

**PERANCANGAN PETA DIGITAL INTERAKTIF PARIWISATA KOTA
PAYAKUMBUH BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



**RIYAN FERNANDES
NIM. 91735**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

Created with



ABSTRAK

RIYAN FERNANDES, (91735/2007) : PERANCANGAN PETA DIGITAL INTERAKTIF PARIWISATA KOTA PAYAKUMBUH BERBASIS MULTIMEDIA

Pariwisata merupakan salah satu aset unggulan bagi Kota Payakumbuh. Tujuan pengembangan pariwisata Kota Payakumbuh adalah menjadikan Payakumbuh sebagai pintu gerbang timur pariwisata Sumatera Barat. Media promosi yang dimiliki selama ini dirasakan sangat kurang untuk mendukung promosi pariwisata, dibuktikan dengan sedikitnya wisatawan yang mengetahui lokasi objek wisata serta akses menuju objek wisata. Oleh karena itu, Kota Payakumbuh perlu melengkapi media promosi yang telah ada dengan Peta digital Pariwisata berbasis multimedia. Perancangan Peta Digital ini dilakukan analisis tentang letak geografis objek wisata, keterangan tentang objek wisata serta sarana dan prasarana pendukung kegiatan wisata di Kota Payakumbuh. Hasil analisis perancangan peta akan diaplikasikan atau dibuat dengan multimedia interaktif. Diharapkan dengan adanya peta digital ini wisatawan dapat mengetahui langsung letak geografis objek wisata serta akses yang digunakan untuk menuju objek wisata tersebut, sehingga dapat menjadi alternatif baru dalam memperkenalkan pariwisata di Kota Payakumbuh yang meliputi wisata alam, wisata budaya, wisata sejarah, wisata kuliner, atraksi wisata, dan sarana pendukung seperti penginapan. Peta digital ini dirancang dengan menggunakan aplikasi Multimedia. Kombinasi teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan bisa menarik minat wisatawan untuk datang dan singgah di Kota Payakumbuh.

Keywords : *Peta, wisata, Interaktif, Kota Payakumbuh, Multimedia, Multimedia Interaktif.*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur Penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT. Atas semua karunia dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Akhir yang berjudul **“Perancangan Peta Digital Interaktif Pariwisata Kota Payakumbuh Berbasis Multimedia”**. Shalawat beriring salam tak lupa penulis sampaikan kepada Nabi besar Muhammad SAW.

Pembuatan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I (SI) Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari banyak sekali kekurangan, dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan penulis. Untuk itu penulis butuh bimbingan, kritikan maupun saran-saran serta pengarahan yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak sehingga segala hambatan dan rintangan yang dihadapi dapat teratasi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Drs. Ganefri, M.Pd, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik

2. Bapak Drs. Putra Jaya, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika.
3. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika sekaligus Pembimbing II Tugas Akhir ini.
4. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, M.T selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika dan juga selaku Dosen Penguji.
5. Bapak Dony Novaliendry, M.Kom selaku Pembimbing I .
6. Bapak Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom selaku Ketua Penguji.
7. Ibuk Nurindah Dwiyani, S.Pd, MT selaku Dosen Penguji.
8. Seluruh keluarga besar Jurusan Teknik Elektronika.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat untuk para pembaca dan bagi diri penulis pribadi. Amin...

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Padang, Januari 2012

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERSEMBAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iii

DAFTAR GAMBAR v

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 2

C. Batasan Masalah 3

D. Rumusan Masalah 3

E. Tujuan 4

F. Manfaat 4

BAB II LANDASAN TEORI

A. Peta Digital 5

1. Peta 5

2. Peta Digital 6

3. Peta Interaktif Digital Pariwisata Kota Payakumbuh..... 7

B. Multimedia 8

C. Interaktif 11

D. Data dan Sistem Informasi 11

E. Adobe Flash 12

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

Created with



nitroPDF[®]

professional

download the free trial online at nitropdf.com/professional

download the free trial online at nitropdf.com/professional

A. Analisis Perancangan Peta Digital	14
B. Perancangan Peta Digital	15
1. Blok Diagram Peta Digital.....	15
2. Flow Chart Peta Digital	19
C. Perancangan Tampilan Multimedia Interaktif	27

BAB IV HASIL PERANCANGAN INTERAKTIF PETA DIGITAL PARIWISATA KOTA PAYAKUMBUH.

A. Hasil Perancangan	39
1. Spesifikasi Software dan Hardware yang digunakan	39
2. Perancangan Peta	40
3. Tampilan Awal	42
4. Tampilan Menu Utama	43
5. Tampilan wisata	43
6. Tampilan Profil Kota	51
7. Tampilan Dibuat oleh	52
8. Tampilan Intro	53
9. Tampilan Index	54
10. Tampilan Keluar	55
B. Pembahasan	56

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	104
B. Saran	104

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Blok Diagram Sistem Secara Umum	15
Gambar 2. Blok Diagram Wisata	16
Gambar 3. Blok Diagram Wisata Alam	16
Gambar 4. Blok Diagram Wisata Budaya	17
Gambar 5. Blok Diagram Wisata Sejarah	17
Gambar 6. Blok Diagram Atraksi Wisata	18
Gambar 7. Blok Diagram Wisata Kuliner	18
Gambar 8. Blok Diagram Penginapan	19
Gambar 9. FlowChart Utama	20
Gambar 10. FlowChart Wisata	21
Gambar 11. FlowChart Wisata Alam	22
Gambar 12. FlowChart wisata Budaya	23
Gambar 13. FlowChart Wisata Sejarah	24
Gambar 14. FlowChart Atraksi Wisata	25
Gambar 15. Flowchart Wisata Kuliner	26
Gambar 16. Flowchart Penginapan	27
Gambar 17. Rancangan Tampilan Intro	27
Gambar 18. Rancangan Tampilan Menu Utama	28
Gambar 19. Rancangan Tampilan Menu Wisata	29
Gambar 20. Rancangan Tampilan Wisata Alam	29
Gambar 21. Rancangan Tampilan Informasi Objek wisata	30
Gambar 22. Rancangan Tampilan Wisata Budaya	30
Gambar 23. Rancangan Tampilan Informasi Jenis Wisata Budaya	31
Gambar 24. Rancangan Tampilan Wisata Sejarah	31
Gambar 25. Rancangan tampilan Informasi Objek wisata	32
Gambar 26. Rancangan Tampilan Atraksi Wisata	32
Gambar 27. Rancangan Tampilan Informasi Atraksi Wisata	33
Gambar 28. Rancangan Tampilan Wisata Kuliner	33
Gambar 29. Rancangan Tampilan Informasi Wisata Kuliner	34
Gambar 30. Rancangan Tampilan Penginapan	34
Gambar 31. Rancangan Tampilan Informasi Penginapan	35
Gambar 32. Rancangan Tampilan Profil Kota	35
Gambar 33. Rancangan Tampilan Design By	36

Gambar 34. Rancangan Tampilan Index.....	36
Gambar 35. Rancangan Tampilan keluar.....	37
Gambar 36. Tampilan Adobe Illustrator CS 2	38
Gambar 37. Perancangan Peta.....	40
Gambar 38. Tampilan Intro	40
Gambar 39. Pilihan Bahasa	41
Gambar 40. Tampilan Menu tama	43
Gambar 41. Tampilan Jenis-jenis wisata	44
Gambar 42. Tampilan button objek wisata alam	45
Gambar 43. Tampilan button Panorama Ampangan.....	47
Gambar 44. Tampilan video dan rute Panorama.....	48
Gambar 45. Tampilan Rute	49
Gambar 46. Button Back To Menu	51
Gambar 47. Tampilan Profil Kota.....	52
Gambar 48. Tampilan Design By	53
Gambar 49. Tampilan index.....	54
Gambar 50. Tampilan Keluar.....	55
Gambar 51. Tampilan Intro.....	56
Gambar 52. Tampilan intro Pilihan Bahasa	57
Gambar 53. Tampilan Menu Utama	58
Gambar 54. Tampilan Menu Wisata	59
Gambar 55. Tampilan Objek Wisata Alam.....	60
Gambar 56. Tampilan Ngalau Indah.....	60
Gambar 57. Tampilan Video dan Keterangan Ngalau Indah.....	61
Gambar 58. Tampilan Rute Ngalau Indah	61
Gambar 59. Tampilan Kolam Renang Tirta.....	62
Gambar 60. Tampilan Video dan Keterangan Kolam Renang	63
Gambar 61. Tampilan Rute kolam Renang Tirta	63
Gambar 62. Tampilan Ngalau Sampik.....	64
Gambar 63. Tampilan Video dan Keterangan Ngalau Sampik.....	64
Gambar 64. Tampilan Akses Ngalau Sampik	65
Gambar 65. Tampilan Panorama Ampangan	66
Gambar 66. Video dan keterangan lengkap Panorama	66
Gambar 67. Akses menuju Panorama Ampangan	67
Gambar 68. Tampilan <i>Button</i> Wisata Budaya.....	68
Gambar 69. Tampilan wisata Randai	68
Gambar 70. Tampilan Video dan Keterangan Randai	69

Gambar 71.	Tampilan Wisata Saluang	69
Gambar 72.	Tampilan video dan keterangan lengkap Saluang.....	70
Gambar 73.	Tampilan <i>button</i> Wisata Sejarah	71
Gambar 74.	Tampilan Tugu Ratapan Ibu.....	71
Gambar 75.	Tampilan Video dan Keterangan Lengkap.....	72
Gambar 76.	Tampilan Rute Jembatan Ratapan Ibu	72
Gambar 77.	Tampilan Wisata Rumah Regent	73
Gambar 78.	Tampilan Video dan keterangan lengkap.....	74
Gambar 79.	Akses menuju Rumah Regent	74
Gambar 80.	Tampilan Wisata Mesjid Tuo.....	75
Gambar 81.	Video dan Keterangan Lengkap.....	75
Gambar 82.	Akses menuju Mesjid Tuo	76
Gambar 83.	Tampilan Wisata Kuliner	77
Gambar 84.	Tampilan Galamai Erina	77
Gambar 85.	Keterangan Lengkap Gelamai Erina	78
Gambar 86.	Akses menuju Galamai Erina.....	78
Gambar 87.	Tampilan Jajanan Malam	79
Gambar 88.	Tampilan Video dan Keterangan Lengkap.....	79
Gambar 89.	Akses Jajanan Malam.....	80
Gambar 90.	Tampilan Rendang Telur Yolanda	81
Gambar 91.	Keterangan lengkap Rendang Yolanda.....	81
Gambar 92.	Akses Rendang Telur Yolanda.....	82
Gambar 93.	Tampilan Atraksi Wisata.....	83
Gambar 94.	Tampilan Pacu Kudo	83
Gambar 95.	Video dan Keterangan Pacu Kudo	84
Gambar 96.	Akses Pacu Kudo	84
Gambar 97.	Tampilan Pacu Itiak	85
Gambar 98.	Video dan Keterangan lengkap Pacu Itiak	86
Gambar 99.	Akses Pacu Itiak	86
Gambar 100.	Tampilan Pacu Jawi	87
Gambar 101.	Video dan Keterangan lengkap Pacu Jawi	88
Gambar 102.	Akses Pacu Jawi.....	88
Gambar 103.	Tampilan Penginapan.....	89
Gambar 104.	Tampilan Hotel Bundo Kandung	90
Gambar 105.	Video dan keterangan Lengkap Hotel.....	90
Gambar 106.	Akses Hotel Bundo Kandung.....	91
Gambar 107.	Tampilan hotel Pondok Bambu.....	92

Gambar 108. Video dan Keterangan hotel.....	92
Gambar 109. Akses Hotel pondok Bambu.....	93
Gambar 110. Tampilan Hotel Mangkuto	94
Gambar 111. Video dan keterangan Lengkap Hotel	94
Gambar 112. Akses Hotel Mangkuto.....	95
Gambar 113. Tampilan Ngalo De Vila Hotel	96
Gambar 114. Video dan Keterangan Lengkap Hotel	96
Gambar 115. Akses Ngalo De Vila Hotel.....	97
Gambar 116. Tampilan Wisma Flamboyan	98
Gambar 117. Video dan Keterangan Lengkap Wisma Flamboyan	98
Gambar 118. Akses Wisma Flamboyan.....	99
Gambar 119. Tampilan Wisma Sari.....	100
Gambar 120. Video dan Keterangan Lengkap Wisma	100
Gambar 121. Akses Wisma Sari	101
Gambar 122. Tampilan Profil Kota.....	102
Gambar 123. Tampilan Design By	102
Gambar 124. Tampilan Index	103
Gambar 125. Tampilan Keluar.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi secara global yang melanda seluruh aspek kehidupan membawa banyak sekali perubahan secara revolusioner. Salah satu perubahannya yaitu sebelumnya informasi disebarluaskan dari mulut ke mulut, kemudian melalui radio, surat kabar, televisi dan media informasi lainnya, maka dengan kemajuan pada teknologi informasi ada beberapa sarana baru yang lebih mempercepat penyebaran informasi. Salah satu bidang yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi ini adalah bidang pariwisata yang bertujuan untuk mempublikasikan potensi wisata yang ada di Indonesia.

Guna mensukseskan program *Visit Indonesia Year 2011* yang bertemakan *wonderful Indonesia*, Pemerintah Sumatera Barat dan Pemerintah Kota Payakumbuh khususnya, merencanakan upaya pengembangan sektor pariwisata di Kota Payakumbuh dengan tujuan menjadikan Kota Payakumbuh sebagai pusat gerbang Timur Pariwisata Sumatera Barat.

Pengembangan sektor pariwisata, pada saat ini Kota Payakumbuh memiliki media penyampaian informasi dan promosi berupa *booklet* dan brosur serta melalui *website*, dengan media yang ada ini para wisatawan belum mengetahui lebih lengkap tentang lokasi objek wisata yang ingin dikunjunginya. Seiring perkembangan teknologi informasi, Kota Payakumbuh perlu melengkapi

media informasi yang telah ada, Kota Payakumbuh membutuhkan suatu media informasi melalui penggunaan aplikasi multimedia seperti *Adobe Flash*, karena Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Penggunaan aplikasi multimedia dalam hal ini berupa peta digital (*digital mapping*) wisata yang bersifat interaktif dalam memperkenalkan objek wisata yang ada di Kota Payakumbuh, dengan adanya peta wisata ini wisatawan akan mendapatkan gambaran secara nyata tentang objek wisata dan mengetahui letak geografis objek wisata yang ada di Kota Payakumbuh serta informasi tentang akses yang digunakan untuk menuju tempat objek wisata tersebut.

Mengingat Kota Payakumbuh belum memiliki suatu media informasi berupa peta digital pariwisata dalam memperkenalkan objek wisata di daerah ini, maka penulis tertarik untuk mengajukan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Peta Digital Interaktif Pariwisata Kota Payakumbuh Berbasis Multimedia”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Belum adanya media informasi peta digital objek wisata Kota Payakumbuh yang dimiliki oleh Pemerintah Kota Payakumbuh.

2. Masih kurangnya promosi wisata Kota Payakumbuh dilihat dari jarang nya publikasi yang ada.
3. Diperlukannya peta digital pariwisata Kota Payakumbuh berbasis *Adobe Flash*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dilakukan pembatasan masalah agar tidak terjadi kekeliruan, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengenalan objek-objek wisata yang ada di Kota Payakumbuh serta sarana pendukung objek wisata melalui peta digital.
2. Info yang disajikan berupa gambar, video dan keterangan.
3. Multimedia interaktif ini dipaketkan dan didistribusikan dalam bentuk *autorun CD*.
4. Software yang digunakan adalah *Adobe Flash*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis sampaikan diatas, permasalahan pokok adalah :

Bagaimana merancang sebuah media berupa peta digital yang bersifat interaktif dan animatif yang berisikan tentang objek - objek pariwisata di Kota Payakumbuh yang mempermudah untuk mendapatkan informasi tentang

objek-objek pariwisata yang ada di Kota Payakumbuh, dan sarana sarana pendukung lainnya?

E. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

1. Merancang suatu media berupa peta digital interaktif yang dapat memberikan informasi tentang objek pariwisata Kota Payakumbuh dan sarana pendukung pariwisata lainnya.
2. Merancang suatu media promosi tentang objek wisata yang ada di Kota Payakumbuh.
3. Memaketkannya ke dalam *autorun CD*.

F. Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

1. Mempermudah mendapatkan informasi mengenai pariwisata di Kota Payakumbuh.
2. Sebagai Media promosi bagi Dinas Pariwisata Kota Payakumbuh.