

**OPTIMALISASI PROMOSI DESTINASI WISATA
KOTA BATAM MELALUI APLIKASI BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN METODE *RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT***

SKRIPSI



Oleh
Rosmawati
190210065

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2024**

**OPTIMALISASI PROMOSI DESTINASI WISATA
KOTA BATAM MELALUI APLIKASI BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN METODE *RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT***

SKRIPSI

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



**Oleh
Rosmawati
190210065**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2024**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Rosmawati
Npm : 190210065
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan Bahwa “Skripsi” yang saya buat dengan judul:

OPTIMALISASI PROMOSI DESTINASI WISATA KOTA BATAM MELALUI APLIKASI BERBASIS *ANDROID* MENGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT*

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 di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di dalam 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 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, 16 Juli 2024



Rosmawati
190210065

**OPTIMALISASI PROMOSI DESTINASI WISATA
KOTA BATAM MELALUI APLIKASI BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN METODE *RAPID*
*APPLICATION DEVELOPMENT***

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh:
Rosmawati
190210065**

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

Batam, 16 Juli 2024



**Ellbert Hutabri, S.Kom., M.Kom
Pembimbing**

ABSTRAK

Masih banyak potensi wisata alam yang belum tergarap di Kepulauan Riau, khususnya di Kota Batam. Dengan menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD), peneliti membuat aplikasi *Android* untuk mempromosikan daya tarik wisata daerah tersebut. Temuan observasi menunjukkan bahwa pengunjung sering kali belum mengetahui tentang tempat wisata Kota Batam, dan belum adanya aplikasi untuk mengidentifikasi situs-situs unik Kepulauan Riau (Batam). Perangkat lunak ini berupaya memberikan rincian menyeluruh kepada pengguna tentang destinasi wisata di Kepulauan Riau, termasuk deskripsi, galeri gambar, peta lokasi, jam operasional, fasilitas, dan ulasan pengguna. Peneliti memastikan aplikasi ini direncanakan, dibangun, dan diuji secara cermat untuk memastikan kualitas dan keandalan dengan menggunakan pendekatan RAD. *Adobe Animate* dan *Adobe AIR* adalah contoh perangkat lunak pendukung, dan UML (*Unified Modeling Language*) digunakan dalam proses desain aplikasi. Aplikasi ini diharapkan dapat berguna untuk mempublikasikan dan meningkatkan pengetahuan tentang tempat-tempat wisata di Kepulauan Riau, sehingga dapat menarik lebih banyak pengunjung dalam dan luar negeri untuk menikmati keindahan alam di wilayah tersebut. Produk akhir dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi *Android* untuk mengidentifikasi atraksi wisata di Kepulauan Riau yang telah berhasil menyelesaikan pengujian menggunakan metodologi *blackbox* dan *whitebox*.

Kata Kunci: *Adobe Animate, Android, Kepulauan Riau, Objek wisata, RAD*

ABSTRACT

There is still a lot of untapped natural tourism potential in the Riau Islands, especially in Batam City. Using the Rapid Application Development (RAD) Method, researchers created an Android application to promote the area's tourist attractions. Observation findings show that visitors often do not know about the tourist attractions of Batam City, and there is no application to identify unique sites in the Riau Islands (Batam). This software seeks to provide users with comprehensive details about tourist destinations in the Riau Islands, including descriptions, image galleries, location maps, operating hours, facilities and user reviews. Researchers ensure these applications are carefully planned, built, and tested to ensure quality and reliability using a RAD approach. Adobe Animate and Adobe AIR are examples of supporting software, and UML (Unified Modeling Language) is used in the application design process. It is hoped that this application will be useful for publicizing and increasing knowledge about tourist attractions in the Riau Islands, so that it can attract more domestic and foreign visitors to enjoy the natural beauty of the region. The final product of this research is an Android application to identify tourist attractions in the Riau Islands which has successfully completed testing using blackbox and whitebox methodology.

Keywords: *Adobe Animate, Android, Riau Archipelago, Tourist attraction, RAD*

KATA PENGANTAR

Atas berkat dan rahmat Allah 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 stara satu (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 pembimbing dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu DR. Nur Elfi Husda,S.Kom.,M.Si Selaku Rektor Universitas Putera Batam;
2. Bapak Welly Sugiyanto,S.T.,M.M Selaku Dekan Fakultas Teknik dan Komputer;
3. Bapak Andi Maslan,S.T.,M.Si Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika;
4. Bapak Hotma Pangaribuan,S.Kom.,M.Kom Selaku Pembimbing Akademik pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam;
5. Bapak Ellbert Hutabri,S.Kom.,M.Kom Selaku Pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam;
6. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam;
7. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis;
8. Semua pihak yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran yang selalu memberikan data informasi selama penulis membuat skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu;

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan berkatNya, Amin.

Batam, 16 Juli 2024



Rosmawati

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS | v |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRACT | ix |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI | ii |
| DAFTAR GAMBAR | iv |
| DAFTAR TABEL | vi |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 4 |
| 1.3 Batasan Masalah | 5 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.6 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| 1.6.1 Manfaat Praktis | 6 |
| 1.6.2 Manfaat Teoritis | 7 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 9 |
| 2.1 Teori Dasar | 9 |
| 2.1.1 Aplikasi..... | 9 |
| 2.1.2 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> | 10 |
| 2.2 Teori Khusus | 14 |
| 2.2.1 Oplimatisasi..... | 15 |
| 2.2.2 Promosi..... | 15 |
| 2.2.3 Destinasi wisata | 17 |
| 2.2.4 <i>Rapid Application Develpoment (RAD)</i> | 27 |
| 2.2.5 <i>Android</i> | 29 |
| 2.2.6 <i>Adobe Animate</i> | 30 |
| 2.2.7 <i>Adobe AIR</i> | 32 |
| 2.3 Penelitian Terdahulu | 33 |

| | | |
|---|---|------------|
| 2.4 | Kerangka Pemikiran | 36 |
| BAB III | METODE PENELITIAN | 38 |
| 3.1 | Desain Penelitian | 38 |
| 3.1.1 | Tahapan Penelitian | 38 |
| 3.2 | Teknik Pengumpulan Data Penelitian | 40 |
| 3.3 | Analisis Pengembangan Sistem..... | 41 |
| 3.4 | Metode Pengembangan Sistem | 42 |
| 3.2.1 | <i>Unified Modelling Language (UML)</i> | 43 |
| 3.5 | Metode Pengujian Sistem | 52 |
| 3.6 | Implementasi Sistem | 52 |
| 3.6.1 | Desain Perancangan Aplikasi | 52 |
| 3.7 | Lokasi dan Jadwal Penelitian | 57 |
| 3.7.1 | Lokasi | 57 |
| 3.7.2 | Jadwal Penelitian | 58 |
| BAB IV | HASIL DAN PEMBAHASAN | 59 |
| 4.1 | Hasil Penelitian..... | 59 |
| 4.1.1 | Antarmuka Sistem | 59 |
| 4.2 | Pembahasan | 73 |
| 4.2.1 | Pengujian Aplikasi..... | 74 |
| 4.2.2 | Pengujian Tes Pengguna..... | 77 |
| 4.3 | Implementasi | 79 |
| BAB V | SIMPULAN DAN SARAN | 82 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 82 |
| 5.2 | Saran | 83 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 84 |
| LAMPIRAN..... | | 87 |
| Lampiran 1 Pendukung Penelitian..... | | 87 |
| Lampiran 2 Surat Izin Penelitian | | 109 |
| Lampiran 3 Hasil cek turnitin..... | | 110 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 2.1 Objek wisata Coastarina | 20 |
| Gambar 2.2 Objek wisata Taman rusa | 21 |
| Gambar 2.3 Jembatan Bareleng 1 | 22 |
| Gambar 2.4 Pantai Glory Melur | 23 |
| Gambar 2.5 Pantai Vio-vio | 24 |
| Gambar 2.6 <i>Love Seafood Restaurant</i> Piayu Laut..... | 25 |
| Gambar 2.7 RM Seafood Jawa Melayu 2..... | 26 |
| Gambar 2.8 Metode SDLC | 27 |
| Gambar 2.9 Logo <i>Android</i> | 29 |
| Gambar 2.10 Logo <i>Adobe animate</i> | 30 |
| Gambar 2.11 Logo <i>Adobe AIR</i> | 32 |
| Gambar 2.12 Kerangka Pemikiran | 37 |
| Gambar 3.1 Desain Penelitian..... | 38 |
| Gambar 3.2 Diagram <i>Usecase</i> | 44 |
| Gambar 3.3 <i>Activity</i> Diagram Halaman Utama | 45 |
| Gambar 3.4 <i>Activity</i> Diagram Menu Panduan | 46 |
| Gambar 3.5 <i>Activity</i> Diagram menu Objek wisata | 47 |
| Gambar 3.6 <i>Sequence</i> Diagram Halaman Utama | 48 |
| Gambar 3.7 <i>Sequence</i> Diagram Menu Panduan | 49 |
| Gambar 3.8 <i>Sequence</i> Diagram menu Objek wisata | 50 |
| Gambar 3.9 <i>Class</i> Diagram | 51 |
| Gambar 3.10 Desain Halaman Utama Aplikasi..... | 53 |
| Gambar 3.11 Desain Menu Panduan | 54 |
| Gambar 3.12 Desain Menu Objek Wisata | 55 |
| Gambar 3.13 Desain Menu Coastarina..... | 56 |
| Gambar 3.14 Lokasi Penelitian | 57 |
| Gambar 4.1 Menu Utama Aplikasi | 60 |
| Gambar 4.2 Menu Daftar Objek Wisata..... | 61 |
| Gambar 4.3 Menu Coastarina | 62 |
| Gambar 4.4 Tampilan menu informasi coastarina..... | 62 |
| Gambar 4.5 Tampilan menu Taman Rusa | 63 |
| Gambar 4.6 Tampilan menu Informasi Taman Rusa | 64 |
| Gambar 4.7 Tampilan menu Bareleng..... | 65 |
| Gambar 4.8 Tampilan menu Informasi Bareleng | 66 |
| Gambar 4.9 Tampilan Menu Seafood Jawa Melayu | 67 |
| Gambar 4.10 Tampilan menu Informasi Seafood Jawa Melayu | 67 |
| Gambar 4.11 Tampilan menu Pantai Melur Bareleng..... | 68 |
| Gambar 4.12 Tampilan menu Informasi Pantai Melur Bareleng | 69 |
| Gambar 4.13 Tampilan menu Pantai Vio-vio..... | 70 |
| Gambar 4.14 Tampilan Menu Informasi Pantai Vio-vio..... | 71 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.15 Tampilan menu <i>Love Seafood Restaurant</i> | 72 |
| Gambar 4.16 Tampilan menu Informasi <i>Love Seafood Restaurant</i> | 72 |
| Gambar 4.17 Tampilan menu Panduan | 73 |
| Gambar 4.18 Implementasi..... | 80 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Use case</i> diagram..... | 8 |
| Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Activity</i> diagram..... | 10 |
| Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Squence</i> diagram..... | 11 |
| Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Class</i> diagram | 11 |
| Tabel 3.1 Jadwal Penelitian..... | 58 |
| Tabel 4.1 Menu Lihat Objek Wisata | 74 |
| Tabel 4.2 Menu Panduan..... | 75 |
| Tabel 4.3 Daftar Objek Wisata..... | 75 |
| Tabel 4.4 Menu Objek Wisata..... | 76 |
| Tabel 4.5 Pengujian <i>compatibility</i> | 77 |
| Tabel 4.6 Pengujian tes pengguna | 78 |