

**PERANCANGAN APLIKASI *MULTIMEDIA*  
PENGENALAN OBJEK WISATA DI KECAMATAN  
MORO BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**R.Fitri Haryani**

**180210072**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM**

**2023**

**PERANCANGAN APLIKASI *MULTIMEDIA*  
PENGENALAN OBJEK WISATA DI KECAMATAN  
MORO BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat  
guna memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh:**

**R.Fitri Haryani**

**180210072**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM**

**2023**

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : R.Fitri Haryani  
NPM : 180210072  
Fakultas : Teknik dan Komputer  
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa “Skripsi” yang saya buat dengan judul:

### **PERANCANGAN APLIKASI *MULTIMEDIA* PENGENALAN OBJEK WISATA DI KECAMATAN MORO BERBASIS ANDROID.**

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, di dalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 28 Januari 2023  
Yang membuat pernyataan,



R.Fitri Haryani  
180210072

**PERANCANGAN APLIKASI *MULTIMEDIA*  
PENGENALAN OBJEK WISATA DI KECAMATAN  
MORO BERBASIS ANDROID**

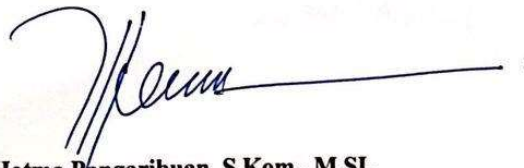
**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar sarjana**

**Oleh:  
R.Fitri Haryani  
180210072**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal  
seperti tertera di bawah ini**

**Batam, 28 Januari 2023**



**Hotma Pangaribuan, S.Kom., M.SI.**

**Pembimbing**

## ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengimplementasikan perancangan *multimedia* pengenalan objek wisata di Kecamatan Moro berbasis android kepada masyarakat luas. langkah-langkah dalam proses perancangan aplikasi *multimedia* yaitu identifikasi masalah, perumusan masalah, studi dokumentasi, pengumpulan data, perancangan aplikasi dan hasil aplikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan aplikasi multimedia pengenalan objek wisata di Kecamatan Moro berbasis android, memudahkan wisatawan untuk melihat objek wisata di Kecamatan Moro dengan *smartphone* berbasis android. Dengan adanya aplikasi ini, pihak pengelola objek wisata di Kecamatan Moro terbantu untuk memperkenalkan kepada orang asing yang belum mengetahui bahwa banyak objek wisata dan keunikan yang ada di daerah Pulau Moro.

Kata kunci: objek wisata, Android, android studio, java, *Multimedia*

## **ABSTRACT**

*This article aims to implement the design of multimedia introduction to tourist attractions in Moro District based on android to the wider community. the steps in the multimedia application design process are problem identification, problem formulation, documentation research, data collection, application design and application results. The results of this study indicate that the design of multimedia applications for designing multimedia introduction to tourist objects in Moro District based on android, makes it easy for tourists to see tourist objects in Moro District with android-based smartphones. With this application, the management of tourist objects in Moro District is helped to introduce to foreigners who are not yet known that there are many attractions and uniqueness in the Moro Island area.*

*Keywords: tourist attraction, Android, android studio, java, Multimedia*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur saya ucapkan dan terima kasih kepada tuhan yang maha esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata-1 S1 pada program studi Teknik Informatika universitas putera batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI.
2. Dekan Fakultas Teknik dan Komputer Bapak Welly Sugianto, S.T., M.SI
3. Ketua Program Studi Teknik Informatika Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI.
4. Bapak Hotma Pangaribuan, S.Kom., M.SI. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam.
6. Ucapan terima kasih untuk ayah yang telah memberi ipit semangat, motivasi untuk menyelesaikan pendidikan sarjana s-1 yang sudah dengan sabar mendengar semua keluh kesah anak gadis kecilnya, telah mengajarkan bagaimana menjadi seseorang yang sabar serta mandiri dan tiada hentinya mendoakan yang terbaik untuk ipit.
7. Ucapan terima kasih untuk almarhum mamak yang telah menjadi motivasi ipit untuk semangat.
8. Terima kasih untuk Angga Mutrafina selaku someone special atas semangat, motivasinya dan dengan sangat sabar mendengarkan semua curhat drama perkuliahan ipit.

9. Ucapan terima kasih juga untuk teman-teman yang tidak bisa ipit sebut namanya satu persatu karna sudah memberi ipit semangat.

Semoga allah swt membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 28 Januari 2023

A handwritten signature in brown ink, appearing to read 'R. Fitri Haryani'.

R. Fitri Haryani



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMBUNG</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB 1</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Manfaat Teoritis .....	6
1.8 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Teori Dasar.....	8
2.2.1 Software Development.....	8
2.1.1.1 Tahap Analisis Kebutuhan Sistem .....	9
2.1.2 Multimedia .....	11
2.1.3 Android Studio .....	12
2.1.4 Android .....	13
2.1.5 Objek Wisata .....	13
2.1.6 Pariwisata .....	13
2.2 Teori Khusus .....	14

2.2.1 Java .....	14
2.2.2 Adobe Photoshop.....	15
2.2.3 Unifed Modeling Language .....	15
2.2.4 Use Case Diagram .....	16
2.2.5 Activity Diagram .....	18
2.2.6 Class Diagram .....	20
2.2.7 Sequance Diagram .....	22
2.2.8 Tempat Objek Wisata .....	24
2.3 Penelitian Terdahulu.....	27
2.4 Kerangka Pemikiran .....	29
<b>BAB III.....</b>	<b>31</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Desain Penelitian.....	31
3.2 Pengumpulan Data.....	33
3.3 Metode Perancang Sistem.....	34
3.3.1Unified Modeling Language .....	34
3.3.2 Desain Rancangan ( <i>Prototype</i> ).....	46
3.4 Lokasi dan jadwal penelitian.....	55
<b>BAB IV .....</b>	<b>57</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>57</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	57
4.2 Pembahasan.....	68
4.3 Implementasi .....	69
<b>BAB V.....</b>	<b>70</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>70</b>
5.1 Kesimpulan .....	70
5.2 Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> tahapan pembangunan sistem.....	8
<b>Gambar 2. 2</b> Andorid Studio .....	13
<b>Gambar 2. 3</b> Android .....	13
<b>Gambar 2. 4</b> Java .....	15
<b>Gambar 2. 5</b> Adobe Photoshop.....	15
<b>Gambar 2. 6</b> Contoh Usecase Diagram.....	18
<b>Gambar 2. 7</b> contoh Actifity diagram .....	20
<b>Gambar 2. 8</b> contoh Class diagram.....	22
<b>Gambar 2. 9</b> contoh Squance Diagram .....	23
<b>Gambar 2. 10</b> Telunas.....	24
<b>Gambar 2. 11</b> pulau manda .....	25
<b>Gambar 2. 12</b> Desa Jang .....	25
<b>Gambar 2. 13</b> Terapung .....	26
<b>Gambar 2. 14</b> Pantai Moro.....	27
<b>Gambar 2. 15</b> Kerangka Pemikiran .....	29
<b>Gambar 3. 1</b> Desain Penelitian .....	31
<b>Gambar 3 .2</b> Use case Diagram.....	35
<b>Gambar 3 .3</b> Aktivitiy diagram user .....	37
<b>Gambar 3 .4</b> menu awal objek wisata .....	37
<b>Gambar 3 5</b> menu objek wisata .....	38
<b>Gambar 3 .6</b> menu kuliner.....	39
<b>Gambar 3. 7</b> menu masjid .....	39
<b>Gambar 3. 8</b> menu resort.....	40
<b>Gambar 3. 9</b> menu kembali .....	40
<b>Gambar 3 .10</b> Sequance Diagram .....	41
<b>Gambar 3. 11</b> menu objek wisata .....	42
<b>Gambar 3 .12</b> menu objek kuliner .....	43
<b>Gambar 3 .13</b> masjid.....	44
<b>Gambar 3 .14</b> Resort .....	45
<b>Gambar 3. 15</b> Class Diagram .....	46
<b>Gambar 3 .16</b> Rancangan Tampilan Menu Objek Wisata.....	47
<b>Gambar 3 .17</b> Rancangan Aplikasi halaman Wisata.....	48
<b>Gambar 3 .18</b> Rancangan Aplikasi Halaman Menu Pulau Manda .....	49
<b>Gambar 3 19</b> Rancangan Aplikasi Menu Desa Jang.....	50
<b>Gambar 3 .20</b> Rancangan Aplikasi Menu Terapung.....	51
<b>Gambar 3 .21</b> Rancangan Aplikasi Menu Pantai Moro .....	52
<b>Gambar 3 .22</b> Rancangan Aplikasi Menu Masjid.....	53
<b>Gambar 3. 23</b> Rancangan Aplikasi Menu Halaman Resort .....	54
<b>Gambar 3. 24</b> Lokasi Penelitian .....	55

<b>Gambar 4. 1</b>	Halaman utama Aplikasi objek wisata.....	57
<b>Gambar 4. 2</b>	Menu objek wisata.....	58
<b>Gambar 4. 3</b>	menu objek wisata .....	59
<b>Gambar 4. 4</b>	Tampilan menu objek wisata Pulau Manda .....	60
<b>Gambar 4. 5</b>	Tampilan Menu objek wisata Desa Jang Bahari .....	61
<b>Gambar 4. 6</b>	Tampilan Menu objek wisata Terapung.....	62
<b>Gambar 4. 7</b>	Tampilan Menu objek wisata Pantai Moro .....	63
<b>Gambar 4. 8</b>	Tampilan Menu Kuliner.....	64
<b>Gambar 4. 9</b>	Tampilan menu kuliner .....	65
<b>Gambar 4. 10</b>	Tampilan pada menu Masjid .....	66
<b>Gambar 4. 11</b>	Tampilan pada menu Resort.....	67

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 2. 1</b>	Simbol – simbol pada Use Case Diagram .....	16
<b>Tabel 2. 2</b>	simbol-simbol Activity Diagram .....	19
<b>Tabel 2. 3</b>	Simbol-simbol Class Diagram .....	21
<b>Tabel 2. 4</b>	Simbol Sequence Diagram .....	23
<b>Tabel 3. 1</b>	Jadwal Penelitian.....	56
<b>Tabel 4. 1</b>	Pengujian pada Tampilan menu aplikasi objek wisata.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Pendukung Penelitian .....	74
<b>Lampiran 2</b> penyerahan surat balasan penelitian dan implementasi aplikasi.....	77
<b>Lampiran 3</b> DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	78
<b>Lampiran 4</b> SURAT KETERANGAN PENELITIAN .....	79
<b>Lampiran 5</b> SURAT BALASAN PENELITIAN .....	80
<b>Lampiran 6</b> Hasil Turnitin Skripsi.....	81
<b>Lampiran 7</b> Hasil Turnitin Jurnal .....	82
<b>Lampiran 8</b> Link Jurnal .....	83
<b>Lampiran 9</b> Coding Program .....	84