

Volume 4 Nomor 1 Januari 2019

INFORMASI INTERAKTIF

JURNAL INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA – FAKULTAS TEKNIK -UNIVERSITAS JANABADRA

PENERAPAN ALGORITMA *K NEAREST NEIGHBOR* UNTUK REKOMENDASI MINAT KONSENTRASI DI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Adi Prasetyo, Kusriani, M. Rudyanto Arief

DETEKSI GEJALA VIRUS ZIKA MENGGUNAKAN *CERTAINTY FACTOR* DAN *NAIVE BAYES* BERBASIS ANDROID

Emma Nur Hamidah, Ryan Ari Setyawan, Fatsyahrina Fitriastuti

KLASIFIKASI JENIS REMPAH-REMPAH BERDASARKAN FITUR WARNA RGB DAN TEKSTUR MENGGUNAKAN ALGORITMA *K-NEAREST NEIGHBOR*

Kaharuddin, Kusriani, Emha Taufiq Luthfi

PENERAPAN ALGORITMA PALGUNADI PADA *SPLIT DELIVERY VEHICLE ROUTING PROBLEM* UNTUK PENDISTRIBUSIAN MULTI PRODUK

Sri Wulandari, Kusriani, M. Rudyanto Arief

PEMODELAN ARSITEKTUR SISTEM INFORMASI PERHOTELAN DENGAN KERANGKA KERJA TOGAF ADM

Selviana Yunita, Wing Wahyu Winarno, Asro Nasriri

PERANCANGAN SISTEM PEMANTAUAN WAKTU NYATA BERBASIS *INTERNET OF THINGS (IOT)*

Mat Sudir, Bambang Soedjono W A, Eko Pramono

PENERAPAN DATA MINING DALAM MENENTUKAN PEMBINAAN KOPERASI (STUDI KASUS : DINAS KOPERASI DAN UKM KABUPATEN KOTAWARINGIN TIMUR)

Yuni Ambar S, Kusriani, Henderi

IMPLEMENTASI *DATABASE SECURITY* MENGGUNAKAN KONSEP *ROLE-BASED ACCESS CONTROL (RBAC)* DALAM RANCANGAN DATABASE SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SEKOLAH DENGAN POSTGRESQL

Achmad Yusron Arif, Emma Utami, Suwanto Raharjo

RANCANG BANGUN VISUALISASI *TOURISM GUIDE* PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Jeffrey Andhika Putra, Rusdy Agustaf



INFORMASI
INTERAKTIF

Vol. 4

No. 1

Hal. 1 - 62

Yogyakarta
Januari 2019

ISSN
2527-5240

DEWAN EDITORIAL

- Penerbit** : Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Janabadra
- Ketua Penyunting
(Editor in Chief)** : Fatsyahrina Fitriastuti, S.Si., M.T. (Universitas Janabadra)
- Penyunting (Editor)** : 1. Selo, S.T., M.T., M.Sc., Ph.D. (Universitas Gajah Mada)
2. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom. (Universitas Amikom Yogyakarta)
3. Jemmy Edwin B, S.Kom., M.Eng. (Universitas Janabadra)
4. Ryan Ari Setyawan, S.Kom., M.Eng. (Universitas Janabadra)
5. Yumarlin MZ, S.Kom., M.Pd., M.Kom. (Universitas Janabadra)
- Alamat Redaksi** : Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Janabadra
Jl. Tentara Rakyat Mataram No. 55-57
Yogyakarta 55231
Telp./Fax : (0274) 543676
E-mail: informasi.interaktif@janabadra.ac.id
Website : <http://e-journal.janabadra.ac.id/>
- Frekuensi Terbit** : 3 kali setahun

JURNAL INFORMASI INTERAKTIF merupakan media komunikasi hasil penelitian, studi kasus, dan ulasan ilmiah bagi ilmuwan dan praktisi dibidang Teknik Informatika. Diterbitkan oleh Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Janabadra di Yogyakarta, tiga kali setahun pada bulan Januari, Mei dan September.

DAFTAR ISI

	<i>halaman</i>
Penerapan Algoritma <i>K Nearest Neighbor</i> Untuk Rekomendasi Minat Konsentrasi Di Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Yogyakarta Adi Prasetyo, Kusriani, M. Rudyanto Arief	1 – 6
Deteksi Gejala Virus Zika Menggunakan <i>Certainty Factor</i> dan <i>Naive Bayes</i> Berbasis Android Emha Nur Hamidah, Ryan Ari Setyawan, Fatsyahrina Fitriastuti	7 – 16
Klasifikasi Jenis Rempah-Rempah Berdasarkan Fitur Warna RGB dan Tekstur Menggunakan Algoritma <i>K-Nearest Neighbor</i> Kaharuddin, Kusriani, Emha Taufiq Luthfi	17 – 22
Penerapan Algoritma Palgunadi pada <i>Split Delivery Vehicle Routing Problem</i> untuk Pendistribusian Multi Produk Sri Wulandari, Kusriani, M.Rudyanto Arief	23 – 30
Pemodelan Arsitektur Sistem Informasi Perhotelan dengan Kerangka Kerja TOGAF ADM Selviana Yunita, Wing Wahyu Winarno, Asro Nasriri	31 – 38
Perancangan Sistem Pemantauan Waktu Nyata Berbasis <i>Internet of Things</i> (IoT) Mat Sudir, Bambang Soedjono W A, Eko Pramono	39 – 43
Penerapan <i>Data Mining</i> dalam Menentukan Pembinaan Koperasi (Studi Kasus : Dinas Koperasi Dan UKM Kabupaten Kotawaringin Timur) Yuni Ambar S, Kusriani, Henderi	44 – 50
Implementasi <i>Database Security</i> Menggunakan Konsep <i>Role-Based Access Control</i> (RBAC) dalam Rancangan Database Sistem Informasi Manajemen Sekolah Dengan PostgreSQL Achmad Yusron Arif, Emha Utami, Suwanto Raharjo	51 – 55
Rancang Bangun Visualisasi Tourism Guide Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Jeffry Andhika Putra, Rusdy Agustaf	56 - 62

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa atas terbitnya JURNAL INFORMASI INTERAKTIF Volume 4, Nomor 1, Edisi Januari 2019. Pada edisi kali ini memuat 9 (sembilan) tulisan hasil penelitian dalam bidang teknik informatika.

Harapan kami semoga naskah yang tersaji dalam JURNAL INFORMASI INTERAKTIF edisi Januari tahun 2019 dapat menambah pengetahuan dan wawasan di bidangnya masing-masing dan bagi penulis, jurnal ini diharapkan menjadi salah satu wadah untuk berbagi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan kepada seluruh akademisi maupun masyarakat pada umumnya.

Redaksi

RANCANG BANGUN VISUALISASI *TOURISM GUIDE* PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

*Jeffry Andhika Putra*¹, *Rusdy Agustaf*²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Janabadra Yogyakarta

^{1,2} Jl. Tentara Rakyat Mataram No.55-57 Yogyakarta 55231

Email: ¹*jeffry.andhika@janabadra.ac.id*, ²*rusdy@janabadra.ac.id*

ABSTRACT

Tourism objects in the Special Region of Yogyakarta are quite interesting to visit. By looking at various kinds of tourist objects, both natural tourism and cultural tourism that can be developed into tourism destinations.

The media needs of Yogyakarta tourism promotion still need development. With the internet that facilitates cross-information, it is necessary to build a tourism information system in the Special Region of Yogyakarta in the form of interactive websites, so that the information presented is more interesting.

The website that was built covers all tourism objects in Yogyakarta, contains addresses, location images, and a brief description of sound and text. With this website, visitors are expected to be facilitated in finding information and increasing tourist visits to the Special Region of Yogyakarta.

Keywords: *information, tourism object, internet, website.*

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu dari sekian banyak gejala atau peristiwa yang terjadi di muka bumi yang timbul dari aktifitas manusia untuk memenuhi kebutuhannya, yaitu kebutuhan untuk memenuhi kesenangan hati, karena kegiatannya banyak mendatangkan keuntungan pada daerah yang berusaha mengembangkan kegiatan pariwisata ini. Pariwisata merupakan salah satu dari sekian banyak gejala atau peristiwa yang terjadi di muka bumi yang timbul dari aktifitas manusia untuk memenuhi kebutuhannya, yaitu kebutuhan untuk memenuhi kesenangan hati, karena kegiatannya banyak mendatangkan keuntungan pada daerah yang berusaha mengembangkan kegiatan pariwisata ini.

Kebutuhan informasi pariwisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) masih memerlukan inovasi serta pengembangan dikarenakan informasi yang terbatas melalui brosur yang diperoleh melalui Dinas Pariwisata serta masyarakat yang pernah mengunjunginya. Informasi yang ditampilkan terbatas kepada nama serta lokasi. Karena itu, diperlukan suatu media visualisasi yang dapat membantu mempromosikan objek pariwisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sehingga lebih informatif.

Objek pariwisata yang tersebar di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) cukup

beragam, antara lain wisata alam, budaya, kuliner, serta sarana prasarana. Pariwisata di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) memiliki beberapa kekuatan daya tarik, seperti iklim yang baik, pemandangan beragam, budaya menarik, peninggalan sejarah, gaya hidup yang tenang, serta memiliki akomodasi khas bagi para wisatawan. Pariwisata di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya memiliki beberapa kekuatan daya tarik, seperti iklim baik, pemandangan beragam, budaya yang menarik, peninggalan sejarah yang banyak, gaya hidup yang tenang dan bersahabat, serta punya akomodasi yang khas bagi para wisatawan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pariwisata berarti perjalanan dilakukan secara berkali-kali atau berkeliling. Sedangkan wisata dapat diartikan sebagai perjalanan atau bepergian yang dalam hal ini sinonim dengan kata "travel" dalam bahasa Inggris. Atas dasar itu, maka "pariwisata" dapat diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat yang lain. Sedangkan wisatawan adalah orang yang mengadakan perjalanan dari tempat kediamannya tanpa menetap menuju tempat yang didatanginya atau hanya untuk sementara waktu tinggal di tempat yang didatanginya

Pengertian pariwisata serta wisatawan muncul di Prancis pada akhir abad 17. Pada

tahun 1972, Maurice [1][2] menerbitkan buku berjudul “*True Guide for Foreigners Travelling in France to Appreciate its Bealities, Learn the Language and Take Exercise*”. Dalam buku ini disebutkan dua perjalanan, yaitu perjalanan besar (*Grand Tour*) serta perjalanan kecil (*Perit Tour*) [2][7].

Grand Tour mendapat arti berbeda, yaitu memiliki unsur pendidikan, diplomasi, serta politik. Pada pertengahan abad 19, jumlah orang pergi berwisata masih terbatas karena membutuhkan waktu lama, biaya cukup besar, keamanan kurang terjamin, serta sarana masih sederhana. Tetapi sesudah Revolusi Industri keadaan berubah, tidak hanya golongan elit yang berwisata, tetapi kelas menengah juga dapat melakukannya, ditunjang oleh adanya kereta api. Pada abad 20 setelah Perang Dunia II, kemajuan teknik produksi serta teknik penerbangan menimbulkan ledakan pariwisata [8][9][10].

Dalam pertumbuhan serta perkembangan industri pariwisata dapat diklasifikasikan dalam beberapa kategori berikut ini:

- a. Menurut asal wisatawan
Dilihat dari asal wisatawan, apakah asal wisata itu dari dalam atau luar negeri. Jika dalam negara berarti bahwa sang wisatawan ini hanya pindah tempat sementara di dalam lingkungan wilayah negerinya, sedangkan jika ia datang dari luar negeri dinamakan pariwisata internasional.
- b. Menurut neraca pembayaran
Kedatangan wisatawan luar negeri adalah membawa mata uang asing. Pemasukan valuta asing itu berarti memberi efek positif terhadap neraca pembayaran luar negara suatu yang dikunjungi wisatawan disebut pariwisata aktif.
- c. Menurut jangka waktu
Kedatangan seorang wisatawan di suatu tempat diperhitungkan pula menurut waktu lama tinggal di tempat atau negara yang bersangkutan. Hal ini menimbulkan istilah pariwisata jangka pendek serta jangka panjang, tergantung kepada ketentuan yang berlaku oleh suatu negara.
- d. Menurut jumlah wisatawan
Perbedaan ini diperhitungkan atas jumlah wisatawan yang datang,

apakah datang sendiri atau dalam suatu rombongan. Maka timbul istilah pariwisata tunggal serta rombongan.

- e. Menurut transportasi yang digunakan
Dilihat dari alat transportasi yang dipergunakan, maka kategori ini dapat dibagi menjadi pariwisata udara, pariwisata laut, pariwisata kereta api, serta pariwisata pribadi.

Upaya pengembangan pariwisata dilihat dari kebijaksanaan dalam pengembangan wisata alam, dari segi ekonomi pariwisata alam akan dapat menciptakan lapangan pekerjaan. Pariwisata alam membutuhkan investasi yang relatif lebih besar untuk pembangunan sarana dan prasarannya. Untuk itu perlu di evaluasi yang teliti terhadap kegiatan pariwisata alam tersebut.

Unsur pokok yang mendapat perhatian guna menunjang pengembangan pariwisata yang menyangkut perencanaan, pelaksanaan pembangunan dan pengembangannya meliputi lima unsur:

- a. Objek dan daya tarik wisata,
Daya tarik wisata yang juga disebut objek wisata merupakan potensi pendorong kehadiran wisatawan.
- b. Prasarana wisata
Adalah sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang dibutuhkan wisatawan dalam perjalanan.
- c. Sarana Wisata
Sarana wisata merupakan kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya disesuaikan kebutuhan wisatawan baik kuantitatif maupun kualitatif.
- d. Tata laksana serta infrastruktur
Infrastruktur adalah pendukung sarana prasarana wisata, baik berupa sistem pengaturan maupun bangunan fisik di atas permukaan tanah serta di bawah tanah seperti:
 - 1) Sistem pengairan, distribusi air bersih, sistem pembuangan air limbah yang membantu sarana perhotelan dan restoran.
 - 2) Sumber listrik, energi, serta jaringan distribusi yang merupakan bagian penyediaan sarana wisata.

- 3) Sistem transportasi yang memadai akan memudahkan wisatawan mengunjungi objek wisata.
- 4) Sistem komunikasi untuk mendapatkan informasi maupun mengirimkan informasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan permasalahan yang diambil dalam penelitian ini adalah: (1) objek wisata apa yang terdapat di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, serta (2) bagaimana mengenalkan objek wisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menyajikan informasi tentang objek-objek wisata yang terdapat di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Memperkenalkan objek wisata yang terdapat di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta kepada wisatawan.
3. Meningkatkan promosi terhadap objek wisata yang ada di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Berdasarkan arti harfiah [1], Animasi adalah menghidupkan yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Secara garis besar, animasi komputer dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- 1) *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi dua dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.
- 2) *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi tiga dimensi dengan program 3D seperti 3DMax Studio, Maya, Autocad dan lain sebagainya.

Secara umum, multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, serta teks. Menurut Turban [1][6], multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data, media ini berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks,

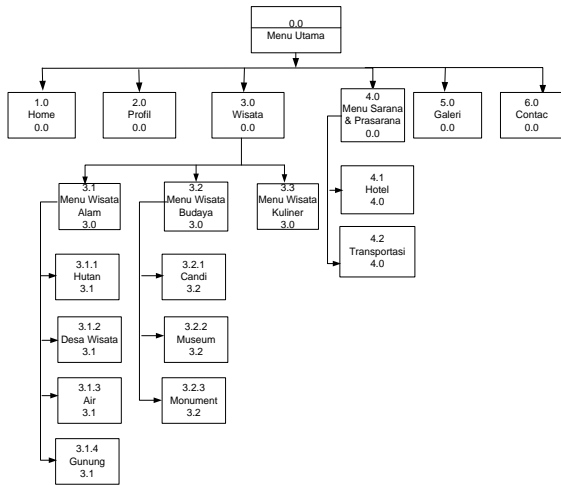
grafik, serta gambar. Multimedia terdiri dari beberapa elemen antara lain:

- 1) Teks, merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan yang paling dekat dan yang paling banyak dilihat oleh manusia. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa manusia.
- 2) Gambar, merupakan bentuk data multimedia yang dapat meringkas serta menyajikan gambar kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna.
- 3) Bunyi dalam multimedia, khususnya aplikasi dalam bidang bisnis serta game sangat bermanfaat. Multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Kemampuan dasar bunyi yang harus dimiliki multimedia antara lain membuat serta mesintesis bunyi, menangkap suara dunia luar, serta memainkan kembali bunyi tersebut melalui *speaker*.
- 4) Video menyajikan sumberdaya yang kaya bagi aplikasi multimedia. Ada empat macam video yang dapat digunakan sebagai objek *link* dalam aplikasi multimedia: *live video feeds*, *video tape*, *video disc*, serta *digital video*.

Dalam multimedia, animasi merupakan pengguna komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada sembilan macam animasi yaitu: animasi sel, animasi frame, animasi *sprite*, animasi lintasan, animasi *spline*, animasi vektor, animasi karakter, *animasi computation* [3][4].

3. METODE PERANCANGAN

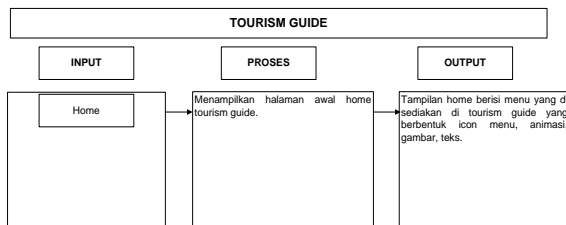
Penelitian ini menggunakan metode perancangan HIPO (*Hierarchy Plus Input Proses Output*), dimana HIPO merupakan teknologi yang dikembangkan serta didukung oleh IBM. HIPO berbasis kepada fungsi, yaitu setiap modul dalam sistem digambarkan oleh fungsi utamanya. Adapun diagram HIPO untuk *tourism guide* Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram HIPO

HIPO digunakan untuk mengetahui struktur menu *website* sehingga dengan informasi yang ditawarkan dapat diakses dengan mudah dalam *website* tersebut [5]. Pada visualisasi *tourism guide* Daerah Istimewa Yogyakarta HIPO terdiri dari:

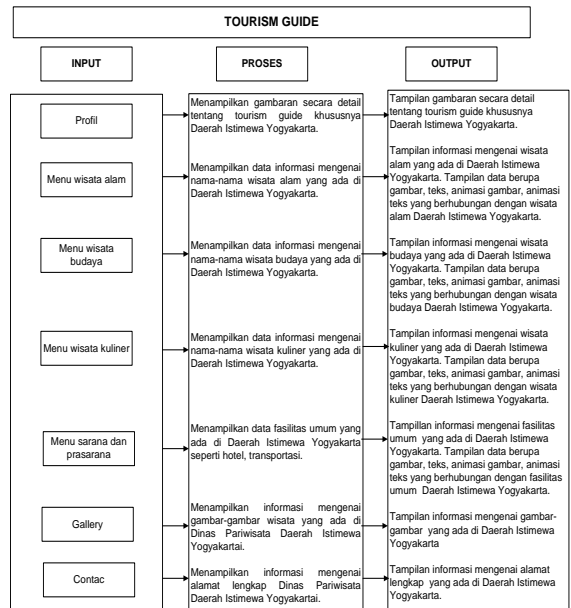
- a. *Home*
- b. Profil
- c. Wisata Alam
- d. Wisata Budaya
- e. Wisata Kuliner
- f. Sarana Prasarana
- g. *Gallery*
- h. Kontak



Gambar 2. Diagram Detail *Home*

Diagram detail digunakan untuk menjelaskan *input*, *proses*, dan *output* yang terdapat dalam halaman *home*. Proses yang ada di halaman *home* adalah menampilkan halaman awal *tourism guide*, *output*-nya adalah tampilan *home* yang berisi menu yang disediakan dalam *tourism guide* yang berbentuk *icon* menu, animasi, gambar, serta teks.

Layout desain halaman menggunakan penataan tabel sehingga memudahkan penataan ruang halaman. Untuk halaman utama memiliki ukuran resolusi 980 *pixel*, sehingga monitor resolusi 800x600 masih dapat menampilkan aplikasi dengan baik.



Gambar 3. Diagram Detail Menu Utama

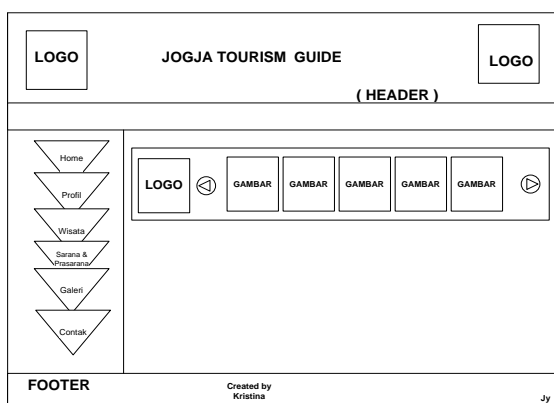
Diagram detail digunakan untuk menjelaskan *input*, *proses*, serta *output* pada menu *tourism guide*. Proses pada menu utama yaitu:

- a. Profil; menampilkan gambaran secara detail tentang pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Menu Wisata Alam; menampilkan informasi obyek wisata alam yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- c. Menu Wisata Budaya; menampilkan informasi obyek wisata budaya yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- d. Menu Wisata Kuliner; menampilkan informasi jenis kuliner khas yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- e. Menu Saran Prasarana; menampilkan informasi sarana prasarana yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- f. *Gallery*; menampilkan informasi gambar objek wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- g. Kontak; menampilkan informasi Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.

Output menu utama yaitu:

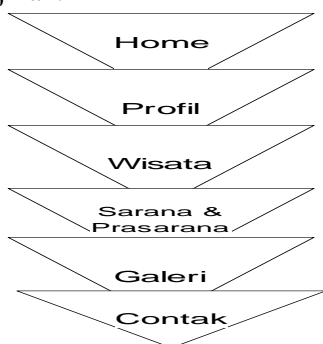
- 1) Profil; menampilkan secara detail tentang profil *tourism guide* Daerah khususnya Istimewa Yogyakarta.
- 2) Menu Wisata Alam; menampilkan informasi mengenai wisata alam Daerah Istimewa Yogyakarta.

- 3) Menu Wisata Budaya; menampilkan informasi wisata budaya yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- 4) Menu Wisata Kuliner; menampilkan informasi mengenai wisata kuliner di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- 5) Menu Sarana Prasarana; menampilkan informasi mengenai fasilitas umum di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- 6) *Gallery*; menampilkan informasi gambar objek pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta. Tampilan data berupa gambar, teks, animasi gambar, animasi teks.
- 7) Kontak; menampilkan informasi mengenai Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.



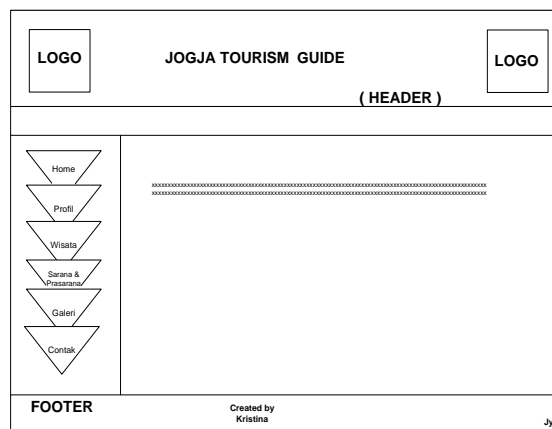
Gambar 3. Desain Halaman Utama

Desain menu dibuat untuk memudahkan para pengunjung dalam melihat halaman-halaman yang disajikan.



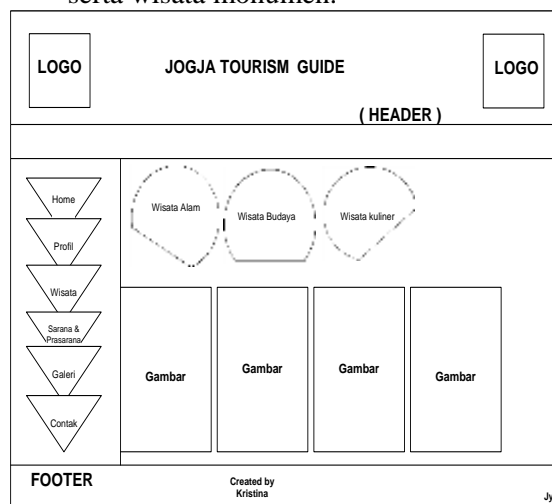
Gambar 4. Desain Menu

Sedangkan dalam desain halaman profil, pengunjung dapat melihat visi misi dalam pembuatan aplikasi multimedia.



Gambar 5. Desain Halaman Profil

Dalam halaman Desain Halaman Wisata, pengunjung disajikan menu wisata alam, wisata budaya, serta wisata kuliner. Pada halaman wisata terdapat informasi wisata alam sesuai dengan kategori adalah wisata air, wisata hutan, desa wisata, serta wisata gunung. Sedang wisata budaya berisi informasi wisata candi, wisata museum, serta wisata monumen.



Gambar 6. Desain Halaman Wisata

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Visualisasi *Tourism Guide* dijalankan pada komputer dengan sistem operasi Windows. Pada tahap implementasi diperlukan beberapa persiapan terlebih dahulu sebelum sistem dapat dijalankan dengan sempurna. Setelah itu akan di uji coba dengan menjalankan fungsi masing-masing menu serta *link*, apakah berjalan dengan baik atau memberikan pesan *error*.

Saat aplikasi diakses, halaman pertama adalah halaman pembuka. Dalam halaman ini pengunjung disajikan halaman pembuka sebelum memasuki menu utama.



Gambar 6. Halaman Pembuka

Pada halaman *home* berisi sambutan dari penulis. Sambutan yang dimaksudkan untuk lebih menghidupkan interaksi antara pembuat aplikasi dengan pengunjung.



Gambar 7. Halaman *Home*

Pada halaman profil, diberikan petunjuk mengenai isi hasil aplikasi ini.



Gambar 8. Halaman Menu Profil

Dalam menu profil ini, terdapat juga visi dan misi dalam pembuatan aplikasi multimedia. Pada halaman visi dan misi pengunjung dapat membaca tujuan dari penulis dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif.



Gambar 9. Halaman Visi dan Misi

Implementasi analisis serta perancangan penelitian ini adalah sebuah aplikasi multimedia interaktif yang dibuat penulis menggunakan

bahasa pemrograman *Adobe Flash* untuk membangun aplikasi multimedia interaktif.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Objek wisata yang divisualisasikan adalah wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, sarana serta prasarana.
2. Aplikasi ini memberikan informasi sekaligus mengenalkan objek wisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta kepada wisatawan.
3. Dapat memberikan informasi seluruh objek wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta berupa sejarah objek wisata, keterangan lain, serta gambar masing-masing objek wisata.

Berdasarkan hasil dari sistem yang telah dibuat, maka penulis perlu memberikan beberapa saran yang berkaitan dengan sistem pada masa yang akan datang adalah sebagai berikut:

1. Informasi yang terdapat dalam aplikasi ini masih dibutuhkan penambahan konten lebih lengkap, dikarenakan penulis belum meninjau secara langsung beberapa tempat wisata yang terdapat dalam aplikasi ini.
2. Bila dibutuhkan perlu adanya tambahan *link* untuk informasi terbaru yang belum ada dan harus diprediksi akan sangat diminati oleh wisatawan.
3. Untuk pengembangan berikutnya, tampilan aplikasi ini diperbaiki dengan menambahkan beberapa animasi teks yang masih sangat kurang dan tampilan video, supaya menghindari kejenuhan dari pada wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anonim. "Animasi dan Multimedia". Diakses dari [http://www.cbs.bogor.net/galeri/ebooklain/Animasi Multimedia.pdf](http://www.cbs.bogor.net/galeri/ebooklain/Animasi%20Multimedia.pdf). Diakses Juni 2011.
- [2] Anonim. "Defenisi Kepariwisata, Pariwisata dan Pengembangan Pariwisata". Diakses dari: http://www.jurnal-sdm.com/2009/06.Pengertian_Pariwisata.html Diakses Juli 2011.
- [3] Chandra, K. 2014. "*Panduan Lengkap Adobe Flash*". Andi Offset. Yogyakarta.

- [4] Ferry, H. 2009. "*Pake Flash Bikin Animasi Teks Paling Keren*". Multicom Media Utama. Yogyakarta.
- [5] Jogiyanto, M. 2015. "*Analisis dan Desain Sistem Informasi*". Andi Offset. Yogyakarta
- [6] Kusrianto, A. 2016. "*Adobe Flash Profesional*". Andi Offset. Yogyakarta.
- [7] Mangkatah. "Dasar Pengertian Pariwisata". Diakses dari: http://www.wordpress.com/2009/01/05/Dasar_Pengertian_Pariwisata. Diakses Juni 2011.
- [8] Made Bayu. "Pengertian Pariwisata". Diakses dari: http://www.blogspot.com/2007/11/tentang_pariwisata.html. Diakses Juli 2011.
- [9] Oka, A. 2016. "*Tours and Travel Marketing*". Pramita Bandung.
- [10] Yoeti, A. 2004. "*Pengantar Ilmu Pariwisata*". Angkasa Bandung.