tempat wisata yang bagus dan dikelola dengan baik, maka tingkat kemajuan serta pendapatan daerah atau kota tersebut akan meningkat.

Salah satu hal yang harus dikelola dengan baik adalah informasi yang diperlukan oleh para wisatawan. Informasi yang dimaksud meliputi profil objek wisata, jalur jalan yang menghubungkan, serta segala fasilitas yang mendukungnya seperti hotel, restoran, dan bank. Informasi-informasi tersebut sangat dibutuhkan para wisatawan sebagai panduan dalam berwisata, apalagi jika yang melakukan perjalanan wisata adalah wisatawan mancanegara.

Pengelolaan dan penyampaian informasi dengan sistem konvensional terkadang memerlukan waktu yang lama dan cara yang kurang efisien serta kurang menarik. Maka dari itu diperlukan sistem yang dapat menyajikan informasi secara akurat dan bisa diakses dengan mudah serta lebih menarik. Penerapan komputerisasi mendukung adanya penyelesaian terhadap masalah yang dihadapi dan hasilnya juga lebih efektif dan efisien karena dengan adanya system yang terkomputerisasi, maka suatu informasi tentang objek wisata dapat disajikan dengan cepat dan lebih menarik.

Jepara merupakan salah satu tujuan wisata di Jawa Tengah yang terkenal dengan keindahan alam terutama pantai-pantainya. Letak Jepara yang kurang strategis, di utara Jawa serta kurangnya promosi menyebabkan kepariwisataan Jepara kurang berkembang. Banyak masyarakat yang belum mengetahui mengenai tempat-tempat wisata di Jepara.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi peta digital mengenai kepariwisataan Jepara sehingga akan memudahkan wisatawan dalam melakukan

perjalanan wisata ke Jepara. Pembuatan Peta dalam bentuk digital Selain itu juga bisa dimanfaatkan sebagai salah satu media promosi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membangun suatu aplikasi peta digital Jepara berbasis multimedia yang berisi informasi tentang tempat-tempat wisata di Jepara, dengan tujuan agar pariwisata di Jepara lebih dikenal masyarakat luas dan membantu memandu wisatawan dalam berwisata di Jepara.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah sangat diperlukan agar penelitian dapat berjalan dengan terarah dan mempermudah persoalan yang dihadapi. Selain itu, batasan masalah juga berfungsi sebagai penegasan agar rumusan masalah yang telah disampaikan dapat terselesaikan. Adapun batasan-batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Informasi yang disampaikan dalam aplikasi ini adalah informasi tentang lokasi objek wisata dan hal-hal yang berkaitan dengan pariwisata kabupaten Jepara.
2. Peta dan informasi yang ditampilkan dalam aplikasi ini disesuaikan dengan data yang diperoleh dengan insatansi terkait.
3. Tidak ada menu pencarian dalam peta.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi peta digital pariwisata yang menarik agar dapat menjadi panduan bagi wisatawan.
2. Mendorong pariwisata Jepara agar lebih maju.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Dapat dijadikan sebagai referensi untuk mahasiswa yang ingin mengembangkan konsep peta digital.
b. Menambah media promosi tentang pariwisata kabupaten Jepara.
c. Memberikan alternatif panduan wisata yang lebih menarik dan mudah digunakan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode Pengumpulan Data dan Pembuatan Aplikasi Peta Pariwisata Jepara.

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian. Metode ini meliputi pengumpulan data dari buku-buku referensi yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi, mempelajari dokumen, laporan penelitian, ataupun laman-laman di internet dan data dari instansi terkait.

1.6.2 Pembuatan Aplikasi

Metode pembuatan aplikasi disusun berdasarkan hasil pengolahan dari data yang sudah diperoleh. Metode ini meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

   Analisa ini dilakukan untuk mengolah data yang sudah didapat dan mengelola data sesuai dengan kebutuhan perancangan.

b. Perancangan

Yaitu proses merancang aplikasi yang akan dibangun setelah melakukan analisis kebutuhan.

c. Implementasi

Adalah proses pembuatan Peta Digital Pariwisata Jepara sesuai dengan rancangan. Setelah pembuatan perancangan maka dapat dipresentasikan hasil dari perancangan yang telah dibuat.

d. Pengujian

Setelah aplikasi selesai dibuat, maka pada tahap ini merupakan tahap uji coba terhadap aplikasi tersebut apakah sesuai dengan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir, disusun per bab dan berurutan untuk mempermudah pembahasannya. Secara garis besar, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Diawali dengan penjelasan mengenai latar belakang masalah, kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi informassi tentang teori-teori yang berhubungan dengan sistem yang dibangun. Teori tersebut antara lain tentang peta dan pembagiannya, jepara dan pariwisatanya, perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem, dan bahasa pemrograman.

BAB III METODOLOGI

Bagian ini memuat uraian tentang metode analisis kebutuhan perangkat lunak yang dipakai, serta hasil analisis kebutuhan perangkat yang berupa kebutuhan menu peta pariwisata, kebutuhan antarmuka (*interface*), serta kebutuhan *software* dan *hardware* yang akan digunakan.

Sedangkan pada bagian perancangan aplikasi membahas tentang metode perancangan, hasil perancangan, dan perancangan antarmuka *(interface).*

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang analisis kinerja dari aplikasi yang telah dibuat. Pada bagian ini mengulas analisis hasil pengujian terhadap aplikasi yang dibandingkan dengan kebenaran dan kesesuaiannya dengan kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari hasil impelementasi dan analisis kinerja yang telah dibangun. Serta saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dari perangkat lunak yang telah dibangun.

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1. Peta

Peta adalah sekumpulan titik, garis, dan area yg digunakan untuk mendefinisikan lokasi atau tempat yang mengacu pada sistem koordinat dan biasanya direpresentasikan dalam dua dimensi, tetapi bisa juga dalam dimensi yang lebih tinggi. [WID00]

Dalam perkembangannya peta dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

a. Peta Klasik

Peta klasik merupakan gambaran data yang memperlihatkan unsur rupa bumi yang diinterpretasikan dan disajikan pada skala tertentu dan direproduksi di atas bahan cetakan (kertas, film, dan lain sebagainya) sehingga unsur rupa bumi disajikan dua dimensi. Untuk keperluan perbaikan, pembaruan peta dan penyajian pada skala berbeda perlu dilakuakan proses ulang kompilasi data.

b. Peta Digital

Pada peta digital unsur rupa bumi disajikan dalam objek garis dan titik yang digitasi dalam format vektor dan mudah dimanipulasi atau dimodifikasi untuk produk peta yang bersifat khusus atau sesuai dengan keperluan pengguna. Unsur rupa bumi diinterpretasikan dan disajikan dalam layar grafik komputer. Pada posisi koordinat, unsur tidak dibatasi faktor skala tetapi dibatasi faktor peta sehingga untuk penyajian pada skala tidak diperlukan kompilasi ulang.

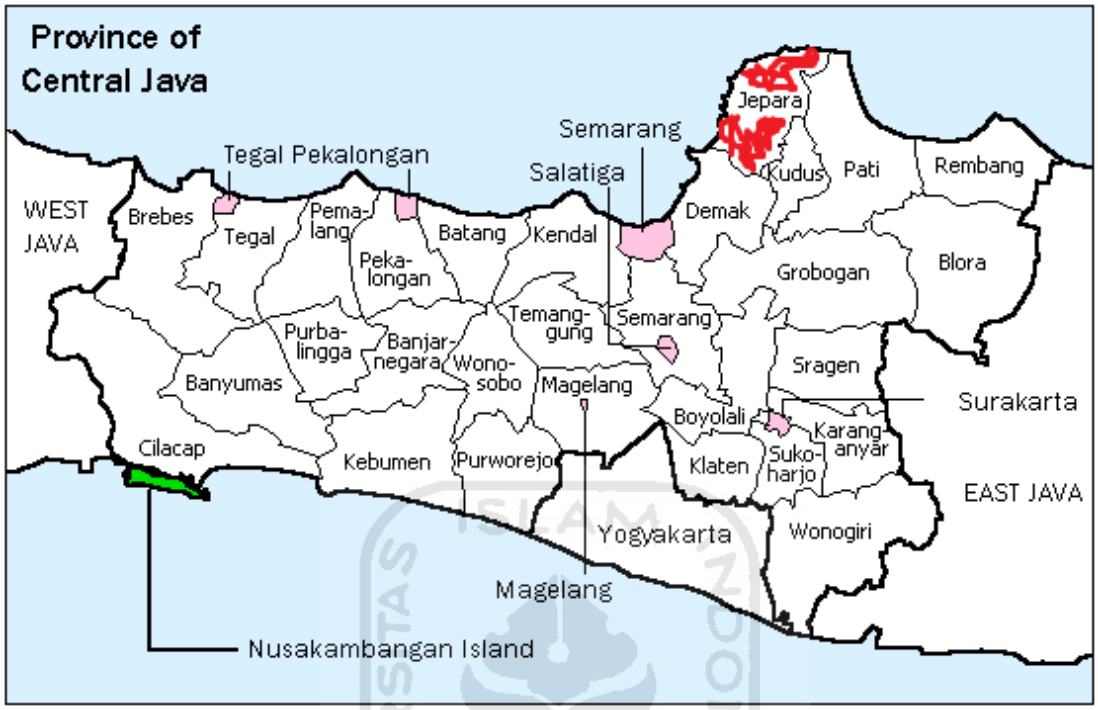
2.2. Jepara

Jepara adalah salah satu kabupaten di Provinsi Jawa tengah yang beribukota di Jepara. Wilayah Kabupaten Jepara juga meliputi Kepulauan Karimunjawa yang berada di Laut Jawa.

2.2.1. Informasi Geografis Jepara

Kabupaten Jepara terletak di pantai utara (bagian timur) Jawa Tengah, dimana bagian barat dan utara dibatasi oleh laut. Bagian timur wilayah kabupaten ini merupakan daerah pegunungan. Wilayah Kabupaten Jepara juga meliputi Kepulauan Karimunjawa, yakni gugusan pulau-pulau di Laut Jawa. Dua pulau terbesarnya adalah Pulau Karimunjawa dan Pulau Kemujan. Sebagian besar wilayah Karimunjawa dilindungi dalam Cagar Alam Laut Karimunjawa. Penyeberangan ke kepulauan ini dilayani oleh kapal ferry yang bertolak dari Pelabuhan Jepara. Karimunjawa juga terdapat lapangan terbang perintis yang didarati pesawat berjenis kecil dari Semarang.

Letak astronomis Jepara terletak diantara 110^{o} 9’48,02” sampai 110^{o} 58’37,40” BT dan 5^{o} 43’20,67” sampai 6^{o}47’25,83” LS. Kabupaten ini berbatasan dengan Laut Jawa di barat dan utara, Kabupaten Pati dan Kabupaten Kudus di timur, serta Kabupaten Demak di selatan. Batas – batas wilayah Kabupaten Jepara dapat dilihat seperti pada gambar peta di bawah ini:



Gambar 2.1 Peta Jawa Tengah

Luas wilayah Kabupaten Jepara adalah 100.413,19 Ha (1.004,132 km2) terdiri atas 16 kecamatan, antara lain : [JEP10]

1. Kecamatan Kedung
2. Kecamatan Pecangaan
3. Kecamatan Kalinyamatan
4. Kecamatan Welahan
5. Kecamatan Mayong
6. Kecamatan Nalumsari
7. Kecamatan Batealit
8. Kecamatan Tahunan
9. Kecamatan Jepara
10. Kecamatan Mlonggo
11. Kecamatan Pakis Aji
12. Kecamatan Bangsri
13. Kecamatan Kembang
14. Kecamatan Keling
15. Kecamatan Donorojo
16. Kecamatan Karimunjawa

Dari 16 kecamatan diatas, kecamatan yang terluas adalah Keling yaitu 23.175,804 ha dan kecamatan yang terkecil adalah Kalinyamatan 2.369,834 ha.

Sedangkan menurut penggunaan lahannya sebagian besar berupa tanah sawah 26.291,056 ha dan tanah kering 74.122,133 ha. [JEP10]

Kabupaten Jepara beriklim tropis dengan rata-rata musim penghujan empat sampai lima bulan dan musim kemarau antara tujuh sampai delapan bulan dalam setahun, dengan suhu rata-rata antara 21,55^{o}C sampai dengan 32,71^{o}C. Kontur daratan wilayah daerah Kabupaten Jepara berkisar antara 0 sampai 1.302 meter di atas permukaan air laut. Didukung oleh letak geografisnya yang berada di pesisir pantai, dalam sejarah perkembangan wilayah Jepara, sektor perdagangan menjadi salah satu penyangga utama struktur perekonomian wilayah Kabupaten Jepara. Paling tidak selama 2001–2005 tidak kurang 20 persen dari nilai total perekonomian disumbang oleh sektor perdagangan.

2.2.2. Kependudukan Jepara

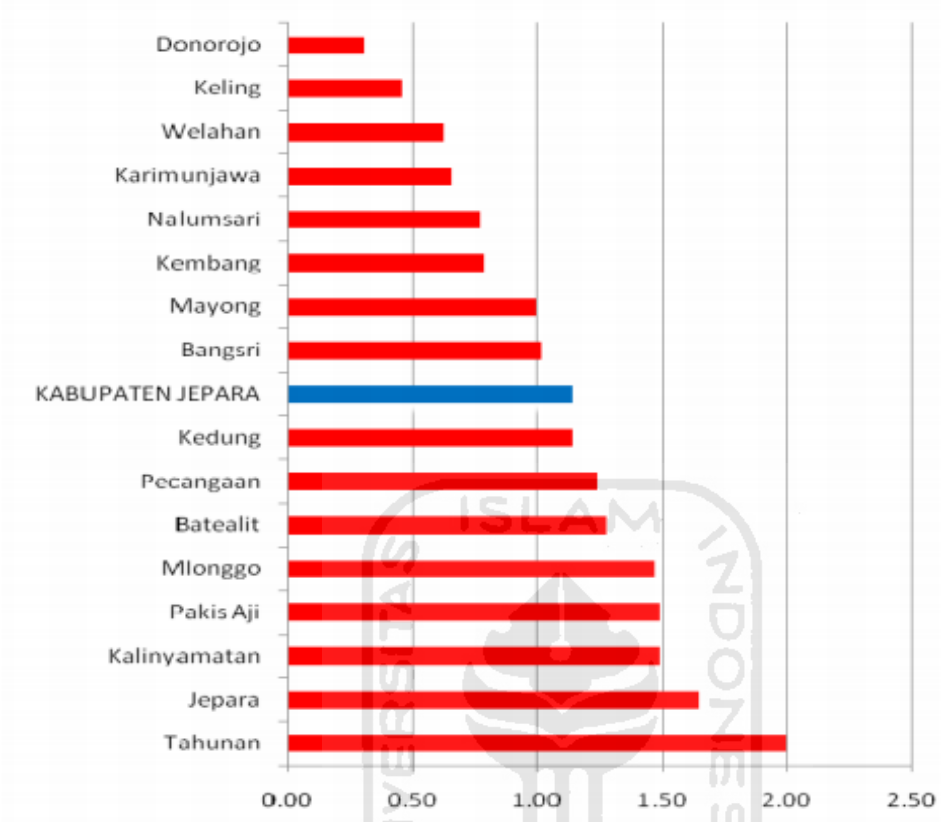
Berdasarkan hasil pencacahan sensus penduduk 2010, jumlah penduduk Kabupaten Jepara adalah 1.097.158 orang, yang terdiri atas 547.876 laki-laki dan 549.282 perempuan. Dari hasil SP 2010 tersebut distribusi penduduk terbanyak adalah Kecamatan Tahunan sebesar 9,26% (101.625 orang) dan terbanyak kedua adalah Kecamatan Bangsri 8,54% (93.731 orang), kecamatan yang penduduknya terkecil adalah Kecamatan Karimunjawa sebesar 0.80% (8.732 orang). Dengan luas wilayah sekitar 1.004,132 kilometer persegi yang didiami oleh 1.097.158 orang, maka rata-rata tingkat kepadatan penduduk Kabupaten Jepara adalah sebanyak 1.093 orang per kilometer persegi. Kecamatan yang paling tinggi tingkat kepadatan penduduknya adalah Kecamatan Jepara, yakni sebanyak 3.222 orang per kilometer persegi, sedangkan yang paling rendah adalah Kecamatan Karimunjawa sebanyak 123 orang per kilometer persegi.

Berikut ini perincian jumlah penduduk tiap kecamatan.

Tabel 2.1 Tabel Jumlah Penduduk

Kecamatan	Penduduk			
	Laki-Laki	Perempuan	Laki-laki + Perempuan	Sex ratio
[1]	[2]	[3]	[4]	[5]
Kecamatan				
[010] Kedung	35.249	35.500	70.749	99,29
[020] Pecangaan	38.278	38.889	77.167	98,43
[021] Kalinyamatan	29.016	29.184	58.200	99,42
[030] Welahan	34.215	35.027	69.242	97,68
[040] Mayong	41.124	41.777	82.901	98,44
[050] Nalumsari	33.817	34.875	68.692	96,97
[060] Batealit	39.002	38.853	77.855	100,38
[070] Tahunan	51.558	50.067	101.625	102,98
[080] Jepara	40.051	39.432	79.483	101,57
[090] Mlonggo	39.440	38.435	77.875	102,61
[091] Pakis Aji	27.572	27.116	54.688	101,68
[100] Bangsri	47.017	46.714	93.731	100,65
[101] Kembang	31.890	32.957	64.847	96,76
[110] Keling	28.890	29.499	58.389	97,94
[111] Donorojo	26.357	26.625	52.982	98,99
[120] Karimunjawa	4.400	4.332	8.732	101,57
JEPARA	**547.876**	**549.282**	**1.097.158**	**99,74**

Berdasarkan SP 2010, Laju pertumbuhan penduduk Kabupaten Jepara rata-rata pertahun selama sepuluh tahun terakhir dari tahun 2000-2010 sebesar 1,14%. Laju pertumbuhan penduduk tertinggi ada di Kecamatan Tahunan yakni sebesar 2% per tahun, sedangkan yang terendah di Kecamatan Donorojo yakni sebesar 0,31 persen pertahun. Berikut ini perincian laju pertumbuhan penduduk di Kabupaten Jepara.



Tabel 2.2 Grafik Laju Pertumbuhan Penduduk Jepara

2.2.3. Pariwisata Jepara

Selain memiliki beraneka ragam motif ukiran, kabupaten Jepara juga memiliki beraneka ragam tempat wisata. Tempat wisata di Jepara terhitung beraneka ragam, mulai dari wisata alam, wisata budaya, wisata religi hingga wisata sejarah. Untuk wisata alam, Jepara terhitung sebagai salah satu daerah di Indonesia yang memiliki keindahan alam yang luar biasa. Mulai dari pantai hingga bukit-bukit yang menjadi tempat untuk melihat pantai dari sudut yang lain. Dari semua wisata alam yang ada, yang menjadi primadona tentu saja Kepulauan Karimun Jawa. Karimun jawa merupakan salah satu andalan Jepara di bidang pariwisata. Kepulauan ini terdiri dari 27 pulau. Diantara 27 pulau tersebut hanya 5 pulau yang berpenghuni, yaitu:

1. Pulau karimun, pulau terbesar yang menjadi penghubung utama.
2. Pulau Kemujan.
3. Pulau Nyamuk.
4. Pulau parang.
5. Pulau genting.

Selain kelima pulau tersebut masih ada pulau-pulau lain yang tidak berpenghuni yang menjadi tujuan para wisatawan karena masih alami. Pulau-pulau tersebut antara lain :

- Menjangan Besar
- Menjangan Kecil
- Cemara Besar
- Cemara Kecil
- Geleyang (30 ha)
- Burung
- Bengkoang (92 ha)
- Kembar (11,2 ha)
- Katang (2,8 ha)
- Krakal Besar (2,8 ha)
- Krakal Kecil (2,8 ha)
- Sintok
- Mrican
- Tengah
- Pinggir
- Cilik
- Gundul
- Seruni
- Tambangan
- Cendekian
- Kumbang (8,8 ha)
- Mencawakan (atau Menyawakan).

Sejak tanggal 15 Maret 2001, karimunjawa ditetapkan oleh pemerintah Jepara sebagai Taman nasional. Taman nasional karimunjawa adalah rumah bagi terumbu karang, hutan bakau, hutan pantai, serta hampir 400 spesies fauna laut, di antaranya 242 jenis ikan hias. Beberapa fauna langka yang berhabitat disini adalah elang laut dada putih, penyu sisik, dan penyu hijau.

Selain wisata alam, jepara juga memiliki wisata sejarah yang tidak kalah bagusnya. Sebagai contoh yaitu benteng portugis. Benteng Portugis terletak di Desa Banyumanis Kecamatan Keling atau 45 km di sebelah utara Kota Jepara, dan untuk mencapainya tersedia sarana jalan aspal dan transportasi regular.[KAT10]

Dilihat dari sisi geografis benteng ini nampak sangat strategis untuk kepentingan militer khususnya zaman dahulu yang kemampuan tembakan meriamnya terbatas 2 s/d 3 km saja. Benteng ini dibangun di atas sebuah bukit batu di pinggir laut dan persis di depannya terhampar Pulau mondoliko, sehingga praktis selat yang ada di depan benteng ini berada di bawah kontrol Meriam Benteng sehingga akan berpengaruh pada pelayaran kapal dari Jepara ke Indonesia bagian timur atau sebaliknya.

Selain wisata alam dan sejarah , masih ada wisata yang menarik yaitu wisata budaya. Dikatakan menarik karena wisatawan dapat menyaksikannya hanya pada hari dan tanggal tertentu saja. Salah satu yang paling ditunggu yaitu pesta lomban. Pesta Lomban di Jepara pada awalnya adalah pestanya masyarakat nelayan di wilayah Kabupaten Jepara, namun dalam perkembangannya pesta ini telah menjadi milik masyarakat Jepara pada umumnya. Pesta ini merupakan puncak acara dari Pekan Syawalan yang diselenggarakan pada tanggal 8 syawal atau 1 minggu setelah hari Raya Idul Fitri.[KAT10]

Selain ketiga wisata sebelumnya, masih banyak pariwisata Jepara yang layak untuk dikunjungi. Ada tempat lain yang tidak kalah indah dengan karimun jawa, ada juga tempat yang tidak kalah eksotis dibandngkan benteng portugis.

2.3. Multimedia

Multimedia secara umum merupakan gabungan atau kombinasi dari 3 unsur yaitu suara, gambar, dan teks. Multimedia dapat juga diartikan sebagai kombinasi paling sedikit dari dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara atau musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar.

Definisi lain dari multimedia adalah kemampuan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, dan gambar, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Dalam hal ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar. Kedua, harus ada link yang menghubungkan obyek dengan informasi. Ketiga, harus ada navigasi yang bisa memandu, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide. Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti yang luas namanya [SUY03].

BAB III
METODOLOGI

3.1 Metode Analisis

Metode yang digunakan yaitu melaksanakan penelitian untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam pembuatan sistem. Dengan menggunakan metode ini maka *input*, proses maupun *output* dari sistem dapat ditentukan. Data sebagian besar didapatkan dari dinas pariwisata Jepara dan TIC (*Tourism information centre*) Jepara.

3.2 Analisis Kebutuhan

Dari analisis yang dilakukan melalui metode penelitian maka dapat ditentukan semua kebutuhan sistem meliputi *input*, proses maupun *output*. Selain itu desain antarmuka dari sistem dapat ditentukan sehingga tercipta suatu aplikasi sesuai dengan yang diinginkan.

3.2.1 Analisis Kebutuhan Input

Aplikasi ini merupakan media informasi yang membutuhkan *input* sebagai sumber bahan pengetahuan untuk *user* sehingga aplikasi ini dapat bermanfaat dan berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Berikut ini adalah *input* yang dibutuhkan oleh system:

a. Data peta
b. Data mengenai objek wisata dan keterangannya.
c. Data fasilitas-fasilitas yang berkaitan dengan wisata Jepara meliputi nama, keterangan dan lokasi.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Proses

Aplikasi ini menitikberatkan pada penyampaian informasi tentang objek-objek wisata Jepara beseta lokasinya secara animatif. Hal ini dimaksudkan agar *user* dapat lebih mudah memahami informasi yang disampaikan. Selain itu, hal ini berguna untuk mengurangi kejenuhan user dalam memahami informasi yang disampaikan.

Pada dasarnya aplikasi ini banyak menjalankan konsep animasi *frame to frame*. Untuk menggunakan teknik animasi ini dibutuhkan rangkaian objek gambar yang akan diletakkan dalam tiap frame agar tercipta animasi dari objek tersebut.

3.2.3 Analisis Kebutuhan Output

Aplikasi Keluaran (*output*) dari aplikasi ini adalah berupa informasi mengenai kepariwisataan jepara khususnya mengenai lokasi objek wisaatanya dalam bentuk peta. Informasi yang ditampilkan antara lain: peta wisata Jepara, objek wisata, dan fasilitas umum. Informasi dan penjelasan yang ditampilkan berbentuk teks, gambar dan animasi.Teks merupakan bagian pendukung dari gambar dan animasi yang ditampilkan. Dengan tampilnya gambar dan animasi yang disertai teks, maka diharapkan *user* dapat lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam aplikasi ini.

3.2.4 Analisis Kebutuhan Antarmuka

Antarmuka dititikberatkan pada interface yang bersifat *user friendly* yang berarti tidak sulit digunakan atau mempermudahkan pengguna. Selain itu, antarmuka sistem juga harus menarik sehingga *user* merasa nyaman dalam menggunakan sistem.

3.2.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan peta digital pariwisata Jepara ini menggunakan berbagai macam *software*. Berikut daftar *software* yang digunakan :

a. Adobe Flash CS3
b. Adobe Photoshop CS3
c. Corel Draw X3

3.2.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam pembuatan aplikasi ini tidak diharuskan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi yang terlalu tinggi tetapi juga tidak bisa menggunakn *hardware* dengan spesifikasi yang rendah, karena dalam proses pembuatan aplikasi ini akan

melibatkan beberap perangkat lunak olah grafis dan animasi sehingga dibutuhkan perangkat keras yang kemampuannya mencukupi untuk pembuatan sebuah animasi dan grafis. Jika menggunakan perangkat keras yang dengan spesiffikassi rendah maka akan terasa sekali kekurangannya dalam pembuatan grafis terutama dalam pembuatan animasi dan proses *rendering*. Walaupun begitu akan lebih optimal jika pembuatan aplikasi ini menggunakan komputer yang memiliki spesifikasi yang cukup tinggi. Berikut ini spesifikasi perngkat keras yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini:

1. Processor AMD athlon II X2 3.0 GHz.
2. RAM 1 Gigabyte.
3. Harddisk free space 5 Gigabyte.
4. Monitor.
5. VGA ATI Radeon HD 4650.
6. Keyboard.
7. Mouse.

3.3 Perancangan Perangkat Lunak

3.3.1 Metode Perancangan

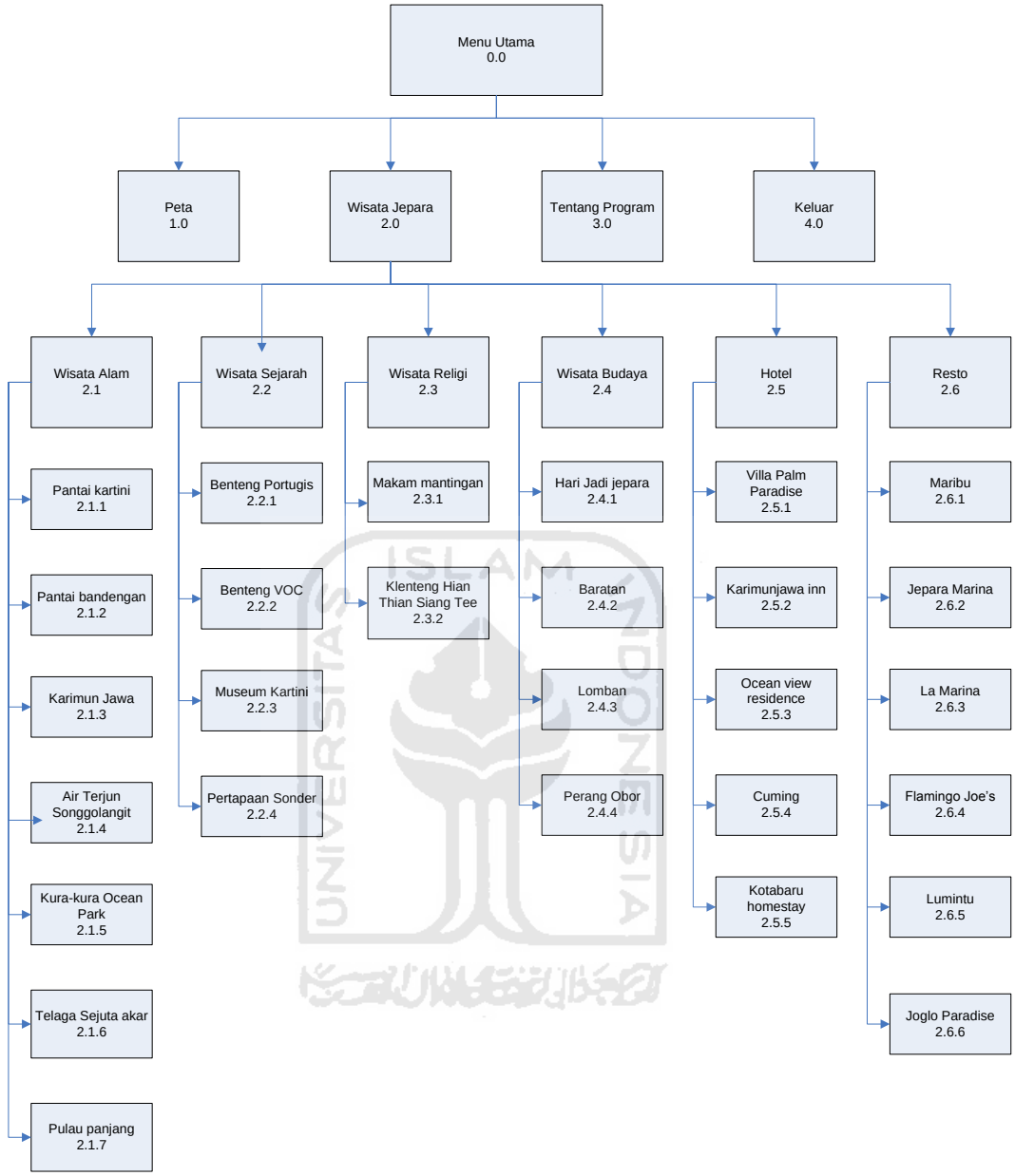
Setelah melakukan pengumpulan data dan meelakukan analisis keebutuhan maka dilanjutkan dengan perancangan perangkat lunak. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi Peta Digital Pariwisata Jepara adalah metode perancangan menggunakan diagram HIPO (*Hierarchy plus Input-Proses-Output*) merupakan metodologi yang dikembangkan IBM. HIPO sebenarnya adalah alat dokumentasi program. Akan tetapi sekarang juga banyak digunakan sebagai alat desain dan teknik dokumentasi dalam siklus pengembangan sistem. HIPO berbasis fungsi, yaitu tiap-tiap modul dalam sistem digambarkan oleh fungsi utamanya. Sasaran utama penggunaan HIPO antara lain sebagai berikut:

a. Untuk menyediakan suatu struktur guna meemahami fungsi-fungsi dari sistem.

b. Untuk lebih menekankan fungsi-fungsi yang harus diselesaikan oleh program, bukannya menunjukan statemen-statemen program yang digunakan untuk melaksanakan fungsi tersebut.

3.3.2 Hasil Perancangan

Hasil perancangan aplikasi dibagi menjadi beberapa bagian yang mendukung pada proses perancangan aplikasi. Adapun perancangan aplikasi sebagai berikut :



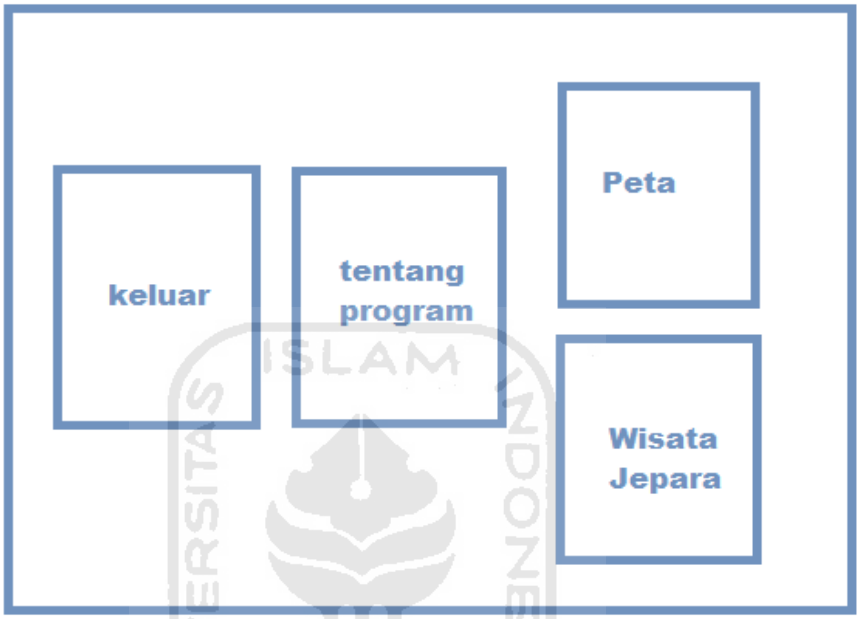
Gambar 3.1 Diagram HIPO

3.3.3 Perancangan Antarmuka

Perancangan antar muka atau *interface* merupakan pembuatan rancangan pada bagian tampilan aplikasi yang dapat mempermudah pengguna dalam memperoleh informasi.

3.3.3.1 Perancangan Antarmuka Halaman Utama

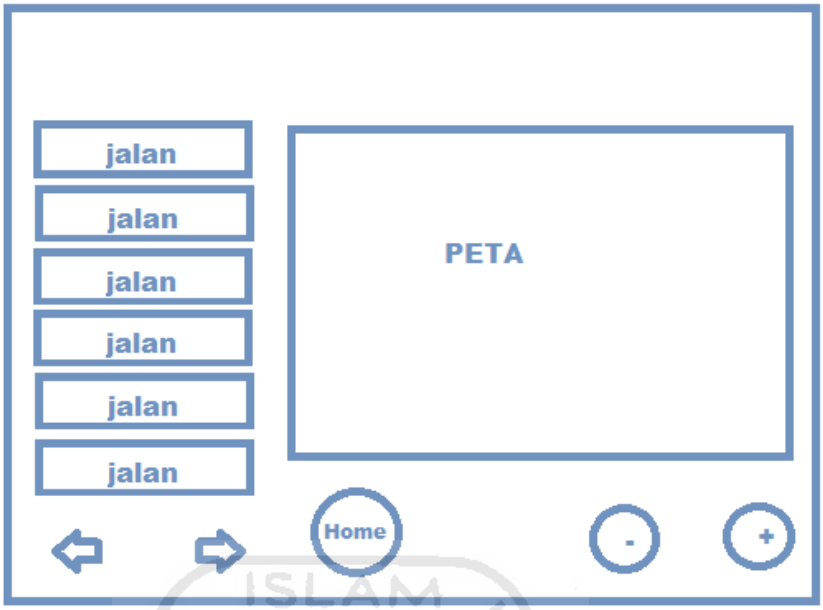
Halaman Utama merupakan halaman yang ditampilkan pertama kali saat menjalankan program. Pada halaman ini akan ditampilkan empat menu, yaitu menu peta, menu wisata Jepara, menu tentang program, dan menu keluar. Rancangan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Perancangan Halaman *Home*

3.3.3.2 Perancangan Antarmuka Halaman Peta

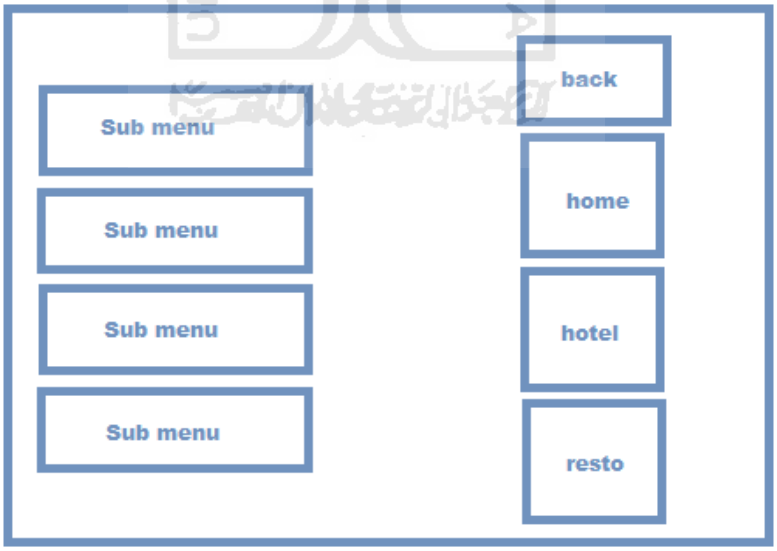
Halaman Peta menampilkan peta dari Jepara. Informasi yang disampaikan berupa nama jalan, letak jalan, dan lokasi objek wisata. Pada halaman ini akan beberapa menu seperti menu jalan, menu zoom, menu home.. Rancangan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Perancangan Halaman Peta

3.3.3.3 Perancangan Antarmuka Halaman Wisata Jepara

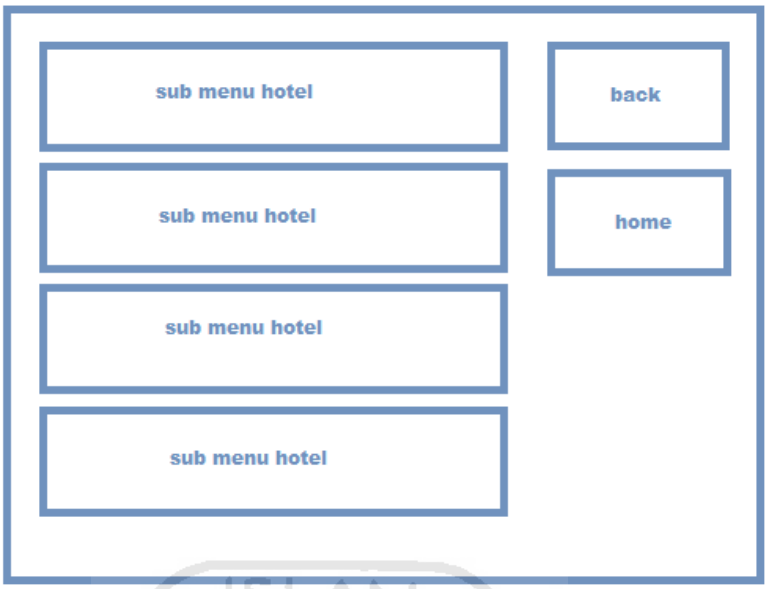
Halaman ini akan menampilkan pilihan menu wisata-wisata yang ada di Jepara. Selain itu, pada halaman ini juga akan ditampilkan menu home, back, hotel , dan resto. Rancangan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Perancangan Halaman Wisata Jepara

3.3.3.4 Perancangan Antarmuka Halaman Hotel

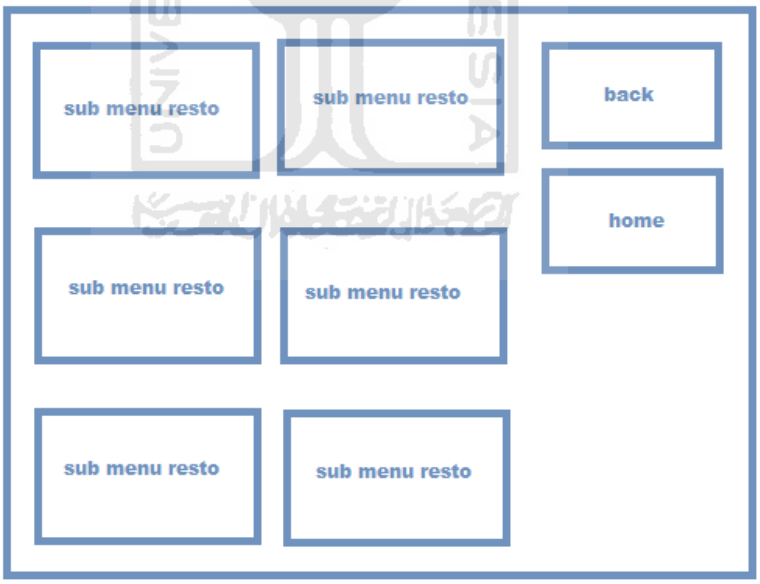
Halaman ini akan menampilkan pilihan menu tentang tempat menginap yang ada di Jepara. Rancangan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Perancangan Halaman Hotel

3.3.3.5 Perancangan Antarmuka Halaman Resto

Halaman ini akan menampilkan pilihan menu tentang restoran yang ada di Jepara. Rancangan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Perancangan Halaman Resto

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

Tahapan ini adalah suatu bagian dimana yang telah dirancang akan dibahas implementasinya. Dengan begitu akan dapat diketahui apakah perangkat lunak sesui dengan perancangan atau tidak. Disini akan dibahas bagaimana cara kerja aplikasi serta actionscript Peta Digital Pariwisata Jepara.

4.1.1 Batasan Implementasi

Dalam implementasi penyelesaian tugas akhir, Peta Digital Pariwisata Jepara ini terdapat beberapa batasan, yaitu :

1. Sistem ini bersifat statis sehingga tidak terdapat menu penambahan, pengeditan, maupun penghapusan.
2. Tidak ada menu pencarian pada peta.

4.1.2 Implementasi Pembuatan Program

Peta Digital Pariwisata Jepara ini memerlukan beberapa perangkat keras dalam proses pembuatannya. Perangkat keras tersebut adalah:

a. prosesor AMD athlon II X2 3.0 GHz.
b. RAM : 1 Gb
c. VGA : ATI Radeon HD 4650
d. Harddisk : 80 Gb

Selain itu dalam pembuatan Peta Digital Pariwisata Jepara ini memerlukan beberapa perangkat lunak. Perangkat lunak tersebut adalah :

a. Microsoft Windows 7 Ultimate. Adalah sistem operasi pada pc *desktop* yang digunakan dalam pengimplementasian aplikasi yang dibangun.
b. Macromedia Flash CS3. Proses pembuatan aplikasi, animasi, teks, dan *coding* semuanya dilakukan dengan menggunakan Macromedia Flash CS3. Tapi,

karena fitur untuk menggambar objek dalam Adobe Flash terhitung minim maka dibutuhkan perangkat lunak lain untuk membuat gambar.

c. Corel Draw X3. Proses pembuatan gambar dilakukan dengan menggunakan Corel Draw X3. Hampir sebagian besar gambar dibuat dengan Corel Draw. Gamabr-gambar seperti gambar orang, gambar tiang, rambu, dibuat dengan menggunakan Corel Draw. Untuk menghindari agar warna dari gambar tidak berubah saat dimasukkan ke Flash maka hasil gambar dari Corel di import ke dalam format ai (adobe illustrator) terlebih dahulu sebelum dimasukkan ke Adobe Flash.
d. Adobe Photoshop CS3. Proses pengolahan beberapa gambar menggunakan perangkat lunak ini. Beberapa gambar yang dimaksud adalah gambar-gambar yang membutuhkan tekstur tertentu yang tidak dapat dikerjakan dengan Corel Draw seperti tekstur kayu atau besi.

4.1.3 Implementasi Proses Pembuatan

1. Analisis Data

   Mengumpulkan berbagai data tentang tokoh pewayangan jawa seperti literatur dan studi pustaka untuk keperluan informasi yang terdapat pada sistem
2. Desain

   Merancang dan membuat bagan HIPO sebagai media perancangan sistem. Membuat dasar-dasar tampilan antarmuka.
3. Pemodelan Animasi

   Proses ini adalah merancang dan membuat tampilan-tampilan antarmuka kedalam bentuk animasi
4. Pengkodean

   Membarikan perintah *actionscript* ke dalam rancangan antarmuka untuk memberikan interaksi
5. Pengujian

   Mengadakan pengujian dan menganalisis *software* secara sederhana seperti mengujikannya ke beberapa user

4.1.4 Implementasi *Interface*

Pada implementasi *interface* aplikasi ini, digunakan software Adobe Flash CS3. Halaman utama dari aplikasi ini adalah halaman menu. Pada halaman ini terdapat music, *background*, dan beberapa animasi tombol *link* menuju ke halaman lain serta animasi intro. Berikut ini adalah *actionscript* yang digunakan :

1. Kode program untuk tombol peta :

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

   Keterangan :

   Ketika ditekan (on(press)) frame akan menuju ke *frame* yang sudah diberi label petaa.

2. Kode program untuk tombol wisata jepara :

```
on(release){
   gotoAndStop(147);
}
```

   Keterangan :

   Ketika ditekan (on(press)) *frame* akan menuju ke frame 147 dan berhenti pada frame tersebut.

3. Kode program untuk tombol menu menu jalan (frame peta) :

```
on (release){
  gotoAndPlay("gunung");
}
```

   Keterangan :

   Ketika dilepas (on(release)) *movieclip* map akan menuju ke.frame yang sudah diberi label gunung.

4. Kode program untuk movieclip map (frame peta) :

```
onClipEvent (enterFrame)
{
    if (_root.peta._width > "5000")
    {
        _root.peta.larger = 0;
```

```
    }

    if (_root.peta._width < "245")
    {
        _root.peta.smaller = 0;
    }
```

Keterangan :

Kode diatas digunakan untuk mengatur batas maksimal (untuk yg *larger)* dan minimal (untuk yang *smaller*) dari zoom peta.

```
  if (_root.peta.srka == 1)
    {
        _root.peta._x = _root.peta._x + 15;
        _root.peta._y = _root.peta._y + 15;
    }
```

Keterangan :

Kode diatas digunakan untuk menggeser peta ke arah sudut kanan atas. Sistem kerjanya yaitu dengan menambahkan koordinat x dan y dari peta sebesar 15.

```
    if (_root.peta.bawah == 1)
    {
        _root.peta._y = _root.peta._y + 15;
    }
```

Keterangan :

Kode diatas digunakan untuk menggeser peta ke arah bawah. Sistem kerjanya yaitu dengan menambahkan koordinat y dari peta sebesar 15.

```
    if (_root.peta.srkra == 1)
    {
        _root.peta._x = _root.peta._x - 15;
        _root.peta._y = _root.peta._y + 15;
    }
```

Keterangan :

Kode diatas digunakan untuk menggeser peta ke arah sudut kiri atas. Sistem kerjanya yaitu dengan menambahkan koordinat y dari peta sebesar 15 dan mengurangi koordinat x sebesar 15 .

```
    if (_root.peta.kiri == 1)
```

```
{
    _root.peta._x = _root.peta._x - 15;
}
```

Keterangan :

Kode diatas digunakan untuk menggeser peta ke arah kiri. Sistem kerjanya yaitu dengan mengurangi koordinat x dari peta sebesar 15.

```
if (_root.peta.srkrb == 1)
{
    _root.peta._x = _root.peta._x - 15;
    _root.peta._y = _root.peta._y - 15;
}
```

Keterangan :

Kode diatas digunakan untuk menggeser peta ke arah sudut kiri bawah. Sistem kerjanya yaitu dengan mengurangi koordinat x dan y sebesar 15 .

```
if (_root.peta.atas == 1)
{
    _root.peta._y = _root.peta._y - 15;
}
```

Keterangan :

Kode diatas digunakan untuk menggeser peta ke arah atas. Sistem kerjanya yaitu dengan mengurangi koordinat y sebesar 15 .

```
if (_root.peta.srkb == 1)
{
    _root.peta._x = _root.peta._x + 15;
    _root.peta._y = _root.peta._y - 15;
}
```

Keterangan :

Kode diatas digunakan untuk menggeser peta ke arah sudut kanan bawah. Sistem kerjanya yaitu dengan menambahkan koordinat x dari peta sebesar 15 dan mengurangi koordinat y sebesar 15 .

```
if (_root.peta.kanan == 1)
{
    _root.peta._x = _root.peta._x + 15;
}
```

Keterangan :

Kode diatas digunakan untuk menggeser peta ke arah kanan. Sistem kerjanya yaitu dengan menambahkan koordinat x dari peta sebesar .

```
    if (_root.peta.larger == 10)
    {
        _root.peta._xscale = _root.peta._xscale + 
8;
        _root.peta._yscale = _root.peta._yscale + 
8;
    }
```

Keterangan :

Kode diatas digunakan untuk memperbesar peta. Kode `(_root.peta.larger == 10)` digunakan sebagai parameter. Jika nilainya 10 maka skala x dan y akan diperbesar sebesar 8.

```
    if (_root.peta.smaller == 10)
    {
        _root.peta._xscale = _root.peta._xscale - 
8;
        _root.peta._yscale = _root.peta._yscale - 
8;
    }
}
```

Kode diatas digunakan untuk memperkecil peta. Kode `(_root.peta.smaller == 10)` digunakan sebagai parameter. Jika nilainya 10 maka skala x dan y akan diperkecil sebesar 8.

5. Kode program untuk tombol zoom peta :

```
on (press)
{
    _root.peta.larger = 10;
}
on (release)
{
    _root.peta.larger = 0;
}
```

Keterangan :

Ketika tombol ditekan maka peta akan diperbesar (zoom in). Untuk pengaturan berapa besar skala perbesarannya sudah diatur di kode movieclip map. Untuk zoom out, kodenya sama hampir sama tinggal mengganti larger dengan smaller.

6. Kode program untuk menuju ke submenu resto :

```
on(release){
   _root.resto.gotoAndStop(4);
}
```

Keterangan :

Memanggil moviclip resto untuk menampilkan halaman submenu resto.

7. Kode program untuk tombol berikutnya :

```
on(release){
   nextFrame();
}
```

8. Kode program untuk tombol sebelumnya :

```
on(release){
   prevFrame();
}
```

9. Kode program untuk menghentikan *frame* :

```
stop();
```

10. Kode program untuk tombol kembali ke halaman *home* :

```
on(press){
   gotoAndStop("home");
   }
```

Keterangan :

Ketika tekan (on(press)) *frame* akan menuju ke frame yang berlabel home

11. Kode program untuk tombol keluar :

```
fscommand("quit");
```

Keterangan *actionscript* secara umum yang digunakan pada sistem ini :

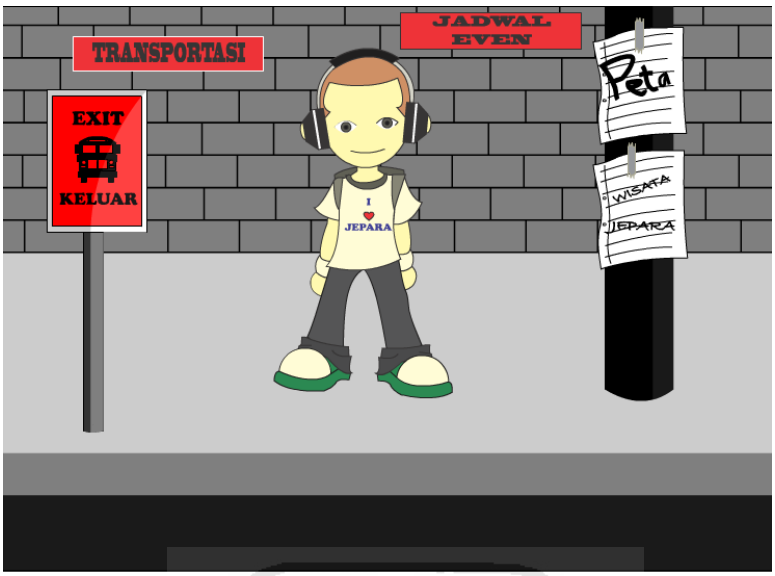
gotoAndPlay	: digunakan untuk menuju *frame* tertentu dan memainkan
gotoAndStop	: digunakan untuk menuju *frame* tertentu dan berhenti
onPress	: Jika mouse menekan tombol perintah akan dijalankan
onRelease	: Jika mouse menekan tombol maka perintah kemudian tekanan tersebut dilepaskan maka perintah akan dijalankan
nextframe	: digunakan untuk memainkan 1 *frame* berikutnya.
prevFrame	: digunakan untuk memainkan 1 *frame* sebelumnya.
Play	: Memainkan animasi pada *frame* tertentu
Stop	: menghentikan animasi pada *frame* tertentu.
Root	: digunakan untuk menuju ke *file* induk

4.2 Hasil

Hasil dari aplikasi Peta Digital Pariwisata Jepara terdiri dari halaman yang memiliki beberapa menu. Halaman yang ditampilkan berupa halaman *flash* yang akan berubah sesuai dengan menu yang dipilih *user*

4.2.1 Halaman *Home*

Pada antarmuka halaman utama ini, ditampilkan judul, *hyperlink home* dan animasi tampilan awal. Halaman menu terlihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Halaman *Home*

4.2.2 Halaman Tentang Program

Halaman ini berisi biodata pembuat aplikasi. Halaman tentang program ditunjukkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Halaman Tentang Program

4.2.3 Halaman Transportasi

Halaman ini berisi informasi transportasi yang ada di Jepara. Halaman tentang program ditunjukkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Halaman Transportasi

4.2.4 Halaman Peta

Halaman ini menampilkan informasi mengenai lokasi tempat wisata dan lokasi jalan. Informasi yang disampaikan dikemas dalm bentuk peta digital. Dalam halaman ini terdapat beberapa tombol seperti tombol jalan, home, dan zoom. Halaman peta ditunjukkan pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Halaman Peta

4.2.5 Halaman Jadwal Kegiatan

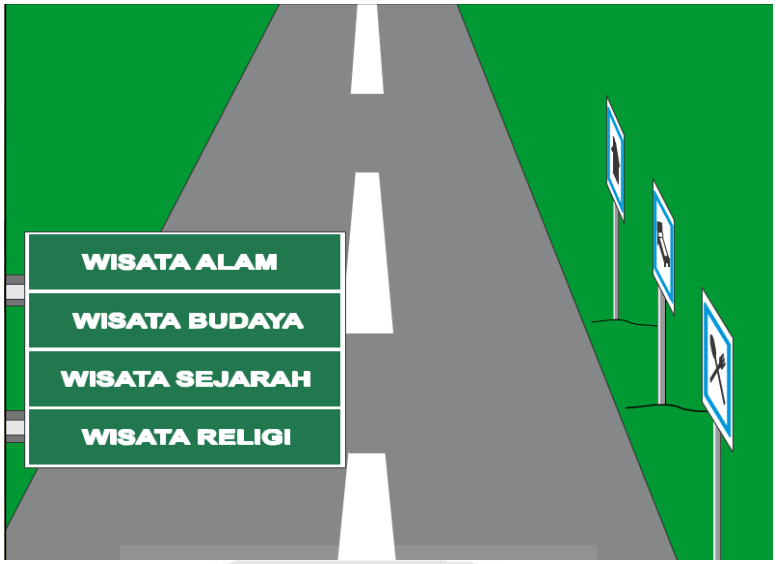
Halaman ini berisi informasi tanggal acara-acara yang ada di Jepara. Halaman tentang program ditunjukkan pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman Jadwal Kegiatan

4.2.6 Halaman Wisata Jepara

Halaman ini menampilkan informasi mengenai kepariwisataan Jepara seperti gambar dan keterangan mengenai tempat wisata, hotel dan restoran. Terdapat tombol sub menu wisata, hotel dan resto untuk melanjutkan informasi. Adapun pilihan menu tersebut adalah wisat alam, wisata budaya, wisata religi, wisata budaya, hotel dan resto. Halaman wisata Jepara ditunjukkan pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Halaman Wisata Jepara

a. Halaman Resto

Halaman Resto merupakan submenu dari menu wisata Jepara. Dalam halaman ini akan muncul submenu-submenu yang ditampilkan secara animatif. Adapun submenu tersebut adalah lumintu, joglo paradise, flamingo joe's, maribu, jepara marina, dan la marina. Dalam halaman ini terdapat tombol *home* untuk kembali ke halaman *home* dan *back* untuk kembali ke halaman wisata Jepara. Halaman resto ditunjukkan pada Gambar 4.7



Gambar 4.7 Halaman Resto

b. Halaman Hotel

Halaman hotel merupakan submenu dari menu wisata Jepara. Dalam halaman ini akan muncul submenu-submenu yang ditampilkan secara animatif. Adapun submenu tersebut adalah karimunjawa inn, kota baru homestay, ocean view residence, menjangan besar (cuming), dan villa palm paradise. Dalam halaman ini terdapat tombol *home* untuk kembali ke halaman *home* dan *back* untuk kembali ke halaman wisata Jepara. Halaman hotel ditunjukkan pada Gambar 4.8



Gambar 4.8 Halaman Hotel

c. Halaman Wisata Alam

Halaman wisata alam merupakan submenu dari menu wisata Jepara. Dalam halaman ini akan muncul submenu-submenu yang ditampilkan secara animatif. Adapun submenu tersebut adalah karimun jawa, kura-kura ocean park, pantai tirta samudra, pantai kartini, pulau panjang, telaga sejuta akar,dan air terjun songgolangit. Dalam halaman ini terdapat tombol *home* untuk kembali ke halaman *home* dan *back* untuk kembali ke halaman wisata Jepara. Halaman hotel ditunjukkan pada Gambar 4.9



Gambar 4.9 Halaman Wisata Alam

d. Halaman Wisata Budaya

Halaman wisata budaya merupakan submenu dari menu wisata Jepara. Dalam halaman ini akan muncul submenu-submenu yang ditampilkan secara animatif. Adapun submenu tersebut adalah hari jadi jepara, lomban, baratan, dan perang obor. Dalam halaman ini terdapat tombol *home* untuk kembali ke halaman *home* dan *back* untuk kembali ke halaman wisata Jepara. Halaman hotel ditunjukkan pada Gambar 4.10



Gambar 4.10 Halaman Wisata Budaya

e. Halaman Wisata Sejarah

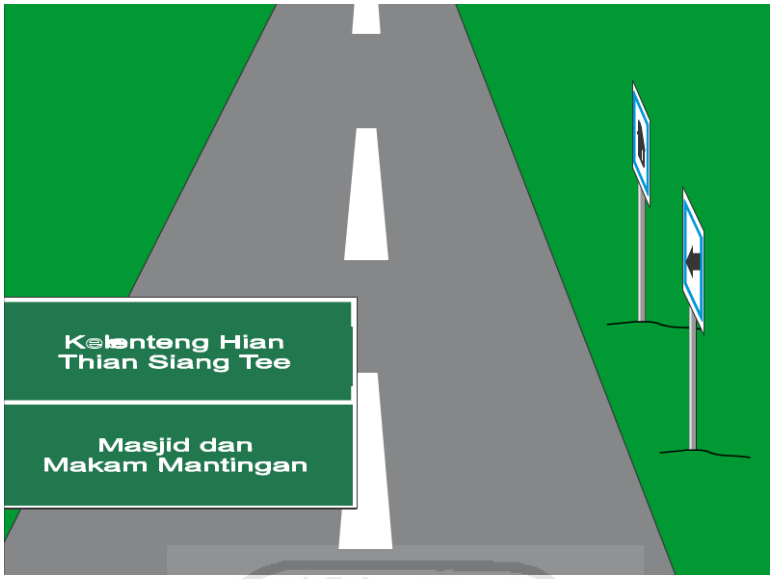
Halaman wisata sejarah merupakan submenu dari menu wisata Jepara. Dalam halaman ini akan muncul submenu-submenu yang ditampilkan secara animatif. Adapun submenu tersebut adalah benteng portugis, benteng VOC, museum kartini, dan pertapaan sonder. Dalam halaman ini terdapat tombol *home* untuk kembali ke halaman *home* dan *back* untuk kembali ke halaman wisata Jepara. Halaman hotel ditunjukkan pada Gambar 4.11



Gambar 4.11 Halaman Wisata Sejarah

f. Halaman Wisata

Halaman wisata religi merupakan submenu dari menu wisata Jepara. Dalam halaman ini akan muncul submenu-submenu yang ditampilkan secara animatif. Adapun submenu tersebut adalah Kelenteng Hian Thian Siang Tee dan Masjid Makam mantingan. Dalam halaman ini terdapat tombol *home* untuk kembali ke halaman *home* dan *back* untuk kembali ke halaman wisata Jepara. Halaman hotel ditunjukkan pada Gambar 4.12



Gambar 4.12 Halaman Wisata religi

g. Submenu Halaman Galeri

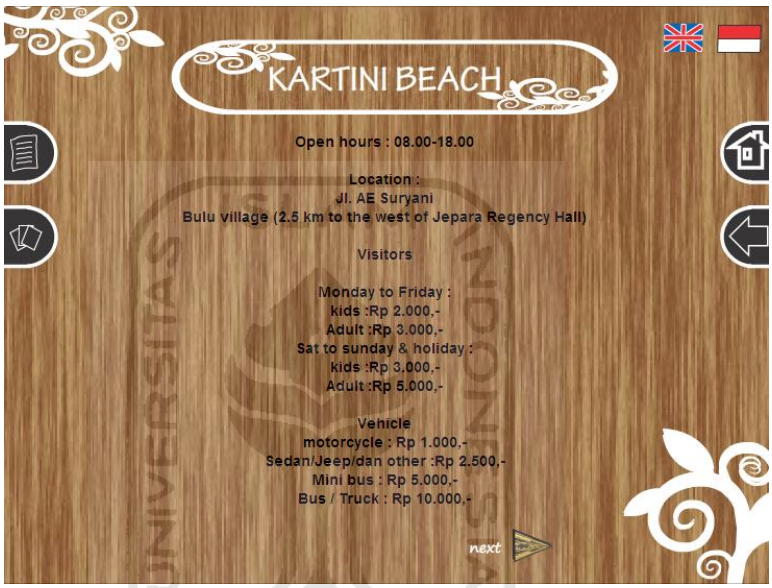
Halaman galeri merupakan submenu dari menu wisata, hotel, dan resto.. Dalam halaman ini terdapat gambar-gambar yang berkaitan dengan menu awal (wisata, hotel, resto). Dalam halaman ini juga terdapat tombol *home* untuk kembali ke halaman *home* dan *back* untuk kembali ke halaman wisata Jepara.. Halaman submenu galeri ditunjukkan pada Gambar 4.13



Gambar 4.13 Submenu Halaman Galeri

h. Submenu Halaman Info

Halaman info merupakan submenu dari menu wisata, hotel, dan resto.. Dalam halaman ini terdapat info-info yang berkaitan dengan menu awal (wisata, hotel, resto). Info-info yang ditampilkan dalam halaman ini dapat diubah kedalam dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa inggris. Dalam halaman ini juga terdapat tombol *home* untuk kembali ke halaman *home* dan *back* untuk kembali ke halaman wisata Jepara.. Halaman submenu info ditunjukkan pada Gambar 4.14



Gambar 4.14 Submenu Halaman Info

4.3 Pengujian Sistem

Pengujian ini dilakukan dengan cara mengadakan survei terhadap beberapa responden untuk mencoba program ini. Survei tersebut dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada responden-responden dari berbagai kalangan masyarakat. Kuisioner tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kinerja aplikasi sistem pembelajaran ini dari berbagai aspek. Pengujian ini adalah pengujian yang melibatkan langsung sepuluh orang pengguna. Dalam tahap ini, digunakan kuisioner yang berisi empat pertanyaan seputar aplikasi tersebut. Responden yang dipilih dari berbagai

kalangan umur dan pekerjaan. Dengan seperti itu diharapkan pengguna dapat memberi jawaban kuisioner yang objektif.

Tabel 4.1 di bawah ini adalah daftar kesepuluh responden yang dilengkapi dengan data umur dan pekerjaan.

Tabel 4.1 Tabel Responden

No	Jenis Kelamin	Usia	Pekerjaan
1	Perempuan	17	Siswi SMA
2	Laki-laki	21	Mahasiswa
3	Laki-laki	43	Dosen
4	Laki-laki	24	Mahasiswa
5	Perempuan	35	Ibu Runah Tangga
6	Perempuan	22	Mahasiswi
7	Laki-laki	25	Mahasiswa
8	Laki-laki	27	Swasta
9	Perempuan	22	Mahasiswa
10	Peremapuan	14	Siswi SMP

Untuk memudahkan proses penghitungan hasil kuisioner, maka untuk setiap jawaban yang diberikan oleh kesepuluh orang responden diberikan *range* nilai sebagai berikut:

Nilai 1 untuk jawaban sangat kurang

Nilai 2 untuk jawaban kurang

Nilai 3 untuk jawaban cukup

Nilai 4 untuk jawaban baik

Nilai 5 untuk jawaban sangat baik

Nilai tersebut kemudian digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dari jawaban responden, rumus untuk menghitung nilai rata-rata tersebut adalah:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum \text{nilai jawaban (jumlah nilai jawaban)}}{\sum \text{responden (jumlah responden)}}$$

Pada tabel 4.3 menunjukkan hasil perhitungan dari kuisioner yang diberikan kepada sepuluh orang responden yang telah mencoba menggunakan aplikasi ini.

Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuisioner Responden

No	Pertanyaan	Sangat kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat baik (5)	Rata-rata
1	Bagaimana menurut anda tampilan dan desain aplikasi ini?		1	5	3	1	3,4
2	Bagaimana menurut anda kejelasan dab kelengkapan informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini?		1	5	4		3,3
3	Bagaimana menurut anda kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini?			1	4	5	4,4
4	Bagaimana menurut anda aplikasi ini sebagai penggati peta dan brosur konvensional?		1	3	5	1	3,6

Dari hasil kuisioner di atas, dapat dilakukan analisis terhadap kinerja Peta Digital Pariwisata Jepara sebagai berikut :

1. Tampilan dan desain

Dari hasil kuisioner terhadap sepuluh responden didapatkan hasil bahwa informasi yang disampaikan baik. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 3,4 dari keseluruhan nilai 5.

2. Kejelasan dan kelengkapan informasi

Dari hasil kuisioner terhadap sepuluh responden didapatkan hasil bahwa informasi yang disampaikan baik. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 3,3 dari keseluruhan nilai 5.

3. Kemudahan penggunaan

Dari hasil kuisioner terhadap sepuluh responden didapatkan hasil bahwa informasi yang disampaikan baik. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 4,4 dari keseluruhan nilai 5.

4. Bentuk

Dari hasil kuisioner terhadap sepuluh responden didapatkan hasil bahwa informasi yang disampaikan baik. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 3,6 dari keseluruhan nilai 5.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan maka ditemukan kelebihan dan kekurangan dari sistem. Adapun kelebihan dari sistem antara lain :

1. Informasi yang disampaikan cukup mendetail. Sebagai contoh, informasi hotel dalam program ini memberikan informasi mulai dari fasilitas sampai harga.
2. Desain program yang cukup menarik dan sesuai dengan tema yang di angkat.
3. Program mudah digunakan (*user friendly*)

Sedangkan kekurangan dari program ini antara lain:

1. Peta yang ditampilkan kurang mendetail. Terdapat beberapa area yang tidak dijelaskan.
2. Peta tidak dapat digeser dengan mouse.
3. Tidak ada menu pencarian.
4. Tidak ada menu untuk menunjukan jalur dari lokasi x ke lokasi y.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

a. Aplikasi Peta Digital pariwisata Jepara ini memberikan informasi tentang kepariwisataan Jepara beserta lokasinya serta info-info dan gambarnya.
b. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alternatif pengganti peta dan brosur konvensional untuk membantu wisatawan dalam berwisata.
c. Aplikasi ini bersifat *user friendly* sehingga mudah dioperasikan.

5.2 Saran

Dari kesimpulan hasil analisis, terdapat beberapa kekurangan pada penelitian ini sehingga dapat ditarik saran sebagai berikut:

a. Setelah melihat hasil yang dicapai dalam Tugas Akhir ini, maka saran yang perlu disampaikan adalah melakukan sinkronisasi antara koordinat peta dengan koordinat dunia.
b. Penambahan menu pencarian pada peta.

DAFTAR PUSTAKA

[AAN11] Rahmantyo, Aang. 2011. Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Yogyakarta : Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

[FAZ09] Aziz, Fazri. 2009. Penggunaan Ruby Game Scripting System Untuk Pengembangan Menu Game System Pada RPG Maker XP. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Yogyakarta : Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

[KAT10] Anonim. 2010. Katalog Pariwisata jepara. Dinas Pariwisata Jepara

[SUY03] Suyanto, M. 2003. Multimedia Keunggulan Bersaing. Yogyakarta : Penerbit Andi.

[JEP10] Anonim. 2010. http://jeparainfo.com/sejarah-jepara

[TIC11] Anonim. 2011. http://ticjepara.com

Diakses tanggal 20 Maret 2011