

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA
SURAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sains
Program Studi Ilmu Komputer



Oleh :

Arsis Nofa Sari
023124042

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA
2007**

SKRIPSI
PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA
SURAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH

Oleh :

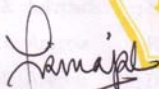
Arsis Nofa Sari

NIM: 023124042

Telah disetujui oleh:

Pembimbing




PH Prima Rosa, S.Si, M.Sc

Tanggal 18/4/2007

SKRIPSI

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA
SURAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH

Dipersiapkan dan ditulis oleh :

Nama : Arsis Nofa Sari

NIM : 023124042

Telah dipertahankan di depan panitia penguji

pada tanggal 26 Maret 2007

dan dinyatakan memenuhi syarat.



Dewan penguji :

Nama Lengkap

- 1. Ketua : Ir. Ig. Aris Dwiatmoko, M.Sc.
- 2. Sekretaris : PH Prima Rosa, S.Si., M.Sc.
- 3. Anggota : PH Prima Rosa, S.Si., M.Sc.
- 4. Anggota : Drs. Haris Sriwindono, M.Kom.
- 5. Anggota : St. Eko Hari Parmadi, S.Si., M.Kom.

Tanda Tangan

[Handwritten signatures of the five members of the examination board]

Yogyakarta,

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Sanata Dharma

Dekan,



[Handwritten signature of Ir. Ig. Aris Dwiatmoko, M.Sc.]
Aris Dwiatmoko, M.Sc.

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bapa, manager terbaik dalam hidupku, karyaMu yang terbaik selalu terjadi padaku...
Kekasih abadikan Jesus, cinta dan kesabaranMu sangat agung dan besar untukku...
Bunda terbaikku Maria, belaianMu dalam keresahan dan tidur malamku selalu hangat
menyentuhku....*

(sasa_ling2)

Semua pikiran dan langkahku tidak akan sia-sia, karena aku telah melakukan semuanya dengan sungguh-sungguh dan karena semua terjadi atas kehendakNya...

(sasa_ling2)

Karya kecil ini kupersembahkan untuk:

**Bapa, Jesus, dan Maria,
karena semua terjadi atas kehendakMu
Keluarga besarku tercinta,
Para Sahabat,
dan Almamaterku.**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya/bagian karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka, sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Yogyakarta, 1 April 2007

Penulis



Arsis Nofa Sari

ABSTRAK

Pengembangan sistem informasi pariwisata Surakarta dengan menggunakan Macromedia Flash adalah pengembangan sistem informasi pariwisata dengan animasi untuk menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan informatif.

Fasilitas utama yang disediakan di dalam sistem informasi pariwisata ini adalah fasilitas pencarian data pariwisata yang berupa data objek wisata Surakarta beserta semua fasilitas pendukungnya, yaitu data hotel, restoran, biro wisata, toko oleh-oleh, *money changer*, dan *station* (terminal, bandara, dan stasiun kereta api).

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi pariwisata Surakarta ini adalah siklus hidup pengembangan sistem yang terdiri dari beberapa tahap yaitu analisis sistem, implementasi, dan pengujian program.

Sistem informasi pariwisata Surakarta telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8 dan telah diujicobakan kepada beberapa pengguna. Dari hasil uji coba sistem informasi pariwisata Surakarta dan *questioner* yang dibagikan, menurut tiga dari enam pengguna, tata warna, tata letak (*layout*), dan animasi yang digunakan dalam sistem cukup menarik, sedangkan empat dari enam pengguna berpendapat bahwa sistem mudah untuk digunakan dan empat pengguna menyatakan sistem informasi pariwisata Surakarta ini sangat memenuhi kebutuhan pengguna sebagai wisatawan untuk memperoleh informasi tentang pariwisata Surakarta. Secara keseluruhan, menurut tiga dari enam pengguna, sistem informasi pariwisata Surakarta ini cukup menarik dan telah cukup banyak memberikan informasi yang bermanfaat bagi wisatawan yang akan mengunjungi kota Surakarta.

Kata kunci : Sistem Informasi, Macromedia Flash, dan Pariwisata

ABSTRACT

The development of Surakarta Tourism Information System using Macromedia Flash is the development of information system with animation to yield informative and interesting appearance.

The main facility of the system is searching Surakarta tourism data which consist of hotels, restaurants, travel agents, present shops, money changers, and stations (airport, railway stations, and bus stations).

The methodology that was used to develop the system is system development life cycles which consist of system analysis, implementation, and testing.

The system has been developed successfully using application of Macromedia Flash 8 and has been tested and evaluated by several users. Based on users' testing and evaluation, three from six users have a opinion about colours, layout, and animation which used in system are enough interesting, therefore four from six users have a opinion that the system is easy for use and four users have a opinion that Surakarta tourism information system is very fulfilled of users' requirements as tourists to get information about tourism of Surakarta. As a whole, based on three from six users, the Surakarta tourism information system is enough interesting and has been quite a lot to give useful information for tourists who will visit Surakarta.

Keywords : Information System, Macromedia Flash, and Surakarta.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Bapa, Jesus dan Bunda Maria atas penyertaan dan berkatNya, sehingga skripsi dengan judul Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Surakarta Dengan Menggunakan Macromedia Flash selesai disusun. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sains (S.Si.) pada Program Studi Ilmu Komputer di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Sebagai manusia biasa, penulis menyadari bahwa kesulitan dan tantangan sekecil apapun merupakan pembelajaran dalam rangka menambah pengetahuan dan pengalaman. Berkat bantuan, kerjasama, dukungan, dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini, maka skripsi ini dapat penulis selesaikan. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu PH Prima Rosa, S.si., M.Sc, selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan perhatian, waktu, ilmu, dan kesabarannya.
2. Bapak Drs. Haris Sriwindono, M.Kom., selaku dosen penguji, atas kesediaan menguji dan atas masukan serta kritik yang membangun
3. Bapak Eko Hari Parmadi, M.Kom., selaku dosen penguji, atas kesediaan menguji dan atas masukan serta kritik yang membangun
4. Bapak Ir.Ig.Aris Dwiatmoko, M.Sc, selaku Dekan Fakultas MIPA Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
5. Bu Yayuk serta semua staff Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta atas izin dan kesempatannya untuk boleh berpartisipasi mengembangkan pariwisata Surakarta.

6. Keluarga besar-ku tercinta, atas segala doa yang tiada hentinya, pengorbanan, kasih sayang yang tak terhingga, semangat dan harapan serta “omelannya”.
7. Semua “Lelaki” yang datang, bertahan dan pergi dalam hidupku....terima kasih atas semangat kalian semua yang selalu silih berganti mengisi lembaran hari-hariku dalam penyelesaian skripsi ini.
8. My Lovely friends at LOVELY : Mb’ Pie, Darren, Uwik, Héncë, Dex’ Plënd, Pépéng, Tacix, Udix, n Yuyun, thanks a lot for all friends, kalian sahabat terbaik...serta semua teman-teman IKOM angkatan 2002 dan kakak angkatan.
9. Mas Danu thanks’ kursusnya, Mas Icux makasih buat gambar petanya, dan (Mas) Budi thanks buat hunting foto dan menemaniku keliling Solo.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari karya ini memiliki banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik untuk menyempurnakan karya ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan masyarakat.

Yogyakarta, 1 April 2007.

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan Pembimbing	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Halaman Pernyataan Keaslian Karya	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Metodologi	2
D. Tujuan	3
E. Manfaat	4
F. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Sistem Informasi	6
B. Macromedia Flash	9
C. eXtensible Markup Language (XML)	18
BAB III ANALISIS	20
A. Deskripsi Daerah Surakarta	20
B. Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta	27
C. Analisis Sistem	30
D. Perancangan	34
BAB IV IMPLEMENTASI	42
A. Implementasi Basis Data	42
B. Implementasi <i>Use Case</i>	46
C. Implementasi Antar Muka Pengguna	57
D. Pengujian	61
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Hubungan antara data dan informasi	8
Gambar 2.2	Tampilan antar muka Macromedia Flash 8	13
Gambar 3.1	Stuktur Organisasi	30
Gambar 3.2	Diagram <i>use case</i> sisi pengguna	33
Gambar 3.3	Flowchart	34
Gambar 3.4	Struktur menu	37
Gambar 3.5	Diagram interaksi antar <i>form</i>	38
Gambar 3.6	<i>Form</i> pembuka	39
Gambar 3.7	<i>Form</i> menu utama	39
Gambar 3.8	Contoh <i>form movie clip</i> menu	40
Gambar 3.9	Contoh <i>form movie</i> menu	40
Gambar 3.10	Contoh <i>form movie</i> peta lokasi objek	41
Gambar 4.1	Halaman pembuka	58
Gambar 4.2	Halaman menu utama	59
Gambar 4.3	Halaman peta objek	60
Gambar 4.4	Halaman peta lokasi objek	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam era informasi berbasis komputer saat ini informasi yang cepat dan akurat yang dihasilkan oleh sistem akan melalui prosedur yang cukup rumit dan dengan jumlah yang tidak sedikit. Namun pihak-pihak yang akan mengembangkan sistem informasi mereka dengan berbasis komputer akan terbantu dengan adanya berbagai aplikasi untuk mengolah data dan informasi untuk dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang membutuhkan secara lebih efisien.

Sebagai Kota Tua yang dibangun pada abad XVII oleh Pakubuwono II, Surakarta ditetapkan sebagai Ibu Kota Kraton Kasunanan Hadiningrat mulai tanggal 17 Februari 1745 yang selanjutnya tanggal tersebut ditetapkan sebagai hari jadi kota Surakarta. Sebagai bekas kerajaan, Surakarta mempunyai banyak objek wisata yang sangat menarik dan menjadi salah satu potensi wisata di Jawa Tengah. Tetapi sangat disayangkan kawasan wisata yang berpotensi tinggi tersebut belum dikenal secara luas karena keterbatasan media dan sarana pengenalan dengan sistem informasi berbasis komputer.

Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta sebagai pihak yang mengelola pariwisata Surakarta belum menggunakan sistem informasi berbasis komputer dengan suatu aplikasi khusus untuk mengenalkan pariwisata Surakarta secara luas. Sistem informasi yang ada / digunakan oleh Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta akan dikembangkan dengan

menggunakan Macromedia Flash, dimana dalam sistem informasi pariwisata yang baru data tentang pariwisata akan disajikan dengan tampilan yang lebih menarik dan informatif.

Dengan demikian pengembangan sistem informasi pariwisata ini diharapkan akan membantu Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta dalam pengelolaan pariwisata Surakarta dan masyarakat luas untuk lebih mengenal pariwisata Surakarta.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana mengembangkan sistem informasi pariwisata Surakarta menggunakan Macromedia Flash yang menyediakan fasilitas untuk :

- Pihak Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta, agar bisa memberikan informasi tentang objek wisata Surakarta dan semua fasilitas pendukung pariwisata yang berupa hotel, restoran, biro wisata, toko oleh-oleh, *money changer* dan *station* (bandara, terminal, stasiun kereta api) dengan lebih informatif.
- Masyarakat, agar bisa lebih mengenal objek wisata Surakarta beserta fasilitas pendukungnya serta lokasi masing-masing.

C. METODOLOGI

Langkah-langkah yang digunakan untuk menyelesaikan masalah pada pengembangan sistem informasi pariwisata Surakarta adalah dengan menggunakan siklus hidup pengembangan sistem, yaitu :

1. Analisis dan desain

Pada tahap analisis dan desain yang dilakukan adalah analisis terhadap pariwisata Surakarta, analisis organisasi Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta, analisis sistem (meliputi analisis permasalahan dan analisis kebutuhan) dan perancangan (meliputi perancangan umum sistem, perancangan basis data, dan perancangan antar muka pengguna). Tahap analisis ini dilakukan dengan metode wawancara dan pengambilan data yang diperlukan.

2. Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap pembuatan program berdasar analisis dan desain yang telah dibuat pada tahap analisis dan desain.

3. Pengujian

Pengujian adalah tahap yang dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan dan untuk mengetahui kesalahan yang masih mungkin terjadi pada program.

D. TUJUAN

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi pariwisata Surakarta menggunakan Macromedia Flash yang dapat digunakan sebagai sarana informasi tentang pariwisata Surakarta secara lebih menarik dan informatif.

E. MANFAAT

Bagi pihak Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta, sistem informasi pariwisata Surakarta ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat, yaitu untuk memberikan informasi tentang pariwisata Surakarta secara lebih menarik dan informatif.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan setiap bab untuk skripsi ini tersusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, metodologi, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi pariwisata Surakarta.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi pembahasan tahap-tahap analisis dan perancangan pengembangan sistem informasi pariwisata Surakarta yang meliputi : analisis daerah Surakarta, analisis organisasi Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta, analisis sistem (meliputi analisis permasalahan dan analisis kebutuhan) dan perancangan (meliputi perancangan umum sistem, perancangan basis data, dan perancangan antar muka pengguna).

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi pembahasan tentang pembuatan program dari masing-masing analisis dan perancangan yang ada pada BAB III.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibuat serta saran-saran yang memungkinkan pengembangan skripsi ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. SISTEM INFORMASI

Memahami konsep dasar sistem informasi adalah sangat penting (vital) dalam merancang sebuah sistem informasi yang efisien dan efektif. Dan definisi sistem informasi tidak dapat dipisahkan dari definisi apa itu sistem, data dan informasi, serta komponen-komponen yang termuat dalam sistem informasi itu sendiri.

1. Sistem

Perkembangan jaman dan maraknya penggunaan istilah sistem dalam berbagai segi kehidupan manusia khususnya dalam aktivitas-aktivitas yang diperlukan untuk pemrosesan data menjadikan banyak sekali berkembang definisi dari sistem itu sendiri.

Suatu sistem adalah suatu kumpulan dari berbagai macam komponen yang terdiri dari komponen perangkat lunak (prosedur-prosedur) ataupun komponen perangkat keras (alat tulis, media penyimpanan dan manusia) yang saling mempunyai keterikatan dan saling bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) dan menghasilkan keluaran (*output*) yang sesuai untuk tujuan tertentu dalam sebuah organisasi.

Definisi-definisi lain yang ada, misalnya menurut Prahasta (2005) sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek, ide, berikut saling keterhubungan (inter-relasi) dalam mencapai tujuan atau sasaran bersama.

Simatu (1995) mendefinisikan sistem adalah cara pandang terhadap dunia nyata yang terdiri dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan dalam lingkungan yang kompleks. Rober & Michae (1991) mempunyai definisi sistem yang lain, yaitu sistem adalah kumpulan elemen yang saling berinteraksi membentuk kesatuan, dalam interaksi yang kuat maupun lemah dengan pembatas yang jelas.

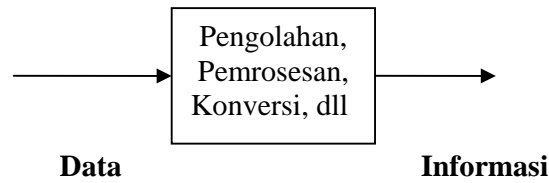
2. Data dan Informasi

Istilah data dan informasi seringkali digunakan secara bergantian dan dalam penggunaannya kedua istilah tersebut saling tertukar, walaupun kedua istilah tersebut mempunyai konsep yang berbeda.

Data adalah gambaran kenyataan yang sedang terjadi dan kita hadapi, dimana data tersebut dapat digunakan dalam suatu sistem untuk diolah dan diterapkan dalam sistem menjadi *input* yang berguna bagi suatu sistem.

Menurut Prahasta (2005) data merupakan bahasa, *mathematical*, dan simbol-simbol pengganti lain yang disepakati oleh umum dalam menggambarkan objek, manusia, peristiwa, aktivitas, konsep, dan objek-objek penting lainnya, singkatnya data merupakan suatu kenyataan apa adanya (*raw facts*).

Informasi adalah hasil dari pengolahan data-data dimana dalam pengolahan data tersebut digambarkan perubahan bentuk data menjadi sesuatu yang lebih berguna dan untuk suatu tujuan tertentu.



Gambar 2.1 Hubungan antara data dan informasi

3. Sistem informasi

Sistem informasi adalah kumpulan dari berbagai jenis perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang dioperasikan oleh tenaga manusia dengan data sebagai bahan yang diolah untuk dijadikan sebuah informasi yang berguna untuk tujuan tertentu dalam sebuah organisasi. Sistem informasi bertujuan untuk menyediakan dan mengatur secara sistematis informasi yang menggambarkan seluruh kegiatan yang diperlukan untuk mengendalikan operasi-operasi di dalam organisasi. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam sistem informasi adalah mengambil, mengolah, menyimpan, dan menyampaikan informasi yang diperlukan untuk terjadinya komunikasi yang dibutuhkan dan untuk mengoperasikan seluruh kegiatan di dalam organisasi.

Komponen sistem informasi :

➤ *Input* (masukan)

Input dalam sistem informasi adalah segala macam bentuk data yang dimasukkan ke dalam sistem informasi untuk diolah menjadi informasi yang berguna.

➤ Proses

Proses dalam sistem informasi adalah kumpulan berbagai macam prosedur yang digunakan untuk memanipulasi input yang kemudian akan disimpan dalam sebuah basis data dan akan diolah menjadi *output* yang akan digunakan bagi pihak-pihak yang menerima.

➤ *Output* (keluaran)

Output dalam sistem informasi merupakan segala macam keluaran yang sudah diolah melalui berbagai macam prosedur untuk dijadikan informasi yang berguna bagi penerima. *Output* adalah komponen yang berhubungan langsung dengan pemakai sistem informasi karena *output* adalah tujuan akhir dalam sebuah pembuatan sistem informasi.

B. MACROMEDIA FLASH

Macromedia Flash adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk pembuatan animasi yang saat ini sedang berkembang dengan pesat. Macromedia Flash banyak dimanfaatkan dalam pembuatan berbagai proyek animasi, antara lain pembuatan animasi pada *game*, presentasi dan yang paling menonjol adalah pembuatan animasi pada situs *web*.

Dengan berbagai fitur dan kemudahan yang dimilikinya Macromedia Flash menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan *interface*, fungsi dan pilihan *falet* yang beragam serta kumpulan *tools* yang lengkap dalam aplikasi ini sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.

Animasi yang dihasilkan Macromedia Flash adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks, grafik dalam hal ini adalah grafik berbasis vektor, yang mengakibatkan tampilan animasinya lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu, Macromedia Flash juga mempunyai kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video, maupun *file* gambar dari aplikasi lain.

1. Sejarah perkembangan Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan program grafis animasi web yang diproduksi oleh Macromedia Corp, yaitu sebuah perusahaan *software* yang bergerak di bidang animasi web. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Pada awal produksi, Macromedia Flash merupakan *software* untuk membuat animasi sederhana berbasis GIF. Tetapi seiring perkembangannya, Macromedia Flash digunakan untuk pembuatan desain situs web.

Macromedia Flash telah diproduksi dengan beberapa seri. Seri terbarunya yang sekarang juga telah beredar di pasaran adalah Macromedia Flash 8 yang merupakan perkembangan dari seri sebelumnya, yang dikenal dengan Macromedia MX, Macromedia MX 2004, atau Macromedia Flash 7.

Dalam Macromedia Flash 8 terdapat berbagai macam fitur baru yang merupakan pengembangan dari fitur-fitur seri-seri sebelumnya. Keberadaan fitur-fitur baru dalam Macromedia Flash 8 tersebut secara otomatis akan dapat menghasilkan animasi yang lebih menarik.

2. Komponen-komponen antar muka dalam Macromedia Flash

a. Menu Bar

Menu bar merupakan barisan menu yang berisi kumpulan perintah yang digunakan pada macromedia Flash. Menu bar ini terdiri dari beberapa submenu yang dilengkapi dengan *short cut* (jalan pintas) yang menggunakan kombinasi tombol *keyboard*.

b. *Toolbar*

Toolbar merupakan baris menu yang ditandai dengan berbagai ikon. *Toolbar* merupakan jalan pintas untuk menjalankan menu.

c. *Stage*

Merupakan bagian dari Macromedia Flash yang digunakan untuk membuat atau meletakkan objek.

d. *Timeline*

Timeline berisi berbagai *frame* yang berfungsi mengontrol objek yang dianimasikan. Selain itu, *timeline* juga dapat digunakan untuk menentukan kapan suatu objek ditampilkan.

Timeline terbagi menjadi 3 bagian, yaitu :

- *Layer*, merupakan susunan atau lapisan yang terdiri dari kumpulan objek atau komponen gambar, teks, atau animasi. Urutan posisi *layer* akan mempengaruhi urutan tampilan objek yang dianimasikan.

- *Frame*, merupakan bagian dari Macromedia Flash yang terdiri dari berbagai segmen yang akan dijalankan secara bergantian dari kiri ke kanan.
- *Playhead*, merupakan penunjuk posisi *frame* pada saat dijalankan. *Playhead* ditandai dengan garis vertikal berwarna merah.

e. *Tollbox*

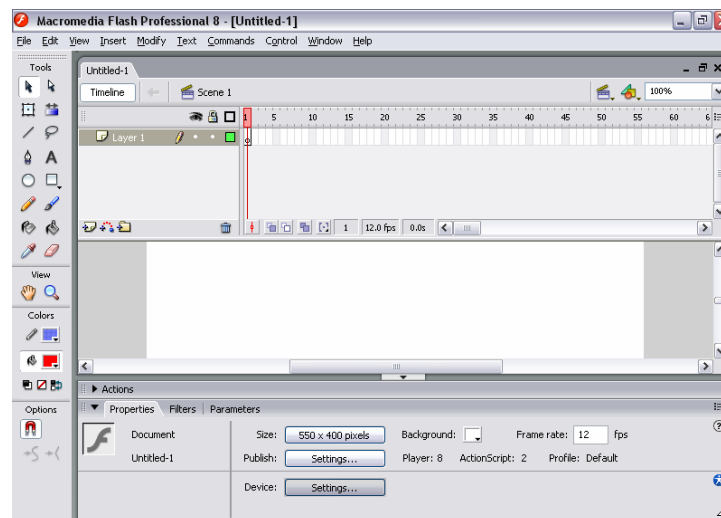
Bagian dari Macromedia Flash yang terdiri dari berbagai macam *tool* yang berfungsi membuat gambar, memilih objek, dan memanipulasi objek yang merupakan komponen dari *stage*. *Tollbox* terbagi menjadi 4 bagian, yaitu :

- *Tools*, merupakan bagian dari *toolbox* yang berfungsi membuat objek gambar, memberi warna objek, memilih, dan memodifikasi objek.
- *View*, bagian dari *toolbox* yang digunakan untuk mengatur tampilan *stage*. *Tools View* ini biasanya digunakan saat melakukan *edit* objek pada *stage*.
- *Colors*, digunakan untuk mengatur atau memanipulasi pewarnaan objek.
- *Options*, merupakan bagian dari *toolbox* yang akan tampil saat kita mengaktifkan salah satu ikon dari *toolbox*. Setiap ikon *toolbox* memiliki *option* yang berbeda dengan ikon yang lain.

f. Panel

Bagian dari Macromedia Flash yang berupa jendela dan berfungsi mengontrol atau memodifikasi berbagai atribut pada objek atau animasi secara cepat. Secara *default*, panel terdiri dari 4 bagian, yaitu :

- *Properties*, merupakan salah satu panel yang berfungsi mengatur properti objek yang aktif.
- *Action*, bagian dari panel yang berfungsi memberikan aksi atau kerja terhadap suatu objek pada *stage*, *frame*, atau *layer*.
- *Color*, panel yang berfungsi mengatur pewarnaan terhadap suatu objek secara lebih rinci.
- *Library*, panel yang digunakan sebagai tempat penyimpanan objek yang telah dibuat pada *stage*.



Gambar 2.2 Tampilan antar muka Macromedia Flash 8

3. Jenis-jenis animasi Flash

a. Animasi *Frame-by-Frame*

Animasi *frame-by-frame* adalah animasi yang dibuat hanya dengan menggunakan berbagai *frame* dalam satu *layer* ataupun antar *layer*. Lama tidaknya suatu animasi tergantung dari jumlah *frame*. Pembuatan animasi ini membutuhkan waktu yang cukup lama karena banyak objek harus diletakkan pada *frame* yang berbeda.

b. Animasi *Motion Tween*

Animasi *motion tween* merupakan bentuk animasi yang paling mendasar pada Macromedia Flash. Animasi ini digunakan untuk menggerakkan objek dari satu titik ke titik lain

c. Animasi *Shape Tween*

Animasi *shape tween* adalah animasi perubahan bentuk atau sering disebut dengan animasi bentuk. Dalam pembuatan animasi ini dibutuhkan *Blank Keyframe*, yaitu sebuah *frame* kosong yang digunakan untuk menambahkan bentuk objek yang berbeda pada *keyframe* sebelumnya.

d. Animasi *Color Tween*

Animasi *color tween* adalah animasi warna pada Macromedia Flash. Hasil akhir dari animasi ini adalah perubahan warna atau kesan menghilang/kabur pada objek yang dianimasikan. Objek yang dapat dibuat animasi *color tween* ini adalah berupa simbol. Apabila objek yang akan diberi animasi berupa objek yang diimpor dari *file* lain,

maka objek tersebut harus dikonversi menjadi bentuk simbol dengan perintah *Convert to Symbol*. Macromedia Flash membedakan animasi *color tween* ini ke dalam 4 jenis animasi, yaitu *brightness*, *tint*, *alpha*, dan *advance*.

4. Komponen-komponen animasi Flash

a. *Timeline*

Merupakan bagian dari Macromedia Flash yang berfungsi untuk mengontrol objek yang akan dianimasikan. *Timeline* juga berfungsi untuk menentukan kapan suatu objek ditampilkan atau dihilangkan. *Timeline* berisi kumpulan *frame*. *Timeline* dapat ditampilkan atau disembunyikan dengan mengklik ikon *Timeline*.

b. *Frame*

Frame merupakan bagian dari Macromedia Flash yang berupa segmen-segmen yang dapat dijalankan secara bergantian dari kiri ke kanan. Lama tidaknya sebuah animasi tergantung dari banyak sedikitnya *frame* yang digunakan pada *timeline*.

c. *Keyframe*

Keyframe merupakan bagian dari *frame* yang digunakan untuk mengakhiri satu bentuk animasi. Biasanya, *keyframe* ditandai dengan titik hitam pada *frame*.

d. *Layer*

Layer merupakan bagian dari *timeline* yang berupa segmen berbentuk transparan yang terletak di dalam kolom sebelah kiri

timeline. Kita dapat membuat objek atau mengedit objek pada sebuah *layer* tanpa harus mempengaruhi *layer* yang lain.

e. *Scene*

Scene merupakan bagian dari Macromedia Flash yang digunakan untuk mengorganisir dokumen.

5. *Symbol, Instance, dan Library*

Symbol adalah objek dalam Flash. *Symbol* ini yang akan dijadikan animasi dan untuk dapat digunakan sebagai animasi, sebuah objek harus diubah dahulu menjadi simbol, yaitu dengan perintah ***Convert to Symbol***. *Symbol* terdiri dari 3 jenis, yaitu *movie clip*, objek simbol yang terdiri dari rangkaian animasi di dalamnya, *button*, untuk membuat tombol perintah interaktif, dan *graphic*, digunakan untuk membuat animasi diam yang siap untuk dianimasikan dalam bentuk kumpulan *frame*.

Instance adalah objek simbol pada *stage*. Bila simbol akan dijadikan bagian dari sebuah *script*, maka simbol tersebut harus diberi nama *instance* pada objek simbol tersebut. Kolom *instance name* terletak pada panel *properties*.

Library adalah tempat untuk menyimpan objek-objek yang sudah dikonversi menjadi simbol dan merupakan tempat untuk menyimpan objek yang diimpor dari direktori atau *file* lain. Fungsi dari *library* ini di dalam Flash adalah untuk mengorganisir objek.

6. *Actionscript*

Salah satu kelebihan Macromedia Flash adalah kemampuan dalam membuat sebuah animasi objek. Animasi yang sudah dibuat akan terlihat lebih interaktif dengan ditambahkan *actionscript*. Keberadaan *actionscript* memungkinkan kita untuk dapat mengoptimalkan *keyboard* dan *mouse* sebagai alat untuk menjalankan animasi.

Salah satu fungsi *actionscript* adalah memberikan sebuah konektivitas terhadap suatu objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah di dalamnya. *Actionscript* pada Macromedia Flash dibagi menjadi 3 hal, yaitu :

➤ *Event*

Event merupakan peristiwa atau kejadian untuk mendapatkan aksi pada sebuah objek. *Event* dalam Macromedia Flash dibagi menjadi 4, yaitu *mouse event*, *keyboard event*, *frame event*, dan *movie event*.

➤ *Target*

Target adalah objek yang dikenai aksi atau perintah. Sebelum dikenai aksi atau perintah, sebuah objek harus dikonversi menjadi sebuah simbol dan memiliki nama *instance*. Penulisan nama target pada *script* harus diapit tanda petik ganda (“ ”).

➤ *Action*

Pemberian *action* adalah langkah terakhir dalam pembuatan interaksi antar objek. *Action* dibagi menjadi 2, yaitu *action frame*

dan *action* objek. *Action frame* adalah *action* yang diberikan pada *keyframe*. Sebuah *keyframe* akan ditandai dengan huruf a bila pada *keyframe* tersebut terdapat sebuah *action*. *Action* objek adalah sebuah *action* yang diberikan pada sebuah objek, baik berupa tombol maupun *movie clip*.

7. Publikasi (*Publish*)

Publish merupakan langkah terakhir dalam pembuatan animasi dalam Macromedia Flash. Dengan melakukan *publish*, hasil animasi dapat dinikmati oleh banyak orang dalam berbagai macam tipe *file*. Langkah awal dalam *publish* adalah menentukan seting format *file*, dimana format *file* yang disediakan dalam Macromedia Flash antara lain, Flash (*file .swf*), HTML (*file .html*), GIF Image (*file .gif*), JPEG Image (*file .jpeg*), PNG Image (*file .png*), Windows Projector (*file .exe*), Macintosh Projector, dan Quick Time (*file .mov*). Setelah menentukan *output* format *file* dalam seting *publish* kita dapat melakukan *publish* dengan mengklik tombol *publish* pada panel *Publish Settings* dan otomatis *file* akan tersimpan dengan format yang telah dipilih.

C. eXTENSIBLE MARKUP LANGUAGE (XML)

XML pertama dikembangkan pada tahun 1996 dan merupakan teknologi keturunan dari SGML yang dikembangkan pada tahun 80-an. XML adalah suatu bahasa *Markup*, yaitu bahasa yang berisikan kode-kode berupa tanda-tanda tertentu untuk memformat dokumen teks dengan tag sendiri agar dapat

lebih mudah dimengerti. XML juga menyediakan format untuk mendeskripsikan data terstruktur.

Salah satu alasan penggunaan XML dalam perancangan basis data di dalam sistem informasi pariwisata ini adalah karena XML mempunyai format data yang terstruktur, sehingga proses pencarian data sebagai salah satu fasilitas yang disediakan sistem ini dapat diakses dengan lebih cepat.

Contoh format data XML :

```
<travel>
  <trav>
    <nama>ASIH Tours</nama>
  </trav>
  <trav>
    <nama>MULIA Tours</nama>
  </trav>
  <trav>
    <nama>ELECTRA</nama>
  </trav>
  <trav>
    <nama>Gapura</nama>
  </trav>
  <trav>
    <nama>Natra</nama>
  </trav>
  <trav>
    <nama>ARTA Tours</nama>
  </trav>
  <trav>
    <nama>HAPSARI Tours</nama>
  </trav>
  <trav>
    <nama>NUSANTARA</nama>
  </trav>
  <trav>
    <nama>Rosalia Indah Tours</nama>
  </trav>
  <trav>
    <nama>Sahid Gema Wisata</nama>
  </trav>
</travel>
```

BAB III

ANALISIS SISTEM

A. DESKRIPSI DAERAH SURAKARTA

1. Letak geografis Surakarta

Surakarta secara umum merupakan daerah dataran rendah dengan ketinggian 92 m dari atas permukaan laut dan berada di antara pertemuan sungai Pepe, Jenes, dan Bengawan Solo.

Surakarta terletak di antara $110^{\circ} 45' 15''$ – $110^{\circ} 45' 35''$ bujur Timur dan $7^{\circ} 36' 0''$ – $7^{\circ} 56' 00''$ lintang Selatan dan dibatasi oleh kabupaten Karanganyar dan Boyolali di sebelah Utara, kabupaten Sukoharjo di sebelah Selatan, dan di sebelah Barat dibatasi kabupaten Sukoharjo dan Karanganyar.

2. Obyek wisata Surakarta

a. Kraton Kasunanan

Didirikan oleh Raja Paku Buwono II pada tahun 1745 dengan arsitekturnya sebagai gambaran tradisional budaya Jawa. Bangunan yang terkenal adalah menara yang megah dan cantik dengan nama “Panggung Songgo Buwono”, merupakan menara yang paling megah di pulau Jawa. Konon ceritanya menara ini digunakan oleh Raja sebagai tempat bersemedi untuk dapat bertemu dengan Ratu Laut Selatan. Pada sisi lain di dalam bangunan Kraton terdapat museum dan sanggar budaya yang mengkoleksi berbagai macam barang-barang Kraton, seperti pusaka, kereta kencana, alat perlengkapan rumah

tangga, pakaian pengantin gaya Sala, perlengkapan kerajaan dan sebagainya. Pada dindingnya terdapat relief yang menggambarkan berbagai legenda dan cerita rakyat. Tepat di depan Kraton terdapat alun-alun yang dikenal dengan nama Alun-alun Utara, dimana di tengah alun-alun tersebut terdapat sepasang pohon beringan yang dikenal dengan nama “Ringin Kurung”. Kraton Kasunanan masih mempertahankan berbagai macam tarian klasik, salah satunya adalah “Tari Bedhoyo Ketawang” yang hanya digelar pada saat “Jumenengan Raja”. Tarian ini menggambarkan pertemuan Raja dengan Ratu Laut Selatan dan ditarikan oleh penari dengan jumlah ganjil dengan persyaratan khusus berupa sesajen dan segala perlengkapannya untuk menjaga keselamatan para penarinya.

b. Masjid Agung

Masjid Agung terletak di sebelah Barat Kraton Kasunanan dimana masjid ini juga mempunyai daya tarik tersendiri, yaitu bangunannya yang bergaya arsitektur Jawa dan menara masjid yang dibangun pada abad XIX sangat megah dan mempunyai nilai budaya yang tinggi.

c. Puro Mangkunegaran

Merupakan kediaman resmi Pangeran Mangkubuwono, dibangun pada tahun 1757 oleh Raden Mas Said atau KGPA Mangkunegoro I di atas tanah seluas 1 km² dengan gaya arsitektur Jawa. Bangunan Puro Mangkunegaran terbagi menjadi 2 bagian utama, yaitu bangunan bagian depan yang disebut “Joglo” dimana langit-langitnya terdapat

lukisan batik dengan motif “Modang” dan dilengkapi dengan lukisan “Horoskop” serta gambar senjata para Dewa dari 8 penjuru mata angin. Di sebelah Barat Daya bangunan Joglo terdapat seperangkat gamelan Slendro-Pelog bernama “Kyai Kenyut Mesem” yang dipakai untuk mengiringi pagelaran atau latihan tarian Jawa. Bagian kedua dari bangunan Puro Mangkunegaran adalah bangunan yang disebut “Dalem”, merupakan bangunan utama dimana di dalamnya terdapat ruangan khusus untuk persembahan kepada Dewi Sri atau Dewi Padi. Selain itu di dalam bangunan utama ini terdapat museum yang menyimpan berbagai koleksi, seperti perhiasan, topeng dari berbagai wilayah di Indonesia, senjata, arca, dan lukisan serta peninggalan sejarah lainnya.

d. Museum Radya Pustaka

Museum Radya Pustaka dibangun pada tanggal 28 Oktober 1890 oleh Kanjeng Adipati Sosrodiningrat IV, seorang patih dalem pada masa pemerintahan Pakubuwono IX dan Pakubuwono X. Museum ini adalah salah satu museum tertua di Indonesia. Di dalam museum ini tersimpan berbagai macam koleksi, seperti wayang dari kulit dan kayu, buku-buku kuno tentang filosofi dan literature Jawa, keris Jawa yang berharga, arca kuno, serta patung-patung Budha dan Hindu. Salah satu koleksi yang sangat terkenal adalah “Kyai Rajamala”, yaitu sebuah hiasan pada kepala perahu yang dibuat oleh Pakubuwono IV. Di depan bangunan museum terdapat patung dada R. Ng. Ronggowarsito,

seorang pujangga terkenal dari Jawa yang karya-karyanya banyak tersimpan di dalam museum ini.

e. Taman Wisata Sriwedari

Sebuah taman di tengah kota Solo yang didirikan oleh Pakubuwono X pada tahun 1901. Taman ini dilengkapi dengan fasilitas umum, seperti Kebon Raja (kebun binatang, tetapi sekarang telah dipindah ke Taman Satwa Taru Jurug), Segaran (Taman Kapujanggan), area rekreasi yang dilengkapi dengan sarana permainan anak-anak dan dewasa, toko cinderamata, tempat pertunjukkan wayang orang, restoran dengan taraf nasional dan internasional, stadion, Taman Hiburan Rakyat, serta Pujasari (Pusat Jajanan Sarwo Asri) yang menjajakan segala macam hidangan khas kota Solo. Di depan taman Sriwedari terdapat rel kereta api yang menghubungkan kota Solo dengan kota Wonogiri yang dibangun pada abad 19 dan merupakan salah satu ciri khas kota Solo.

f. Manahan

Merupakan salah satu fasilitas umum yang ada di kota Solo yang digunakan sebagai pusat rekreasi dan olahraga. Di stadion ini terdapat fasilitas lapangan olahraga yang cukup lengkap, seperti lapangan sepak bola, bola basket, bola volley, tennis *indoor* dan *outdoor*, lintasan atletik, gedung bulutangkis, dan kolam renang Tirtomoyo. Selain berbagai fasilitas olahraga, pada hari Minggu di stadion ini juga terdapat kumpulan pedagang kaki lima dengan berbagai macam barang dagangan dari mulai makanan hingga pakaian.

g. Pasar Klewer

Merupakan pusat penjualan batik dan tekstil terbesar di Indonesia. Pasar ini terletak di dekat kawasan Kraton Kasunanan. Disebut pasar Klewer karena pada jaman dahulu orang-orang yang berjualan menjajakan barang dagangannya hanya dengan disampirkan di lengan dan leher mereka sehingga terkesan “kleweran” atau “pating klewer”. Di pasar ini dijual berbagai jenis batik dan tekstil dengan harga murah dengan kualitas yang tidak begitu mengecewakan hingga harga paling mahal dengan kualitas yang paling bagus. Di pasar ini berkembang seni antara penjual dan pembeli yaitu seni tawar-menawar harga.

h. Pasar Antik Triwindu

Pasar ini terletak tepat di depan Puro Mangkunegaran dan dibangun oleh KGPAA Mangkunegara VII dalam rangka memperingati tiga windu “Jumeneng Nata” atau masa pemerintahannya. Di pasar ini terdapat kios-kios yang menjual berbagai macam barang-barang antik, kuno, serta barang-barang bekas sehingga pasar ini juga dikenal dengan nama *Flea Market* atau *Second Hand Market*.

i. Museum dan Galeri Batik Wuryaningratan

Museum dan galeri ini berada di sebelah Timur taman Sriwedari. Di museum batik ini dapat dijumpai beragam motif batik, dari motif klasik hingga motif modern. Di museum ini juga menampilkan praktek pembuatan batik secara klasik dengan corak tradisional, yaitu batik tulis dengan tangan dan batik dengan corak modern. Bagian lain yang

menarik adalah pengunjung dapat membuat sendiri kain batik sesuai dengan selera mereka dan juga pengunjung dapat membeli batik dalam bentuk kain ataupun pakaian jadi dengan harga yang terjangkau.

j. Taman Satwa Taru Jurug

Merupakan taman rekreasi yang terletak di tepi sungai Bengawan Solo dengan fasilitas hiburan lengkap untuk pengunjung semua umur dan kebun binatang yang merupakan pindahan dari taman Sriwedari. Di Taman ini juga dilengkapi dengan sebuah bangunan untuk pertunjukkan seni khususnya seni musik “Keroncong” yang bernama “Sanggar Gesang”.

k. Kampung Batik Laweyan

Batik merupakan hasil karya seni tradisional yang banyak ditekuni masyarakat Laweyan sejak dahulu hingga sekarang. Hal inilah yang menyebabkan kampung Laweyan pernah dikenal sebagai kampung “Juragan Batik” dan mencapai masa kejayaan pada tahun 1970-an. Di kampung batik ini terdapat banyak *showroom* batik yang menjual batik dengan beragam motif dan harga terjangkau.

l. Monumen Pers Nasional

Monumen ini didirikan pada tanggal 9 Februari 1946, yaitu pada saat diadakan pertemuan para wartawan seluruh Indonesia (PWI) dan sebagai peringatan hari jadi Pers Nasional yang jatuh setiap tanggal 9 Februari. Di dalam monumen ini tersimpan dokumen-dokumen sejarah

perjalanan pers nasional sejak masa penjajahan Belanda, Jepang, masa kemerdekaan, dan masa pembangunan sekarang ini.

m. Monumen Perjuangan '45' Banjarsari

Monumen ini dibangun pada tanggal 31 Oktober 1973 sebagai peringatan terjadinya pertempuran selama 4 hari oleh pejuang kota Solo saat mempertahankan kemerdekaan dari penjajah Belanda.

n. Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI)

Pada awal pendiriannya bernama ASKI pada tahun 1970 di Dalem Sasono Mulyo Kraton Surakarta. Tetapi dengan berkembangnya minat para kawula muda untuk menuntut ilmu di bidang seni, maka ASKI dipindah ke lokasi baru yaitu di daerah Ketingan dan dengan nama baru STSI (Sekolah Tinggi Seni Surakarta). STSI merupakan sebuah lembaga perguruan tinggi yang mempunyai keunikan dengan menonjolkan serta memberikan kekhasan dalam kurikulum akademiknya di bidang seni. Selain keunikan dalam akademiknya yang menjadi menarik adalah bangunan dari STSI ini yang cukup unik.

o. Taman Budaya Surakarta

Taman budaya ini terletak di suatu komplek di kawasan yang berdekatan dengan UNS dan STSI. Disebut Taman Budaya karena merupakan suatu tempat untuk mengembangkan penguasaan berbagai cabang seni dan peningkatan apresiasi seni yang ada di masyarakat. Di tempat ini pula sering diadakan berbagai macam pertunjukkan seni dan konser musik.

p. Mall dan Pusat Perbelanjaan

Banyak sekali terdapat mall dan pusat perbelanjaan di kota Solo yang menawarkan berbagai macam barang kebutuhan masyarakat dan suasana yang terkesan modern dan metropolis sebagai tempat melepas penat. Mall yang terdapat di kota Solo antara lain Solo Grand Mall, Solo Square, Matahari Dept. Store dan pusat perbelanjaannya antara lain Pusat Grosir Solo yang menjual berbagai macam barang secara grosir, Beteng Trade Center sebagai pusat penjualan tekstil terbesar di kota Solo, Hypermart di Solo Grand Mall, Hero, dan Solo Square.

B. DINAS PARIWISATA SENI DAN BUDAYA SURAKARTA

1. Latar belakang organisasi

Perubahan lingkungan dengan tingkat ketidakpastian yang tinggi menjadikan pihak birokrasi pemerintah dan organisasi publik untuk selalu dituntut berada pada kondisi yang unggul. Kondisi yang unggul ini berarti bagaimana birokrasi pemerintah dan organisasi publik mampu mengantisipasi perubahan-perubahan yang berskala besar dengan bekerja secara inovatif dan proaktif melalui tindakan dan upaya-upaya yang bersifat strategis.

Pada era globalisasi dan tuntutan pelaksanaan otonomi daerah saat ini akan membawa konsekuensi logis kepada birokrasi pemerintah dan organisasi publik untuk teruji dengan standar eksternal, yaitu standar yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat luas. Keadaan ini memberikan arti

bahwa telah terjadi pergeseran paradigma dari model organisasi sistem tertutup ke model organisasi sistem terbuka yang senantiasa peka terhadap perubahan lingkungan strategisnya.

Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta sebagai sebuah organisasi sistem terbuka sudah pasti akan menghadapi tantangan yang besar baik dalam masa sekarang maupun pada masa yang akan datang. Permasalahan ini sangat dimaklumi apabila disesuaikan dengan tugas Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta yaitu sebagai organisasi yang menyelenggarakan urusan Pemerintah di bidang pariwisata, seni, dan budaya dimana masalah kepariwisataan ini sendiri berhubungan dengan berbagai aspek, seperti sosial, ekonomi, budaya, dan politik.

Untuk menghadapi tantangan-tantangan yang ada maka Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta berdasarkan visi kota Surakarta, yaitu *“Kota Solo sebagai kota budaya yang bertumpu pada potensi perdagangan, jasa, pendidikan, pariwisata dan olahraga”* menyusun rencana strategik sebagai suatu perencanaan yang komprehensif, sistematis, dan melalui tahapan-tahapan tertentu.

2. Fungsi, Visi. Dan Misi organisasi

a. Tugas pokok dan fungsi organisasi

Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta mempunyai tugas pokok yaitu menyelenggarakan urusan pemerintah di bidang pariwisata, seni, dan budaya.

Fungsi Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta, yaitu :

- Penyelenggara rencana program, pengendalian evaluasi, dan pelaporan
- Pengembang usaha akomodasi wisata, rekreasi, dan hiburan umum
- Pembinaan pelaku wisata
- Pangendalian dan pengembangan aset wisata seni dan budaya
- Pemasaran wisata
- Penyelenggara penyuluhan
- Pembinaan jabatan fungsional
- Penyelenggaraan urusan tata usaha Dinas

b. Visi organisasi

“Sebagai fasilitator terdepan dan profesional dalam upaya pengembangan dan pembinaan pariwisata seni dan budaya untuk mewujudkan kota Surakarta sebagai daerah tujuan wisata terkemuka di Indonesia pada tahun 2010.”

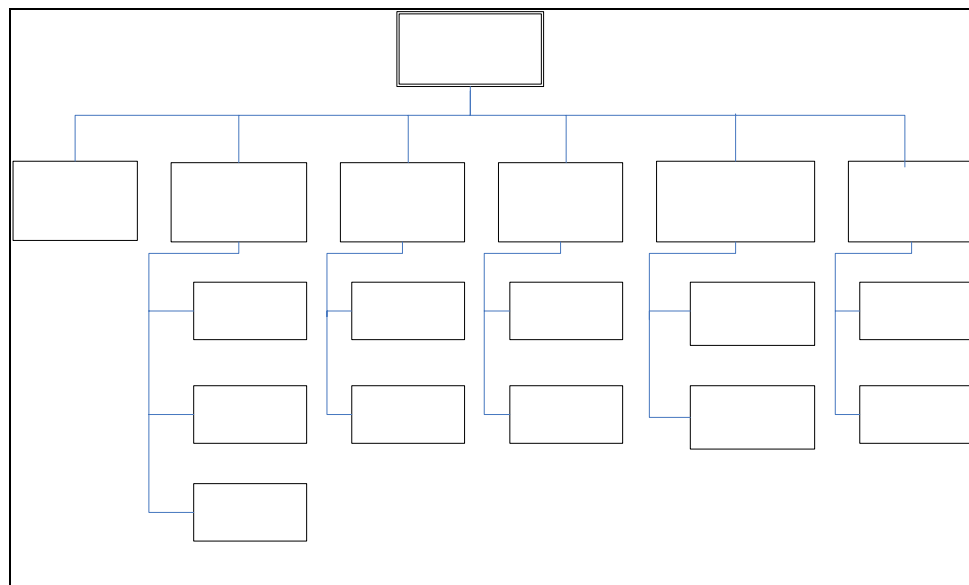
c. Misi organisasi

Dalam rangka mewujudkan visi Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta, maka visi tersebut ditetapkan dalam suatu misi, yaitu :

- Mendorong kepedulian dan kemandirian masyarakat untuk meningkatkan kualitas pengembangan pariwisata daerah.
- Melakukan kemitraan sinergis dengan pelaku wisata dan *stakeholders* lainnya dalam upaya optimalisasi produk industri pariwisata dan penggalian potensi seni dan budaya lokal.

- Memberikan pelayanan publik yang terbaik, berorientasi pada pelanggan / kepentingan masyarakat sebagai pelaku wisata.
- Menyediakan informasi yang akurat dan memimpin inovasi dalam pemasaran industri pariwisata daerah dengan penyediaan SDM yang berkualitas.

3. Struktur organisasi



Gambar 3.1 Struktur organisasi

C. ANALISIS SISTEM

1. Analisis permasalahan

Banyak wisatawan asing maupun lokal belum banyak mengetahui tentang objek-objek wisata Surakarta yang sebenarnya sangat menarik untuk dikunjungi serta segala macam fasilitas pendukungnya, yaitu hotel, restoran, biro wisata, toko oleh-oleh, *money changer*, dan *stasiun* (bandara, terminal, stasiun kereta api). Hal ini disebabkan karena kurangnya

KELOMPOK JABATAN

FUNGSI

BAGIAN TATA USAHA

SUB DINAS B
PROGRAM

informasi yang diterima oleh masyarakat luas tentang pariwisata Surakarta.

Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta sendiri sebagai organisasi yang mengkoordinir pariwisata Surakarta belum menggunakan sistem informasi berbasis komputer untuk memasarkan potensi pariwisata Surakarta. Sistem informasi yang digunakan untuk mempromosikan potensi pariwisata Surakarta adalah dengan brosur-brosur dan reklame. Dan sayangnya, brosur-brosur tersebut hanya tersedia di kantor Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta dan papan reklame yang ada hanya ada di bagian tertentu dari kota Surakarta.

2. Analisis kebutuhan

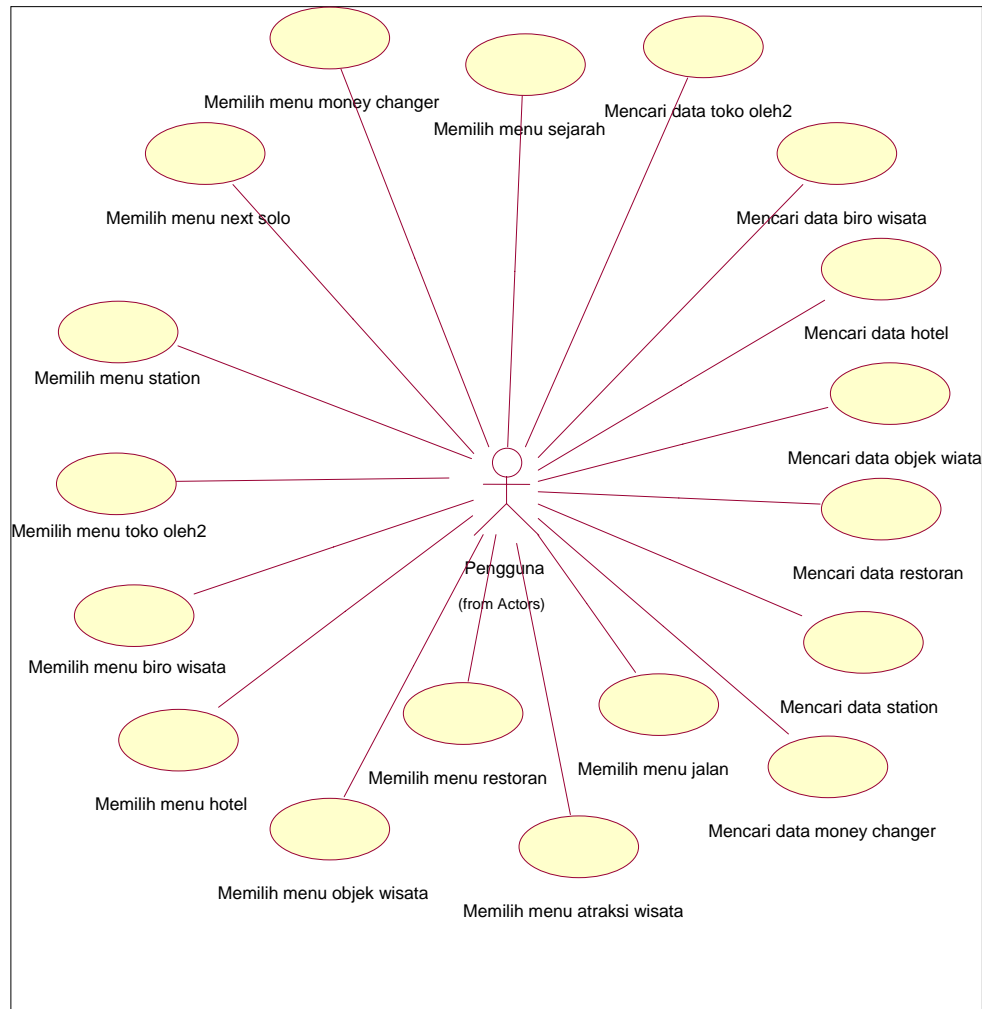
Sistem informasi pariwisata Surakarta dikembangkan untuk dapat memenuhi kebutuhan para pengguna yang akan mengunjungi kota Surakarta. Pengguna adalah semua orang yang terlibat sebagai pemakai sistem informasi pariwisata yang dapat menggunakan sistem informasi pariwisata ini untuk mencari dan memilih segala macam informasi pariwisata di Surakarta, misalnya tentang objek wisata, hotel, restoran, biro wisata, toko oleh-oleh, *money changer*, dan *station* (bandara, terminal, stasiun kereta api).

Di dalam sistem informasi pariwisata ini tidak membutuhkan administrator untuk mengelola data dan informasi pariwisata yang ada, karena semua data dan informasi pariwisata tidak membutuhkan *update* data dalam kurun waktu yang singkat. *Update* data dilakukan minimal 1

tahun sekali dan dilakukan oleh seorang *programmer*, karena *update* data disini adalah menambahkan data dan informasi pariwisata langsung ke dalam *listing* program menggunakan Macromedia Flash.

Sistem informasi pariwisata Surakarta ini akan disimpan ke dalam bentuk *file .exe* dan disimpan dalam *Compact Disk (CD)*, dimana CD ini akan dikelola oleh Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta. Selain dalam bentuk CD sistem informasi pariwisata ini juga akan disimpan dalam bentuk *file .html* atau berbasis *web*, dimana sistem informasi pariwisata berbasis *web* ini akan di-*upload* dan dapat diakses dengan jangkauan yang luas menggunakan media Internet.

Dilihat dari sisi pengguna, kebutuhan-kebutuhan sistem informasi pariwisata Surakarta ini dapat digambarkan ke dalam diagram *use case*, yaitu sebagai berikut :



Gambar 3.2 Diagram *use case* sisi pengguna

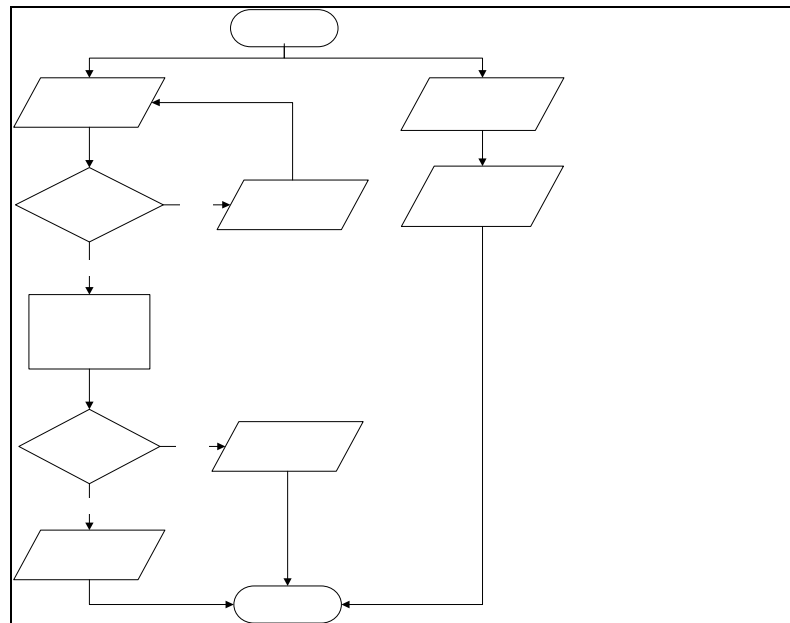
Dalam diagram *use case* diatas menggambarkan kebutuhan sistem informasi pariwisata dilihat dari sisi pengguna yang dalam diagram digambarkan pengguna sebagai *actor* dari sistem informasi pariwisata ini. Pengguna digambarkan dapat melakukan 2 tindakan (*use case*) terhadap sistem, yaitu pengguna dapat mencari dan memilih menu tentang data dan informasi pariwisata Surakarta. Dengan *use case* mencari, pengguna dapat melakukan pencarian terhadap data objek wisata, hotel, restoran, biro

wisata, toko oleh-oleh, *money changer*, dan *station* (bandara, terminal, stasiun kereta api). *Use case* mencari membutuhkan masukan dari pengguna berupa nama objek yang dicari yang digunakan sebagai kata kunci dalam proses pencarian.

Sedangkan dengan *use case* memilih, pengguna dapat memilih menu yang disediakan oleh sistem. Menu-menu yang dapat dipilih oleh pengguna adalah menu sejarah, objek wisata, hotel, restoran, biro wisata, jalan, atraksi wisata, *next Solo*, *money changer*, *station*, dan toko oleh-oleh. Dengan meng-klik menu-menu tersebut pengguna akan mendapat data dan informasi pariwisata yang dibutuhkan sesuai keinginan.

D. PERANCANGAN

1. Perancangan umum sistem



Gambar 3.3 Flowchart

Proses dipecah menjadi 2 bagian, yaitu proses pencarian dan proses pemilihan menu. Pada proses pencarian, pertama-tama sistem akan meminta masukan kata kunci, kemudian sistem akan mengecek apakah ada masukan kata kunci (berupa nama objek yang dicari) dari pengguna, bila tidak ada masukan kata kunci sistem akan menampilkan pesan kepada pengguna untuk memasukkan kata kunci terlebih dahulu, tetapi bila ada, maka sistem akan masuk pada proses pencocokan kata kunci. Dari proses pencocokan kata kunci sistem akan mengecek lagi apakah kata kunci yang dimasukkan cocok dengan yang tersimpan dalam basis data, bila cocok maka akan ditampilkan data objek yang dicari, tetapi bila tidak maka sistem akan menampilkan pesan pencarian gagal.

Pada proses kedua, yaitu pemilihan menu, menu yang disajikan di dalam sistem akan berupa Flash *button*. Pengguna dapat memilih langsung menu dengan klik *button* dan akan langsung diikuti dengan *output* data berupa *movie (file .swf)* atau *movie clip* berdasar menu yang dipilih.

2. Perancangan basis data

Dalam pengembangan sistem informasi pariwisata ini perancangan basis data tidak menggunakan *Entity Relationship Diagram (ER Diagram)*, tetapi menggunakan format data XML (*eXtensible Markup Language*).

Entitas yang akan disimpan sebagai *file .xml* dalam sistem ini adalah data objek wisata, hotel, restoran, biro wisata, toko oleh-oleh, *money changer* dan *station* (bandara, terminal, stasiun kereta api). Sedangkan yang digunakan sebagai atribut di dalam *file XML* hanya atribut nama

objek, karena file XML di dalam sistem ini hanya digunakan sebagai basis data pencarian dan yang digunakan sebagai kata kunci dalam proses pencarian tersebut adalah atribut nama objek. Representasi koneksi antar entitas (*file .xml*) di dalam sistem ini menggunakan *actionsript* yang disediakan di dalam Macromedia Flash.

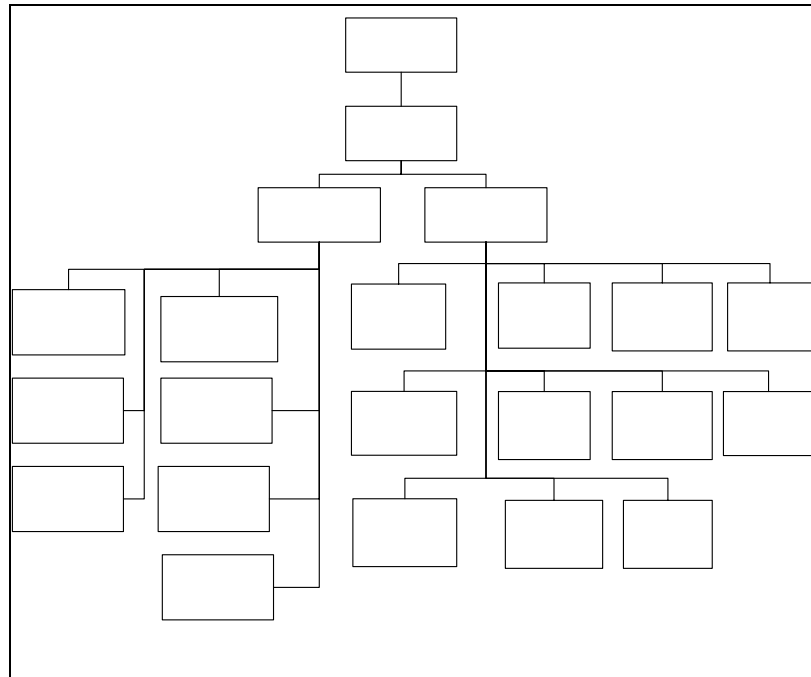
Selain entitas yang disimpan sebagai *file .xml*, deskripsi dari objek juga disimpan tetapi dalam bentuk *movie clip* dalam implementasi menggunakan Macromedia Flash.

Objek	Keterangan
Objek wisata	Peta lokasi objek wisata, keterangan objek, foto objek
Hotel	Peta lokasi hotel, foto hotel, alamat hotel, <i>button link</i> website hotel, alamat email hotel, nomor telepon hotel
Restoran	Peta lokasi restoran, foto restoran, keterangan makanan khas restoran, alamat restoran
Biro wisata	Peta lokasi biro wisata, alamat biro wisata, nomor telepon biro wisata
<i>Money changer</i>	Peta lokasi <i>money changer</i> , alamat <i>money changer</i> , nomor telepon <i>money changer</i>
<i>Station</i>	Peta lokasi <i>station</i> , alamat <i>station</i> , nomor telepon <i>station</i> , jadwal keberangkatan (pesawat dan kereta api), nomor telepon kantor maskapai penerbangan

Tabel 3.1 Deskripsi objek

3. Perancangan antar muka pengguna

a. Struktur menu



Gambar 3.4 Struktur menu

b. Interaksi antar *form*

Secara umum di dalam sistem informasi pariwisata Surakarta ini terdiri dari beberapa *form*, *movie*, dan *movie clip*. *Form* terdiri dari *form* halaman pembuka, *form* halaman menu utama, *form* pencarian, *form* menu pilihan, *form* peta Solo dan objek, *form* menu sejarah dan atraksi wisata serta *form* peta lokasi objek. Sedangkan *movie*, terdiri dari *movie* pembuka, *movie* menu, *movie* peta Solo dan objek serta *movie* peta lokasi objek. Dan *movie clip* terdiri dari titik-titik objek, dan deskripsi objek. Deskripsi objek tersebut adalah peta lokasi objek, gambar objek, keterangan objek (alamat, nomor telepon, *website*, dan

Pencari

Objek wisata

Hotel

Biro wisata

Money changer

Restoran

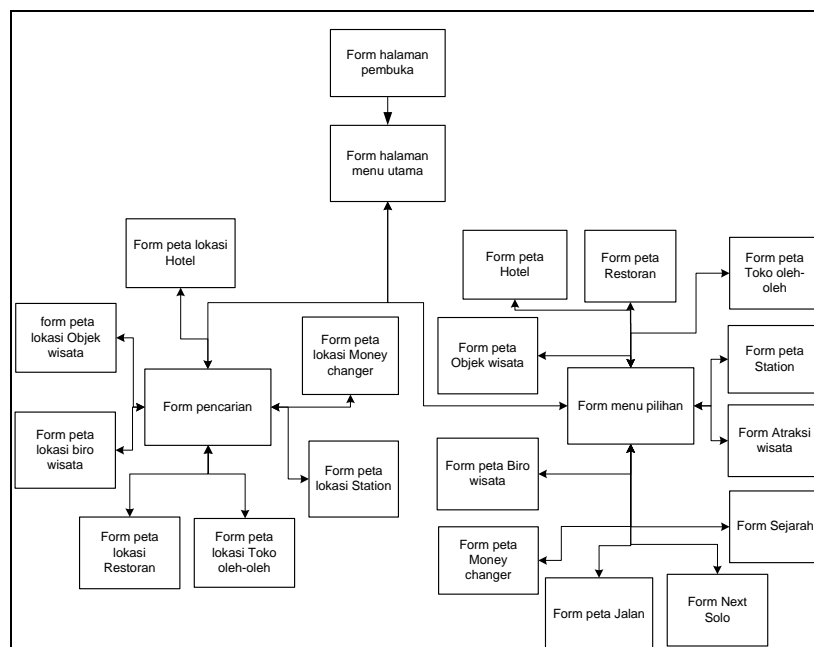
Stator

Toko oleh-oleh

makanan khas restoran), jadwal keberangkatan (kereta api dan pesawat), nama travel dan nomor telepon travel serta nomor telepon taxi yang beroperasi di Surakarta.

Interaksi antar *form*, *movie* dan *movie clip* di dalam sistem informasi pariwisata ini menggunakan *action script* yang merupakan fasilitas yang terdapat di dalam Macromedia Flash. Misalnya, *action script* untuk pemanggilan *movie* menggunakan `loadMovieNum("<<namamovie>>.swf",0)`, untuk pemanggilan *movie clip* menggunakan *action script* `_root.<<nama movie clip>>._visible = 0/1`.

Bila digambarkan dalam bentuk diagram, interaksi antar *form* adalah sebagai berikut :



Gambar 3.5 Diagram interaksi antar *form*

c. *Form*

➤ *Form* pembuka



Gambar 3.6 *Form* pembuka

➤ *Form* menu utama



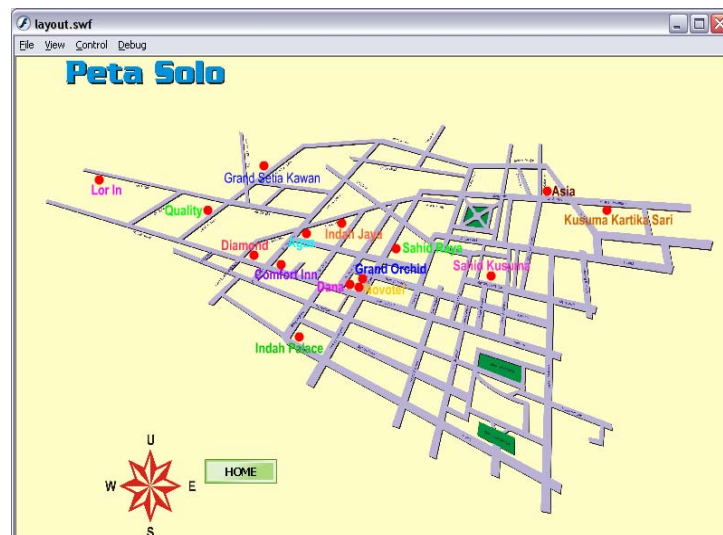
Gambar 3.7 *Form* menu utama

- Contoh *form movie clip* menu (sejarah, atraksi wisata, *next Solo*)



Gambar 3.8 Contoh *form movie clip* menu

- Contoh *form movie* menu (objek wisata, jalan, hotel, biro wisata, restoran, toko oleh-oleh, *money changer*, *station*)



Gambar 3.9 Contoh *form movie* menu

➤ Contoh *form movie* peta lokasi objek



Gambar 3.10 Contoh *form movie* peta lokasi objek

BAB IV

IMPLEMENTASI

A. IMPLEMENTASI BASIS DATA

➤ obyek_wisata.xml

```
<objek_wisata>
  <obj>
    <nama>Kraton Kasunanan</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>Masjid Agung</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>Puro Mangkunegaran</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>Radya Pustaka</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>Sriwedari</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>Manahan</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>Pasar Klewer</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>Pasar Antik Triwindu</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>Galeri Batik</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>Taman Jurug</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>Kampung Batik</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>Monumen Pers</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>Solo Square</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>Monumen 45</nama>
  </obj>
  <obj>
    <nama>STSI</nama>
  </obj>
</objek_wisata>
```

```

        <nama>TBS</nama>
    </obj>
    <obj>
        <nama>SGM</nama>
    </obj>
    <obj>
        <nama>PGS</nama>
    </obj>
</objek_wisata>

```

➤ hotel.xml

```

<hotel>
    <htl>
        <nama>Lor In</nama>
    </htl>
    <htl>
        <nama>Sahid Raya</nama>
    </htl>
    <htl>
        <nama>Sahid Kusuma</nama>
    </htl>
    <htl>
        <nama>Agas</nama>
    </htl>
    <htl>
        <nama>Novotel</nama>
    </htl>
    <htl>
        <nama>Quality</nama>
    </htl>
    <htl>
        <nama>Grand Setia Kawan</nama>
    </htl>
    <htl>
        <nama>Comfort Inn</nama>
    </htl>
    <htl>
        <nama>Asia</nama>
    </htl>
    <htl>
        <nama>Kusuma Kartika Sari</nama>
    </htl>
    <htl>
        <nama>DANA</nama>
    </htl>
    <htl>
        <nama>Diamond hotel</nama>
    </htl>
    <htl>
        <nama>Indah Jaya</nama>
    </htl>
    <htl>
        <nama>Grand Orchid</nama>
    </htl>
    <htl>

```

```

        <nama>Indah Palace</nama>
    </html>
</hotel>

```

➤ **resto.xml**

```

<resto>
  <res>
    <nama>Airu Sushi</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>Solo Mio</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>RED HOUSE</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>Diamond restoran</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>HAILAI</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>Ramayana</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>Sederhana</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>Bakso Alex</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>Pring Sewu</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>Timlo Solo</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>Soto Gading</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>Sate Kambing</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>Ayam Tim Bu Better</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>ADEM AYEM</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>Ayam Bakar Wong Solo</nama>
  </res>
  <res>
    <nama>Pecel Solo</nama>
  </res>
</resto>

```

```

        <nama>Nasi Liwet</nama>
    </res>
    <res>
        <nama>Daun Pisang</nama>
    </res>
</resto>

```

➤ **travel.xml**

```

<travel>
    <trav>
        <nama>ASIH Tours</nama>
    </trav>
    <trav>
        <nama>MULIA Tours</nama>
    </trav>
    <trav>
        <nama>ELECTRA</nama>
    </trav>
    <trav>
        <nama>Gapura</nama>
    </trav>
    <trav>
        <nama>Natra</nama>
    </trav>
    <trav>
        <nama>ARTA Tours</nama>
    </trav>
    <trav>
        <nama>HAPSARI Tours</nama>
    </trav>
    <trav>
        <nama>NUSANTARA</nama>
    </trav>
    <trav>
        <nama>Rosalia Indah Tours</nama>
    </trav>
    <trav>
        <nama>Sahid Gema Wisata</nama>
    </trav>
</travel>

```

➤ **money.xml**

```

<money-changer>
    <mon>
        <nama>Golden</nama>
    </mon>
    <mon>
        <nama>Mulia money</nama>
    </mon>
    <mon>
        <nama>CIC</nama>
    </mon>
    <mon>

```



```

        <nama>Dismonda</nama>
    </mon>
    <mon>
        <nama>Mandiri</nama>
    </mon>
    <mon>
        <nama>BCA</nama>
    </mon>
    <mon>
        <nama>Money MALL</nama>
    </mon>
</money-changer>

```

➤ **station.xml**

```

<station>
  <sta>
    <nama>Balapan</nama>
  </sta>
  <sta>
    <nama>Stasiun Purwosari</nama>
  </sta>
  <sta>
    <nama>Taxi Service</nama>
  </sta>
  <sta>
    <nama>Tirtonadi</nama>
  </sta>
  <sta>
    <nama>Gilingan</nama>
  </sta>
  <sta>
    <nama>Adisumarmo Airport</nama>
  </sta>
</station>

```

B. IMPLEMENTASI USE CASE

Implementasi *use case* adalah pembuatan program untuk mengimplementasikan tindakan (*use case*) dari sistem informasi pariwisata Surakarta dengan menggunakan *action script* pada Macromedia Flash.

a. *Action Script* pada form halaman pembuka

Action script ini diberikan pada *button* yang sekaligus disimpan sebagai *movie clip* :

```

onClipEvent(load)
{
    this._visible=0
}
on(press)
{
    loadMovieNum("layout.swf",0);
}

```

b. *Action script* pada form menu pencarian

Action script di bawah ini diberikan untuk melakukan interaksi antara basis data (*file .xml*) dan *form* pencarian pada Macromedia Flash.

```

stop()
//baca data hotel
arrnamahotel=new Array();
myhotel = new XML();
myhotel.ignoreWhite=true;
myhotel.load("hotel.xml");
myhotel.onLoad=ambildataHotel;
function ambildataHotel(success){
    if(success){
        panjang=myhotel.firstChild.childNodes.length;
        for(i=0;i<panjang;i++)
        {

            arrnamahotel[i]=myhotel.firstChild.childNodes[i]
            .childNodes[0].childNodes[0];
            myhotel.nextSibling();
        }
    }
}
//baca data restoran
arrnamares=new Array();
myres = new XML();
myres.ignoreWhite=true;
myres.load("resto.xml");
myres.onLoad=ambildataRes;
function ambildataRes(success){
    if(success){
        panjang=myres.firstChild.childNodes.length;
        for(i=0;i<panjang;i++)
        {

            arrnamares[i]=myres.firstChild.childNodes[i]
            .childNodes[0].childNodes[0];
            myres.nextSibling();
        }
    }
}
//baca data money changer
arrnamamon=new Array();
mymon = new XML();

```

```

mymon.ignoreWhite=true;
mymon.load("money.xml");
mymon.onLoad=ambildataMon;
function ambildataMon(success){
    if(success){
        panjang=mymon.firstChild.childNodes.length;
        for(i=0;i<panjang;i++)
        {

            arrnamamon[i]=mymon.firstChild.childNodes[i]
            .childNodes[0].childNodes[0];
            mymon.nextSibling();
        }
    }
}
//baca data obyek wisata
arrnamaobyek=new Array();
myobyek = new XML();
myobyek.ignoreWhite=true;
myobyek.load("obyek_wisata.xml");
myobyek.onLoad=ambildataObyek;
function ambildataObyek(success){
    if(success){
        panjang=myobyek.firstChild.childNodes.length;
        for(i=0;i<panjang;i++)
        {

            arrnamaobyek[i]=myobyek.firstChild.childNodes[i]
            .childNodes[0].childNodes[0];
            myobyek.nextSibling();
        }
    }
}
//baca data station
arrnamasta=new Array();
mysta = new XML();
mysta.ignoreWhite=true;
mysta.load("station.xml");
mysta.onLoad=ambildataSta;
function ambildataSta(success){
    if(success){
        panjang=mysta.firstChild.childNodes.length;
        for(i=0;i<panjang;i++)
        {

            arrnamasta[i]=mysta.firstChild.childNodes[i]
            .childNodes[0].childNodes[0];
            mysta.nextSibling();
        }
    }
}
//baca data biro wisata
arrnamabiro=new Array();
mybiro = new XML();
mybiro.ignoreWhite=true;
mybiro.load("travel.xml");

```

```

mybiro.onLoad=ambildataBiro;
function ambildataBiro(success){
    if(success){
        panjang=mybiro.firstChild.childNodes.length;
        for(i=0;i<panjang;i++)
        {

            arrnamabiro[i]=mybiro.firstChild.childNodes[i]
            .childNodes[0].childNodes[0];
            mybiro.nextSibling();
        }
    }
}
//baca data toko oleh2
arrnamaoleh=new Array();
myoleh = new XML();
myoleh.ignoreWhite=true;
myoleh.load("oleh2.xml");
myoleh.onLoad=ambildataOleh;
function ambildataOleh(success){
    if(success){
        panjang=myoleh.firstChild.childNodes.length;
        for(i=0;i<panjang;i++)
        {

            arrnamaoleh[i]=myoleh.firstChild.childNodes[i]
            .childNodes[0].childNodes[0];
            myoleh.nextSibling();
        }
    }
}
gotoAndStop(2)

```

Action script di bawah ini digunakan pada *button* “GO” pada *form* pencarian.

```

on(release, keyPress "<Enter>")
{
    vcari=new String();
    vcari=kunci;
    vcaridi=pilihan.selectedIndex
    panjang=vcari.length;
    if(panjang<=0)
    {
        _root.movpesan._visible=1
        _root.atraksi._visible=0
        _root.sej._visible=0
        _root.duasatu._visible=0
        _root.sekaten._visible=0
        _root.grebeg._visible=0
        _root.besar._visible=0
        _root.pusaka._visible=0
        _root.orang._visible=0
        _root.kulit._visible=0
    }
}

```

```

        _root.boyong._visible=0
        _root.art._visible=0
        _root.raya._visible=0
        _root.ruwatan._visible=0
        _root.sej2._visible=0
        _root.lanjut1._visible=0
        _root.lanjut2._visible=0
        _root.lanjut3._visible=0
    }
    else
    {
        cteks=vcari.toUpperCase();
        for(i=0;i<_root.panjang;i++)
        {
            if(vcaridi==0)
            {
                //nyari hotel
                vdicari2=new
String(_root.arnamahotel[i]);
                vteks=vdicari2.toUpperCase();
                if(vteks==cteks)
                {
                    ketemu="benar";
                    break;
                }
            }
            else
            {
                _root.tidakketemu._visible=1
            }
        }
        else if(vcaridi==1)
        {
            //nyari restoran
            vdicari2=new
String(_root.arnamares[i]);
            vteks=vdicari2.toUpperCase();
            if(vteks==cteks)
            {
                ketemu="benar";
                break;
            }
        }
        else
        {
            _root.tidakketemu._visible=1
        }
    }
    else if(vcaridi==2)
    {
        //nyari money changer
        vdicari2=new
String(_root.arnamamon[i]);
        vteks=vdicari2.toUpperCase();
        if(vteks==cteks)
        {
            ketemu="benar";
            break;
        }
    }
}

```

```

    }
    else
    {
        _root.tidakketemu._visible=1
    }
}
else if(vcaridi==3)
{
    //nyari obyek wisata
    vdicari2=new
String(_root.arrnamaobyek[i]);
    vteks=vdicari2.toUpperCase();
    if(vteks==cteks)
    {
        ketemu="benar";
        break;
    }
    else
    {
        _root.tidakketemu._visible=1
    }
}
else if(vcaridi==4)
{
    //nyari station
    vdicari2=new
String(_root.arrnamasta[i]);
    vteks=vdicari2.toUpperCase();
    if(vteks==cteks)
    {
        ketemu="benar";
        break;
    }
    else
    {
        _root.tidakketemu._visible=1
    }
}
else if(vcaridi==5)
{
    //nyari biro wisata
    vdicari2=new
String(_root.arrnamabiro[i]);
    vteks=vdicari2.toUpperCase();
    if(vteks==cteks)
    {
        ketemu="benar";
        break;
    }
    else
    {
        _root.tidakketemu._visible=1
    }
}
else if(vcaridi==6)
{

```

```

        //nyari toko oleh2
        vdicari2=new
String(_root.arrnamaoleh[i]);
        vteks=vdicari2.toUpperCase();
        if(vteks==cteks)
        {
            ketemu="benar";
            break;
        }
        else
        {
            _root.tidakketemu._visible=1
        }
    }
    }
    if(ketemu=="benar")
    {
        loadMovieNum(cteks+".swf",0);
    }
    gotoAndStop(2)
}
on(press){
    ketemu="tidak";
    idx=0;
}
on(release, keyPress "<Enter>")
{
    _root.atraksi._visible=0
    _root.sawal._visible=0
    _root.duasatu._visible=0
    _root.sekaten._visible=0
    _root.grebeg._visible=0
    _root.besar._visible=0
    _root.pusaka._visible=0
    _root.orang._visible=0
    _root.kulit._visible=0
    _root.boyong._visible=0
    _root.art._visible=0
    _root.raya._visible=0
    _root.ruwatan._visible=0
    gotoAndStop(2)
}

```

c. *Action script* pada form menu sejarah

Action script di bawah ini diberikan untuk *button* menu sejarah, yaitu

untuk menampilkan *movie clip* keterangan tentang sejarah.

```

on(press)
{
    _root.atraksi._visible=0
    _root.sej._visible=1
    _root.duasatu._visible=0
    _root.sekaten._visible=0
    _root.grebeg._visible=0
}

```

```

        _root.besar._visible=0
        _root.pusaka._visible=0
        _root.orang._visible=0
        _root.kulit._visible=0
        _root.boyong._visible=0
        _root.art._visible=0
        _root.raya._visible=0
        _root.ruwatan._visible=0
        _root.sej2._visible=0
        _root.lanjut1._visible=0
        _root.lanjut2._visible=0
        _root.lanjut3._visible=0
        _root.movpesan._visible=0
        _root.tidakketemu._visible=0
        gotoAndStop(2)
    }

```

d. *Action script* pada form menu atraksi wisata

Action script di bawah ini diberikan untuk *button* menu atraksi wisata, yaitu untuk menampilkan *movie clip* atraksi wisata.

```

on(press)
{
    _root.atraksi._visible=1
    _root.sawal._visible=0
    _root.duasatu._visible=0
    _root.sekaten._visible=0
    _root.grebeg._visible=0
    _root.besar._visible=0
    _root.pusaka._visible=0
    _root.orang._visible=0
    _root.kulit._visible=0
    _root.boyong._visible=0
    _root.art._visible=0
    _root.raya._visible=0
    _root.ruwatan._visible=0
    _root.sej._visible=0
    _root.sej2._visible=0
    _root.lanjut1._visible=0
    _root.lanjut2._visible=0
    _root.lanjut3._visible=0
    _root.movpesan._visible=0
    _root.tidakketemu._visible=0
    gotoAndStop(2)
}

```

Action script di bawah ini diberikan pada *movie clip* atraksi wisata.

```

onClipEvent(load)
{
    this._visible=0
}

```


Action script di bawah ini diberikan pada *button* jenis atraksi wisata untuk menampilkan keterangan masing-masing atraksi wisata.

```
on(press)
{
  _root.sawal._visible=1
  _root.duasatu._visible=0
  _root.sekaten._visible=0
  _root.grebeg._visible=0
  _root.besar._visible=0
  _root.pusaka._visible=0
  _root.orang._visible=0
  _root.kulit._visible=0
  _root.boyong._visible=0
  _root.art._visible=0
  _root.raya._visible=0
  _root.ruwatan._visible=0
}
```

Action script di bawah ini diberikan pada *movie clip* keterangan setiap jenis atraksi wisata

```
onClipEvent(load)
{
  _root.ruwatan._visible=0
}
```

- e. *Action script* pada menu objek wisata, hotel, restoran, biro wisata, *money changer*, *station*

Action script ini diberikan untuk *button* menu objek wisata, hotel, restoran, biro wisata, *money changer*, *station* dan kemudian *link* ke halaman peta objek.

```
on(press)
{
  loadMovieNum("hotel_peta.swf",0)
}
```

- f. *Action script* pada form peta objek

Action script ini diberikan untuk setiap titik (objek) yang disimpan sebagai *movie clip*, *action script* ini juga untuk *link* ke peta lokasi objek sesuai nama objek.

```

on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2)
}
on(rollOut) {
    this.gotoAndStop(1)
}
on(press){
    loadMovieNum("comfort inn.swf",0)
}

```

g. *Action script* pada form peta lokasi objek

Action script ini digunakan pada setiap *movie clip* deskripsi dan keterangan dari objek.

```

onClipEvent(load)
{
    this._visible=1
}

```

Action script ini digunakan untuk *movie clip* titik, yaitu untuk menampilkan deskripsi dan keterangan.

```

on(rollOver)
{
    gotoAndPlay(3);
}
on(rollOut)
{
    gotoAndStop(1);
}
on(press)
{
    _root.agas1._visible=1
    _root.agas2._visible=0
    _root.reser._visible=1
    _root.res._visible=1
}

```

Action script di bawah ini digunakan untuk *button link* ke alamat URL dari hotel.

```

on(press)
{
    getURL("http://www.agas.co.id", "_blank", "POST");
}

```

h. *Action script* untuk *button* “BACK” dan “HOME”

Action script di bawah ini digunakan pada *button* “BACK” pada halaman lokasi objek

```
on(press)
{
    loadMovieNum("hotel_peta.swf",0);
}
```

Action script di bawah ini digunakan pada *button* “HOME” pada halaman peta objek dan lokasi objek.

```
on(press)
{
    loadMovieNum("layout.swf",0);
}
```

i. *Action Script* tampilan tanggal dan jam sekarang

Action Script ini digunakan untuk menampilkan hari, tanggal dan jam saat sistem dijalankan.

```
var aHari:Array = new
Array("Minggu","Senin","Selasa","Rabu","Kamis","Jumat",
,"Sabtu");
var aBulan:Array = new
Array("Januari","Februari","Maret","April","Mei","Juni",
,"Juli","Agustus","September","Oktober","November",
,"Desember");
var dsek:Date = new Date();
var dFor:String = aHari[dsek.getDay()] + " " +
dsek.getDate() + " "
+ aBulan[dsek.getMonth()] + " "
+ dsek.getFullYear();
var dTime:String = dsek.getHours()+ "." +
dsek.getMinutes() + " " + "WIB";
tanggal.text = dFor.toString();
jam.text = dTime.toString();
```

C. IMPLEMENTASI ANTAR MUKA PENGGUNA

Implementasi antar muka pengguna menggunakan aplikasi Macromedia Flash. Dengan menggunakan aplikasi ini implementasi dapat dilakukan integrasi dengan basis data yang berbasis *file* .xml untuk proses pencarian data, beragam bentuk animasi, dan *publishing* dengan ekstensi .html dan .exe *flash player*.

a. Halaman pembuka

Pada halaman pembuka terdapat beberapa layer menyimpan *background*, animasi tulisan, dan *button*. Untuk menyimpan objek tulisan *welcome to*, Solo, dan *spirit of Java* dibutuhkan satu *scene* untuk masing-masing tulisan. Dimana masing-masing *scene* untuk masing-masing tulisan diberikan *layer mask* (animasi masking). Animasi *masking* adalah animasi objek yang menutupi objek lain sehingga objek yang ditutupi terlihat transparan dengan meletakkan objek-objeknya pada *frame* yang berbeda. Setelah objek selesai dibuat pada *scene*, objek kemudian diimport ke *stage* pada *layer* yang berbeda. Pada *stage* ditambahkan *button* yang diambil dari *common library* dan disimpan pada *layer* baru dan dikonversi menjadi *movie clip* untuk dapat diberikan *action visible*. Dengan *button* ini halaman pembuka akan terhubung dengan halaman menu utama.



Gambar 4.1 Halaman pembuka

b. Halaman menu utama

Pada halaman utama terdapat beberapa *layer* untuk menyimpan *background*, *banner*, menu tanggal dan waktu sekarang, pencarian (*dynamic text*, *combo box*, dan *button GO*), daftar menu, keterangan sejarah, keterangan atraksi wisata dan keterangan *next* Solo.

Tanggal dan waktu serta tempat untuk memasukkan kata kunci pencarian menggunakan format *dynamic text*, karena teks yang ditampilkan dan dituliskan disini selalu berubah. *Combo box* untuk kategori pencarian diambil dari menu **Windows** → **Component** → **User Interface**. Berikan *instance name* “pilihan” pada *combo box*. Pada panel **properties** → **parameters** *combo box* masukkan variabel data yang akan disimpan sebagai kategori pada baris data dan nama kategori yang akan ditampilkan dalam *combo box* pada baris label. Urutan memasukkan untuk variabel data dan label harus sama. *Button* “Go” diambil dari *common*

library. Setiap menu disimpan sebagai *button* dan keterangannya disimpan sebagai *movie clip* (keterangan sejarah, atraksi wisata, *next* Solo) dan diletakkan pada bagian bawah susunan menu. Untuk menampilkan *movie clip* keterangan diberikan *action visible*. *Button* menu dibuat sendiri dengan cara membuat *static text* terlebih dahulu dan *convert to symbol* (*button*)



Gambar 4.2 Halaman menu utama

c. Halaman peta objek

Pada halaman peta objek, peta Solo dibuat dengan menggunakan Corel Draw dan di-*import* ke Macromedia Flash dalam format *file .jpeg*. Di dalam Macromedia Flash masing-masing peta objek disimpan sebagai *movie* (*file .swf*). Pada halaman ini terdapat beberapa *layer* untuk menyimpan peta, *point* objek, dan nama objek. Masing-masing *point* disimpan sebagai *movie clip* tetapi diberikan *action script* sebagai *button* sehingga bisa diklik dan terhubung dengan *movie* lain sesuai dengan

namanya. Bila kursor diletakkan di atas titik, titik akan dianimasikan membesar dan mengecil. Nama dari objek-objek juga disimpan sebagai *movie clip* dengan menggunakan animasi perubahan warna. *Button* “HOME” di-*import* dari *common library* di Macromedia Flash dan diberikan *action script* untuk kembali ke halaman menu utama.



Gambar 4.3 Halaman peta objek

d. Halaman peta lokasi objek

Peta lokasi objek juga dibuat dengan menggunakan Corel Draw dan di-*import* ke Macromedia Flash dalam format *file .jpeg*. Pada halaman ini juga terdapat beberapa layer untuk menyimpan *movie clip* peta (terdiri dari peta, *point* objek, dan nama objek), *movie clip* keterangan objek (terdiri dari gambar, dan alamat). Di dalam peta lokasi objek digambarkan ruas-ruas jalan secara jelas menuju lokasi objek dan juga terdapat titik yang disimpan sebagai *movie clip* tetapi diberikan *action script* sebagai *button*. Bila titik tersebut di-klik akan ditampilkan keterangan (gambar, alamat, *link website*) dari objek. Selain itu terdapat *button* “BACK” dan “HOME”

yang di-*import* dari *common library* di dalam Macromedia Flash. *Button* “BACK” diberikan *action script* untuk kembali ke halaman peta objek dan *button* “HOME” diberikan *action script* untuk kembali ke halaman menu utama.



Gambar 4.4 Halaman peta lokasi objek

D. PENGUJIAN

Pengujian adalah tahap akhir dari pengembangan sistem informasi pariwisata Surakarta yang dilakukan dengan tujuan untuk mengujicobakan sistem informasi pariwisata Surakarta kepada pengguna secara langsung. Pengujian untuk sistem informasi pariwisata Surakarta ini dilakukan dengan meminta pengguna untuk menguji sistem secara langsung dan membagikan kuesioner tentang sistem kepada pengguna. Hal-hal yang menjadi acuan dalam kuesioner tentang sistem informasi pariwisata ini adalah tata warna, tata letak (*layout*), dan animasi yang digunakan, kemudahan interaksi sistem dengan

pengguna, kebutuhan pengguna sebagai wisatawan, pendapat tentang sistem secara keseluruhan dan saran serta masukan untuk perbaikan dan perkembangan sistem.

Dari hasil uji coba sistem informasi pariwisata Surakarta dan kuesioner yang dibagikan, menurut tiga dari enam pengguna sistem informasi pariwisata Surakarta, tata warna, tata letak (*layout*), dan animasi yang digunakan dalam sistem cukup menarik, sedangkan empat dari enam pengguna berpendapat bahwa sistem mudah untuk digunakan dengan *form* dan menu-menu yang mudah untuk dipahami dan empat pengguna menyatakan sistem informasi pariwisata Surakarta ini sangat memenuhi kebutuhan pengguna sebagai wisatawan untuk memperoleh informasi tentang pariwisata Surakarta.

Secara keseluruhan, menurut tiga dari enam pengguna yang telah menguji sistem informasi pariwisata Surakarta, sistem informasi pariwisata Surakarta ini cukup menarik dan telah cukup banyak memberikan informasi yang bermanfaat bagi wisatawan yang akan mengunjungi kota Surakarta.

Saran yang diberikan oleh pengguna bagi perbaikan dan perkembangan sistem informasi pariwisata Surakarta ini, antara lain :

1. Ditambahkan lebih banyak dokumentasi tentang keunikan sudut-sudut kota Surakarta, atraksi wisata serta pertunjukan kesenian yang diadakan di kota Surakarta.
2. Desain tata warna, tata letak (*layout*) serta animasi dibuat lebih menarik dengan penyeragaman warna.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Sistem informasi pariwisata Surakarta dengan menggunakan Macromedia Flash telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8.
2. Sistem informasi pariwisata Surakarta dengan menggunakan Macromedia Flash dapat dimanfaatkan oleh pihak Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat, yaitu dalam rangka memberikan informasi tentang pariwisata Surakarta dengan lebih menarik dan informatif.
3. Sistem informasi pariwisata Surakarta dengan menggunakan Macromedia Flash disimpan dalam bentuk *Compact Disk (CD)* yang akan dikelola oleh Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Surakarta dan dalam bentuk *web* sehingga dapat diakses oleh masyarakat dalam jangkauan yang luas.
4. Sistem informasi pariwisata Surakarta dengan menggunakan Macromedia Flash menyediakan fasilitas pencarian data dan informasi tentang objek wisata Surakarta beserta semua fasilitas pendukungnya, yaitu hotel, restoran, biro wisata, toko oleh-oleh, *money changer*, dan *station* (bandara, terminal, stasiun kereta api).
5. Sistem informasi pariwisata Surakarta dengan menggunakan Macromedia Flash telah diujicobakan kepada pengguna. Dari hasil uji coba sistem informasi pariwisata Surakarta dan kuesioner yang dibagikan, menurut

tiga dari enam pengguna sistem informasi pariwisata Surakarta, tata warna, tata letak (*layout*), dan animasi yang digunakan dalam sistem cukup menarik, sedangkan empat dari enam pengguna berpendapat bahwa sistem mudah untuk digunakan dengan *form* dan menu-menu yang mudah untuk dipahami dan empat pengguna menyatakan sistem informasi pariwisata Surakarta ini sangat memenuhi kebutuhan pengguna sebagai wisatawan untuk memperoleh informasi tentang pariwisata Surakarta. Secara keseluruhan, menurut tiga dari enam pengguna yang telah menguji sistem informasi pariwisata Surakarta, sistem informasi pariwisata Surakarta ini cukup menarik dan telah cukup banyak memberikan informasi yang bermanfaat bagi wisatawan yang akan mengunjungi kota Surakarta.

6. Sistem informasi pariwisata Surakarta dengan menggunakan Macromedia Flash mempunyai kelebihan, yaitu :
 - Data pariwisata disajikan dalam peta sehingga memudahkan pengguna untuk mengetahui letak objek wisata dan fasilitas pendukungnya serta dapat membimbing pengguna dalam perjalanan menuju objek yang diinginkan secara tepat.
 - Data pariwisata menjadi lebih lengkap dengan adanya deskripsi objek. (peta lokasi objek, gambar objek, keterangan objek (alamat, nomor telepon, *website*, dan makanan khas restoran), jadwal keberangkatan (kereta api dan pesawat), nama travel dan nomor telepon travel serta nomor telepon taxi yang beroperasi di Surakarta) yang dapat

memberikan gambaran kepada pengguna tentang Surakarta maupun masing-masing objek sebelum pengguna mengunjungi secara langsung.

7. Sistem informasi pariwisata Surakarta dengan menggunakan Macromedia Flash mempunyai kekurangan, yaitu sistem tidak memberikan informasi berupa dokumentasi tentang keunikan sudut-sudut kota Surakarta, atraksi wisata, dan pertunjukan kesenian yang sering diselenggarakan di Surakarta.

B. SARAN

Saran yang diberikan bagi perbaikan dan perkembangan sistem informasi pariwisata Surakarta ini, antara lain :

1. Ditambahkan lebih banyak dokumentasi tentang keunikan sudut-sudut kota Surakarta, atraksi wisata serta pertunjukan kesenian yang diadakan di kota Surakarta.
2. Desain tata warna, tata letak (*layout*) serta animasi dibuat lebih menarik dengan penyeragaman warna.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti Dwi, *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2006.

Gunadi Hariman dan Suhendar A, *Visual Modelling Menggunakan UML dan Rational Rose*, Informatika Bandung, Bandung, 2002.

Prahasta Edy, *Sistem Informasi Geografis : Konsep-Konsep Dasar*, Informatika Bandung, Bandung, 2005.

Rachmat Antonius, *Fundamental XML*, Universitas Duta Wacana, Yogyakarta, 2006.

LAMPIRAN

KUESIONER
Sistem Informasi Pariwisata Surakarta

1. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang tata warna dalam desain tampilan sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
2. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang tata letak (*layout*) dalam desain tampilan sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
3. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang animasi yang digunakan dalam sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
4. Sebagai pengguna sistem, menurut Anda apakah sistem informasi ini mudah untuk digunakan? (dilihat dari kemudahan interaksi pengguna dengan sistem)
 - a. Sulit
 - b. Cukup mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mudah
5. Sebagai wisatawan, menurut Anda apakah sistem informasi ini sudah dapat memenuhi kebutuhan tentang data dan informasi pariwisata Surakarta?
 - a. Kurang memenuhi
 - b. Cukup memenuhi
 - c. Sangat memenuhi
6. Sebagai pengguna dan wisatawan, bagaimana pendapat Anda tentang sistem informasi pariwisata Surakarta ini secara keseluruhan?

.....
.....
.....
lunayan

7. Berikan saran dan masukan Anda untuk perbaikan dan perkembangan sistem informasi pariwisata Surakarta.

.....
.....
.....
stanya stamias

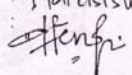
Nama : Sardjono
Pekerjaan : Pegawai Swasta
Tanda tangan : *Sardjono*

Terima Kasih Banyak ya.....GBU

Arsis Nofa Sari
Ilmu Komputer, Sanata Dharma Yogyakarta

KUESIONER
Sistem Informasi Pariwisata Surakarta

1. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang tata warna dalam desain tampilan sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
2. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang tata letak (*layout*) dalam desain tampilan sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
3. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang animasi yang digunakan dalam sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
4. Sebagai pengguna sistem, menurut Anda apakah sistem informasi ini mudah untuk digunakan? (dilihat dari kemudahan interaksi pengguna dengan sistem)
 - a. Sulit
 - b. Cukup mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mudah
5. Sebagai wisatawan, menurut Anda apakah sistem informasi ini sudah dapat memenuhi kebutuhan tentang data dan informasi pariwisata Surakarta?
 - a. Kurang memenuhi
 - b. Cukup memenuhi
 - c. Sangat memenuhi
6. Sebagai pengguna dan wisatawan, bagaimana pendapat Anda tentang sistem informasi pariwisata Surakarta ini secara keseluruhan?
 Menurut saya secara keseluruhan sistem informasi yang disajikan belum terlalu mendukung karena masih kurangnya gambar pendukung sehingga kita tak bisa mengetahui lebih dalam lagi.
7. Berikan saran dan masukan Anda untuk perbaikan dan perkembangan sistem informasi pariwisata Surakarta.
 Saran saya mungkin lebih ditonjolkan lagi gambar yang lebih detail, masalah perkembangannya lebih diperkenalkan ke masyarakat luas sehingga semua bisa menggunakan sistem informasi itu sendiri.

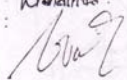
Nama : Rani Asstari
 Pekerjaan : Mahasiswa UMS
 Tanda tangan : 

Terima Kasih Banyak ya.....GBU

Arsis Nofa Sari
 Ilmu Komputer, Sanata Dharma Yogyakarta

KUESIONER
Sistem Informasi Pariwisata Surakarta

1. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang tata warna dalam desain tampilan sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
2. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang tata letak (*layout*) dalam desain tampilan sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
3. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang animasi yang digunakan dalam sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
4. Sebagai pengguna sistem, menurut Anda apakah sistem informasi ini mudah untuk digunakan? (dilihat dari kemudahan interaksi pengguna dengan sistem)
 - a. Sulit
 - b. Cukup mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mudah
5. Sebagai wisatawan, menurut Anda apakah sistem informasi ini sudah dapat memenuhi kebutuhan tentang data dan informasi pariwisata Surakarta?
 - a. Kurang memenuhi
 - b. Cukup memenuhi
 - c. Sangat memenuhi
6. Sebagai pengguna dan wisatawan, bagaimana pendapat Anda tentang sistem informasi pariwisata Surakarta ini secara keseluruhan?
 Cukup menarik dan sudah dapat memenuhi kebutuhan informasi pengguna dalam hal pariwisata di Surakarta.
7. Berikan saran dan masukan Anda untuk perbaikan dan perkembangan sistem informasi pariwisata Surakarta.
 Ditambah foto (data foto dilengkap) , An/ta mata dengan pengguna diperbaiki . Karena wisatawan Adk hy domestik akan lebih baik dibuat 6 ren (respon 2 informasi)

Nama : Nofa Devi A.
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Tanda tangan : 

Terima Kasih Banyak ya.....GBl

Arsis Nofa Sari
 Ilmu Komputer, Sanata Dharma Yogyakarta

KUESIONER
Sistem Informasi Pariwisata Surakarta

1. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang tata warna dalam desain tampilan sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
2. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang tata letak (*layout*) dalam desain tampilan sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
3. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang animasi yang digunakan dalam sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
4. Sebagai pengguna sistem, menurut Anda apakah sistem informasi ini mudah untuk digunakan? (dilihat dari kemudahan interaksi pengguna dengan sistem)
 - a. Sulit
 - b. Cukup mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mudah
5. Sebagai wisatawan, menurut Anda apakah sistem informasi ini sudah dapat memenuhi kebutuhan tentang data dan informasi pariwisata Surakarta?
 - a. Kurang memenuhi
 - b. Cukup memenuhi
 - c. Sangat memenuhi
6. Sebagai pengguna dan wisatawan, bagaimana pendapat Anda tentang sistem informasi pariwisata Surakarta ini secara keseluruhan?
 Sistem ini menurut saya. Papi & jelas.

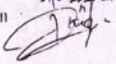
7. Berikan saran dan masukan Anda untuk perbaikan dan perkembangan sistem informasi pariwisata Surakarta.
 Sistem ini menurut saya sudah cukup. Papi dan jelas. Tapi
 Alangkah baiknya bila diberikan penjelasan yg lebih rinci
 lagi. Mis. Gambar Hotel, GBR, Atraksi Wisata, dll. Biar
 yg melihat lebih jelas & tertarik.

Nama : Sri Wahyuni
 Pekerjaan : Wira Swasta
 Tanda tangan :

Terima Kasih Banyak ya.....GBU

KUESIONER
Sistem Informasi Pariwisata Surakarta

1. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang tata warna dalam desain tampilan sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
2. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang tata letak (*layout*) dalam desain tampilan sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
3. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang animasi yang digunakan dalam sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
4. Sebagai pengguna sistem, menurut Anda apakah sistem informasi ini mudah untuk digunakan? (dilihat dari kemudahan interaksi pengguna dengan sistem)
 - a. Sulit
 - b. Cukup mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mudah
5. Sebagai wisatawan, menurut Anda apakah sistem informasi ini sudah dapat memenuhi kebutuhan tentang data dan informasi pariwisata Surakarta?
 - a. Kurang memenuhi
 - b. Cukup memenuhi
 - c. Sangat memenuhi
6. Sebagai pengguna dan wisatawan, bagaimana pendapat Anda tentang sistem informasi pariwisata Surakarta ini secara keseluruhan?
 Sistem informasi pariwisata Surakarta ini sudah memenuhi segala informasi yang dibutuhkan wisatawan.
7. Berikan saran dan masukan Anda untuk perbaikan dan perkembangan sistem informasi pariwisata Surakarta.
 Desain dari sistem informasi pariwisata Surakarta ini dibuat lebih menarik, misalnya dalam hal perhiasan lebih disoragamkan. Gambar terlalu berwarna-warni, di bagian background yang pola diberi warna atau gambar perhiasan sebagai background.

Nama : Dewi Natalia P
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Tanda tangan : 

Terima Kasih Bawak ya.....GBU

Arsis Nofa Sari
 Ilmu Komputer, Sanata Dharma Yogyakarta

KUESIONER
Sistem Informasi Pariwisata Surakarta

1. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang tata warna dalam desain tampilan sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
2. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang tata letak (*layout*) dalam desain tampilan sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
3. Sebagai pengguna sistem, bagaimana pendapat Anda tentang animasi yang digunakan dalam sistem?
 - a. Kurang menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
4. Sebagai pengguna sistem, menurut Anda apakah sistem informasi ini mudah untuk digunakan? (dilihat dari kemudahan interaksi pengguna dengan sistem)
 - a. Sulit
 - b. Cukup mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mudah
5. Sebagai wisatawan, menurut Anda apakah sistem informasi ini sudah dapat memenuhi kebutuhan tentang data dan informasi pariwisata Surakarta?
 - a. Kurang memenuhi
 - b. Cukup memenuhi
 - c. Sangat memenuhi
6. Sebagai pengguna dan wisatawan, bagaimana pendapat Anda tentang sistem informasi pariwisata Surakarta ini secara keseluruhan?

*animasi pembuka t'alu lama, gambar kecil?, warnanya tuh lho
mbsk yg arak.*
7. Berikan saran dan masukan Anda untuk perbaikan dan perkembangan sistem informasi pariwisata Surakarta.

sdm jalan gambar pd saat di zoom kok kepotong?

Nama : FRANCISCA
Pekerjaan : mhs
Tanda tangan *Francisca*

Terima Kasih Banyak ya.....GB!!

Arsis Nofa Sari
Ilmu Komputer, Sanata Dharma Yogyakarta