

**PEMETAAN LOKASI WISATA ALAM DI ACEH BESAR
BERBASIS FLASH**

SKRIPSI

**Di ajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
STMIK U'Budiyah Indonesia**



**Diajukan Oleh
KASIRA RIZKIYAH
10111091**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK U'BUDIYAH INDONESIA
BANDA ACEH
2014**

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

PERANCANGAN SISTEM PAKAR DIAGNOSA
PENYAKIT PADA BALITA

Tugas Akhir oleh (Kasira Rizkiyah) ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 22 Februari 2014.

Dewan Penguji:

- | | |
|------------|---------------------------------|
| 1. Ketua | Faisal Tifta Zany, M.Sc |
| 2. Anggota | Muslim, S.Si, M.Infotech |
| 3. Anggota | Jurnalis J.Hius, MBA |

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**PEMETAAN LOKASI WISATA ALAM DI ACEH BESAR
BERBASIS FLASH**

SKRIPSI

**Di ajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
Guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
STMIK U'Budiyah Indonesia**

Oleh :

**KASIRA RIZKIYAH
10111091**

Disetujui,

Penguji I

Penguji II

(Muslim, S.Si, M.Infotech)

(Jurnalis J.Hius, MBA)

Ketua Prodi Teknik Informatika

Dosen Pembimbing

(Fathiah, ST, M.Eng)

(Faisal Tifta Zany, M.Sc)

Mengetahui,

Ka. STMIK U'Budiyah Indonesia

(Agus Ariyanto, SE, M.Si)

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahuwata'ala serta shalawat dan salam kepada baginda Rasulullah Saw. yang telah memperkenankan penulis untuk dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana komputer dari Program Studi Teknik Informatika. Judul skripsi ini adalah "Pemetaan Lokasi Wisata Alam Di Aceh Besar Berbasis Flash".

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan skripsi ini tidak lain berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan orang tua, dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat teratasi.

Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dedi Zefrizal, ST Selaku Ketua Yayasan U'Budiyah Indonesia.
2. Bapak Agus Ariyanto, SE, M. Si selaku Ketua STMIK U'budiyah Indonesia.
3. Ibu Fathiah, S.T, M. Eng Selaku ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK U'budiyah Indonesia.
4. Bapak Faisal Tifta Zany, M.Sc sebagai pembimbing yang telah membimbing penulis menyelesaikan Skripsi ini.
5. Bapak Muslim, S.Si.,M.InfoTech selaku penguji I, terimakasih atas masukannya.

6. Bapak Jurnalis J.Hius, MBA selaku penguji II skripsi ini.
7. Kepada Dosen - dosen serta kak nur, pak din dan staf akademik STMIK U'budiyah Indonesia lainnya.
8. Bapak dan Umakku tercinta love you, yang telah membesarkan dan membimbing penulis baik secara moral maupun secara material, terimakasih atas doa yang kalian berikan untuk anak kalian yang bandel ini. Semoga umak dan bapak diberi kesehatan serta rizki yang berlimpah oleh Allah SWT, amiiiiin.
9. Yang terindah saudaraku R2KH3D bang Rudi Hardiyansyah, uning Rizka Hardiyani, Hayatun Hasanah, Hardi Bastian, Heri Pramudia, Dhimas Abimanyu yang selalu dihati.
10. Special Buat kamu yang jauh dimata dekat dihatiiku selamanya, Amiiin. Terimakasih banyak atas motivasinya. ☺
11. Untuk Teman - teman Seperjuangan Luftia Nora, Cut Ratna Wita, Novia Ningsih, Indah Safriana, Mujibun Nida, Misra Susliyanti Anwar, Mirza, Ade Chandra Victora, dayat, b'arier, b'dian, agung, dan sobat class TI 10 B atas semangat yang kalian berikan, kakak letting angkatan'09 dan teman - teman s'angkatan'010 trims atas informasi dan masukan nya, salam kompak dan tetap Kreatif. Thank's and Peace V..
12. Terimakasih banyak buat bg Ilham dkk atas bantuannya selama penyusunan skripsi ini, buat kak Rahma terimakasih atas suara indah nya dan terimakasih untuk orang-orang disekitar penulis yang tidak mungkin disebutkan namanya satu persatu.

Meskipun penulis telah berusaha dengan sebaik - baiknya dalam menyusun laporan ini, Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada skripsi ini, baik dari sistematika skripsi maupun penyusunan kalimatnya. Penulis berharap adanya saran maupun kritikan yang membangun, demi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua,. Amin amin yaa *Rabbal'alam*in.

Banda Aceh, 20 Februari 2014

Kasira Rizkiyah
10111091

ABSTRACT

Alam disebutkan bahwa di dalam kawasan pelestarian alam (Taman Nasional dan Taman Wisata Alam) dapat dilakukan kegiatan untuk kepentingan penelitian, ilmu pengetahuan, menunjang budidaya, budaya dan wisata. Saat ini banyak objek wisata alam di Aceh Besar yang menakjubkan, sayangnya para wisatawan tidak mengetahui tempat-tempat yang menakjubkan tersebut. Adapun tujuan dari tugas akhir ini untuk Membangun sebuah aplikasi pemetaan lokasi wisata alam di Aceh Besar berbasis flash, untuk memudahkan para wisatawan menikmati wisata alam di aceh besar tanpa bersusah payah mencari lokasinya. Dengan fasilitas yang tersedia di aplikasi ini, memungkinkan user untuk menggunakan aplikasi ini sesuai kebutuhannya masing-masing. User diberi kemudahan untuk mengetahui lokasi dan informasi wisata alam di aceh besar, dengan cara memanfaatkan aplikasi berbasis flash tersebut dan memilih objek wisata yang telah tersedia diaplikasi ini. Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa aplikasi pemetaan lokasi wisata alam di aceh besar berbasis flash dapat mengetahui lokasi objek wisata alam yang ada di aceh besar, serta dapat dinikmati dan lebih dicintai alam sekitar.

Kata Kunci : Wisata alam, Objek, Aceh Besar, user.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“PEMETAAN LOKASI WISATA ALAM DI ACEH BESAR BERBASIS FLASH”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Banda Aceh, 22 Februari 2014
Yang membuat pernyataan,

Kasira Rizkiyah
10111091

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Peta dan Pemetaan.....	5
2.2. Lokasi Wisata Alam.....	6
2.2.1 Pengertian Lokasi	6
2.2.2 Wisata Alam	6
2.3. Wisata Alam Di Aceh Besar.....	6
2.4. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	17
2.4.1 Adobe Flash CS6.....	17
2.4.2 Adobe Photoshop 7.0.....	22
2.4.3 Coreldraw 12	22
2.4.4 Adobe Illustrator Cs3.....	23
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Lokasi Penelitian.....	26
3.2. Waktu Penelitian.....	26
3.3. Metode Penelitian	26
3.3.1 Metode Wawancara	27
3.3.2 Metode Observasi	27
3.3.3 Metode Kepustakaan	27

3.4. Metode Pengumpulan Data .	27
3.5. Kebutuhan Sistem.....	27
3.5.1. Perangkat Keras (Hardware)	27
3.5.2. Perangkat Lunak (Software).....	28
3.6. Kebutuhan Informasi	28
3.7. Perancangan Sistem.....	28
3.8. Desain Arus/Flowchart.....	29
3.9. Rancangan Visual Peta	31
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Rancangan Animasi.....	32
4.1.1 Rancangan Tampilan Intro	32
4.1.2 Tampilan Peta	33
4.1.3 Tombol Navigasi	33
4.2. Pengoperasian Aplikasi Pemetaan Lokasi Wisata Alam Di Aceh Besar Berbasis Flash .	35
4.2.1 Tampilan Peta Lokasi Wisata Alam Di Aceh Besar	36
4.2.2 Tampilan Informasi Wisata Alam Pada Aplikasi ...	37
 BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	38
5.2. Saran.....	38
 DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Pantai Lhoknga	7
Gambar 2.2 Pantai Lampu'uk	7
Gambar 2.3 Pantai Ujong Batee	8
Gambar 2.4 Pantai Pasir Putih Lhok mee	8
Gambar 2.5 Air Terjun Suhom.....	9
Gambar 2.6 Waduk Keuliling	9
Gambar 2.7 Brayeun	10
Gambar 2.8 Kolam Pemandian Air Panas Ie Suum.....	11
Gambar 2.9 Taman Rusa.....	11
Gambar 2.10 Air Terjun Bertingkat Kuta malaka	12
Gambar 2.11 Pucok Krueng Raba	12
Gambar 2.12 Benteng Indrapatra	13
Gambar 2.13 Mercusuar William Torren.....	13
Gambar 2.14 Pantai Lhok Seudu.....	14
Gambar 2.15 Pantai Mata Ie.....	15
Gambar 2.16 Air Terjun Sarah.....	16
Gambar 2.17 Tampilan Program Adobe Flash CS6.....	18

Gambar 2.18	Toolbox	20
Gambar 3.1	Bagan Aliran Sistem	28
Gambar 3.2	Flowchart	29
Gambar 3.3	Rancangan Visual Peta	31
Gambar 4.1	Tampilan Intro	32
Gambar 4.2	Tampilan Peta.....	33
Gambar 4.3	Tombol Navigasi Reload	34
Gambar 4.4	Tombol Navigasi Untuk Profil.....	34
Gambar 4.5	Tombol Navigasi Next.....	34
Gambar 4.6	Tombol Navigasi Home.....	35
Gambar 4.7	Tombol Navigasi Close	35
Gambar 4.8	Tampilan Peta Lokasi Wisata Alam Di Aceh Besar	36
Gambar 4.9	Tampilan Informasi Wisata Alam Di Aceh Besar.....	37

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kegiatan pada Saat Penelitian	26

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring pesatnya kemajuan teknologi khususnya di bidang teknologi informasi yang saat ini memiliki peranan yang sangat penting disegala bidang dan aspek kehidupan. Hal ini disebabkan karena pemenuhan kebutuhan masyarakat akan informasi dapat terpenuhi dengan adanya peran serta teknologi informasi.

Perkembangan teknologi informasi yang ada saat ini dapat melakukan pengolahan data dengan mudah, menghasilkan suatu informasi yang dibutuhkan dengan akurat dan mengefektifkan waktu, serta dengan biaya yang dikeluarkan lebih efisien. Keunggulan inilah yang menjadikan teknologi informasi saat ini banyak berperan serta dalam segala bidang dan aspek kehidupan yang ada dan berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Berdasarkan UU No. 5 Tahun 1990 pasal 31 tentang Kawasan Pelestarian. Alam disebutkan bahwa di dalam kawasan pelestarian alam (Taman Nasional dan Taman Wisata Alam) dapat dilakukan kegiatan untuk kepentingan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, menunjang budidaya, budaya dan wisata. Kawasan Taman Wisata Alam merupakan salah satu kawasan pelestarian alam dengan tujuan utama untuk dimanfaatkan bagi kepentingan pariwisata dan rekreasi alam.

Saat ini banyak wisata alam di Aceh Besar yang sangat indah dipandang mata. Para wisatawan tidak mengetahui tempat-tempat yang menakjubkan tersebut. Penulis berkeinginan merancang Pemetaan Lokasi Wisata Di Aceh Besar berbasis flash. Multimedia flash sendiri merupakan salah satu jenis media pembelajaran interaktif berbasis komputer. Jadi multimedia flash ini berbentuk perangkat lunak yang dijalankan dengan perantara perangkat komputer. Multimedia flash sebagai media pembelajaran dikemas dalam bentuk perpaduan teks, symbol, gambar, dan suara yang digunakan untuk menyampaikan materi. Selain itu, juga disertakan contoh soal dan tanya jawab terkait materi yang telah

diberikan. Dengan memanfaatkan 5 kelebihan yang dimiliki oleh media ini, diharapkan pengguna tertarik berwisata di Aceh ini khususnya di Aceh Besar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam Tugas Akhir ini, yaitu Bagaimana mengimplementasikan pemetaan lokasi wisata alam di aceh besar berbasis flash yang akan bermanfaat bagi para wisatawan.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan Tugas Akhir ini antara lain :

1. Membangun sebuah aplikasi pemetaan lokasi wisata alam di Aceh Besar berbasis flash
2. Membuat aplikasi berbasis flash tersebut dapat memudahkan pendatang dari penjuru dunia menikmati wisata alam di Aceh Besar tanpa bersusah payah mencari lokasi wisata tersebut.

1.4. Batasan Masalah

Pada Tugas Akhir ini, perlu didefinisikan batasan masalah mengenai sejauh mana pembuatan animasi ini akan dikerjakan. Beberapa batasan masalah tersebut antara lain:

1. Output dari aplikasi ini berbasis flash.
2. Aplikasi hanya menampilkan 13 wisata alam yang berada di Aceh Besar.
3. Aplikasi ini hanya menampilkan lokasi tempat wisata alam di Aceh Besar.
4. Aplikasi tidak dapat memberikan rute terpendek dari lokasi pengguna berada ke tempat wisata alam yang diinginkan.
5. Posisi titik awal dan tujuan tempat tidak ditentukan oleh user, user hanya bisa memilih titik tempat atau lokasi tempat wisata alam yang telah tersedia.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk :

1. Memudahkan pengguna dalam mencari lokasi wisata alam di aceh besar.
2. Meningkatkan efektifitas dalam perkembangan teknologi.
3. Memberikan gambaran secara umum tentang lokasi wisata alam di Aceh Besar.
4. Mempermudah wisatawan untuk mengetahui obyek wisata alam.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang akan diuraikan dalam proposal proyek akhir ini terbagi dalam beberapa bab yang akan dibahas yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan dasar-dasar teoritis pemetaan lokasi wisata alam di Aceh Besar, teori yang berhubungan dengan pemetaan, adobe flash, perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang ruang lingkup penelitian, lokasi penelitian, lama waktu penelitian, dan metode-metode umum maupun uraian lebih lanjut mengenai perancangan sistem dalam pembuatan perangkat lunak. Uraian perancangan analisis kebutuhan yang dipakai, serta hasil kebutuhan yang berupa analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan input dan output, kebutuhan perangkat lunak. Serta perancangan yang digunakan berupa diagram arus data, perancangan basis pengetahuan dan perancangan tabel basis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang program yang telah dibuat dari hasil rancangan animasi berbasis flash.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang telah didapatkan dari hasil uji coba aplikasi, serta saran-saran mengenai penggunaan aplikasi ini untuk penyempurnaan tugas akhir ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Peta dan Pemetaan

Istilah peta berasal dari bahasa Yunani mappa yang berarti taplak atau kain penutup meja. Namun secara umum pengertian peta adalah lembaran seluruh atau sebagian permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan menggunakan skala tertentu. Dan peta juga suatu penyajian atau gambaran unsur – unsur kenampakan nyata yang dipilih dipermukaan bumi atau benda angkasa atau kenampakan yang abstrak dipermukaan bumi yang digambarkan dalam bidang datar dan diperkecil dengan skala.

Pemetaan adalah proses pengukuran, perhitungan dan penggambaran permukaan bumi dengan menggunakan cara atau metode tertentu sehingga didapatkan hasil berupa Softcopy dan Hardcopy.

Adapun pengertian peta menurut para ahli dan tahunnya yaitu sebagai berikut:

- Menurut Aryono Prihandito (1988), “Peta merupakan gambaran permukaan bumi dengan skala tertentu, digambar pada bidang datar melalui sistem proyeksi tertentu”.
- Menurut Erwin Raisz (1948), “Peta adalah gambaran konvensional dari ketampakan muka bumi yang diperkecil seperti ketampakannya kalau dilihat vertikal dari atas, dibuat pada bidang datar dan ditambah tulisan-tulisan sebagai penjelas”.
- Menurut Badan Koordinasi Survei dan Pemetaan Nasional (Bakosurtanal 2005), “Peta merupakan wahana bagi penyimpanan dan penyajian data kondisi lingkungan, merupakan sumber informasi bagi para perencana dan pengambilan keputusan pada tahapan dan tingkatan pembangunan”.

2.2 Lokasi Wisata Alam

2.2.1 Pengertian Lokasi

Pengertian teori lokasi adalah ilmu yang menyelidiki tata ruang (spatial order) kegiatan ekonomi, atau ilmu yang menyelidiki alokasi geografis dari sumber-sumber yang potensial, serta hubungannya dengan atau pengaruhnya terhadap keberadaan berbagai macam usaha atau kegiatan lain baik ekonomi maupun sosial (Tarigan, 2006:77).

Lokasi juga merupakan suatu teori yang dikembangkan untuk melihat dan memperhitungkan pola lokasional kegiatan ekonomi termasuk industri dengan cara yang konsisten dan logis, dan untuk melihat dan memperhitungkan bagaimana daerah-daerah kegiatan ekonomi itu saling berhubungan (interrelated).

2.2.2 Wisata Alam

Kata wisata berhubungan erat dengan piknik, pariwisata dan rekreasi. Menurut kamus besar bahasa Indonesia Wisata adalah bepergian bersama-sama untuk memperluas pengetahuan, atau bersenang-senang. Wisata dapat diartikan juga sebagai kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.

Wisata alam mengandung arti sebagai bentuk kegiatan rekreasi dan pariwisata yang memanfaatkan potensi sumber daya alam, baik dalam keadaan alami maupun setelah ada usaha budidaya, sehingga memungkinkan wisatawan memperoleh kesegaran jasmaniah dan rohaniah, mendapatkan pengetahuan dan pengalaman serta menumbuh inspirasi dan cinta terhadap alam (Anonymous, 1982 dalam seragih, 1993).

2.3 Wisata Alam Di Aceh Besar

Kabupaten Aceh Besar adalah salah satu kabupaten di Provinsi Aceh, Indonesia. Sebelum dimekarkan di akhir tahun 1970-an, ibu kota Kabupaten Aceh Besar adalah Kota Banda Aceh, kemudian Kota Banda Aceh berpisah menjadi kotamadya sehingga ibu kota Kabupaten Aceh Besar pindah ke daerah Jantho di

Pegunungan Seulawah. Aceh Besar dengan luas wilayah $\pm 2.686 \text{ km}^2$ ini, memiliki banyak tempat wisata yang menarik. Dan ada pula tempat wisata alam yang sangat indah diantaranya:

a. Pantai Lhok Nga (Surving)

Wisata pantai lhoknga yang ada di aceh besar, jaraknya cuma 20 km dari kota banda aceh tepatnya dikawasan PT. Semen Andalas Indonesia.

Gambar 2.1 Pantai Lhok Nga (Surving)

b. Pantai Lampu'uk

pantai lampu`uk memiliki pantai dengan pasir putih yang amat indah, hingga area ini amat pas sebagai area rekreasi baik untuk berenang, berjemur, memancing, berselancar maupun sebatas nikmati situasi pantai yang indah.

Gambar 2.2Pantai *lampu`uk*

c. Pantai Ujong Batee

Pantai Ujong Batee terdapat di kecamatan masjid raya, kabupaten aceh besar, jaraknya menuju lokasi lebih kurang 17 (tujuh belas) km. dari kota banda aceh menuju pelabuhan malahayati.



Gambar 2.3 Pantai Ujong batee

d. Pantai Pasir Putih (Lhok Mee)

Pantai lhok mee adalah pantai berpasir putih yg indah serta jadi di antara area rekreasi untuk penduduk lokal ataupun wisatawan. disepanjang tepi pantai ada warung yg jual makanan serta minuman untuk beberapa pengunjung.



Gambar 2.4 Pantai Pasir Putih Lhok mee

e. Air Terjun Suhom (Lhoong)

Air terjun Sihom ini biasanya dikenal dengan sebutan air terjun Lhong karena bertepatan di kecamatan Lhong dan berada di tengah panorama alam yang indah dan alami. Di sekitarnya terdapat banyak pohon durian, sehingga pada musim durian banyak yang berjualan durian di sekitar air terjun. Di samping itu, di sekitar air terjun juga terdapat lokasi yang dapat digunakan untuk berkemah (camping).



Gambar 2.5 Air Terjun Suhom (Lhoong)

f. Waduk Keuliling

waduk Keuliling ini ada sekitar 35km lebih atau membutuhkan waktu sekitar 30 menit dengan menggunakan kendaraan roda dua atau roda empat dari Banda Aceh. Waduk buatan yang berada di antara bukit-bukit tersebut memberikan suasana tersendiri bagi penikmat alam, selain terdapat pondok-pondok kecil untuk bersantai, tempat jualan, mushalla untuk beribadah, juga bagi Anda yang hobi mancing juga bisa menjadi salah satu tujuan untuk melepaskan kegemaran tersebut di waduk ini.



Gambar 2.6 Waduk Keuliling

g. Brayen (Irigasi)

Obyek wisata ini terletak di kawasan Leupung, Aceh Besar, jaraknya dari Banda Aceh kira-kira 35 km, Jalan Banda Aceh-Calang. Tempatnya bisa mandi sambil berperahu, dikelilingi pohon duren dan kalau lapar bisa makan gorengan.



Gambar 2.7 Brayeun (Irigasi)

h. Kolam Pemandian Air Panas (Ie Seuum)

Sumber air panas (ie seuum) ini letaknya di kaki gunung Seulawah sekitar 38 km dari kota Banda Aceh. Tepatnya di Desa Ie Suum, Kecamatan Mesjid Raya, Aceh Besar. Kadar suhu panas ie seuum ini kira-kira 85°C, dengan volume air yang cukup besar, dan mempunyai 4 sumber mata air.



Gambar 2.8 Kolam Pemandian Air Panas Ie Seuum

i. Taman Rusa

Taman Rusa sibreh berada di Desa Lam Tanjong, Kecamatan Suka Makmur, sekitar 15 menit dari kota Banda Aceh. Dan tersedia berbagai kuliner khas Aceh Besar.



Gambar 2.9 Taman Rusa

j. Air Terjun Bertingkat Kuta Malaka

Air Terjun Kuta Malaka ini berada pada ketinggian lebih kurang 600 m dpl, dengan bentuk bertingkat-tingkat. Konon kata masyarakat setempat mencapai 7 tingkat dan bahkan ada yang mengatakan 20 tingkat.



Gambar 2.10 Air Terjun Bertingkat Kuta malaka

k. Pucok Krueng Raba

Selain kolam renang hutan warna aqua marine yang indah, wisata alam ini memiliki dinding panjat gunung yang menakjubkan. Keindahan hutan tersembunyi ini adalah sekitar kompleks semen andalas di lhok nga, hanya 2 km dari sisi belakang kompleks pabrik semen andalas.



Gambar 2.11 Pucok Krueng Raba

1. Benteng Indrapatra

Benteng Indrapatra merupakan situs bersejarah peninggalan kerajaan Lamuri di abad ke VII Masehi. Benteng yang masih berdiri kokoh ini berada di Desa Ladong Kecamatan Masjid Raya. Berjarak kurang lebih 19 kilometer atau sekitar 30 menit berkendara dari Kota Banda Aceh.



Gambar 2.12 Benteng Indapatra

m. Mercusuar William Torren

untuk menempuh mercusuar william torren hanya ada transportasi berupa boat nelayan pengangkut barang dan ikan yang setiap hari, kecuali Jumat, berangkat dari Pelabuhan Lampulo di Banda Aceh pukul 14.00 WIB. Perjalanan ditempuh kurang lebih selama 2 jam. Hanya ada 1 boat setiap hari yang menuju ke sana. Biaya seorang penumpang untuk sekali jalan adalah Rp. 15.000,-. Apabila membawa motor, tambah biaya Rp. 15.000,- untuk membayar kuli angkat motor ke atas boat, Rp. 15.000,- untuk biaya angkut motor, dan Rp. 15.000,- lagi untuk menurunkan motor di pelabuhan tujuan.



Gambar 2.13 Mercusuar William Torren

n. Pantai Lhok Seudu

wisata alam ini merupakan suatu daerah yang dekat dengan banda aceh ke arah barat yang jaraknya kira-kira 30 km. Daerah ini menyimpan potensi alam untuk wisata, khususnya wisata mancing. Panorama alam kaki gunung kulu dan pantai yang indah (pasir putih) serta terbentuknya seperti danau kecil yang tidak dalam diantara dua pulau sehingga sangat cocok untuk memancing. Lhok Seudu ini sendiri unik, karena memiliki 2 pantai dan 2 tanjung, ada juga sebuah laguna. laut di Lhok Seudu cukup dangkal, bisa jadi 1 meter-1,5 Meter, jadi kita bisa lihat dengan jelas terumbu karang yang ada di sana. Makanan di rumah makan Ujung Glee lhok seudu ini enak banget! Mulai dari ikan bakarnya, bumbu kecapnya, sambal terasinya, bahkan ikan teri gorengnya, Mie instannya juga enak, ada juga produk dari olahan rumput laut yaitu Nugget Rumput Laut dan rasanya enak, mirip dengan mpekmpek rasanya.



Gambar 2.14 Pantai Lhok Seudu

o. Mata Ie (Hillside)

Mata Ie mempunyai sebuah wahana bermain air yang berlokasi di sebuah bukit yang dapat ditempuh kurang lebih 30 menit dari pusat kota Banda Aceh. Kawasan ini sangat nyaman untuk rekreasi keluarga saat akhir pekan. Ada papan luncur, kolam untuk anak, kolam khusus dewasa, ember tumpah, dan masih banyak lagi wahana lainnya. Selain itu, di kawasan ini juga terdapat flying fox dan arena outbound bagi Anda yang suka tantangan. Tidak hanya itu, di sini Anda juga bisa mengenalkan anak-anak tentang beberapa hewan di kebun binatang mini. Tiketnya tergolong murah. Anda cukup membayar Rp 25 ribu per orang untuk hari Senin-Jumat, sedangkan hari Sabtu, Minggu, dan hari libur nasional harganya Rp 35 ribu.



Gambar 2.15 Mata Ie

p. Air Terjun Sarah

air terjun sarah ini adalah wisata alam di aceh besar yang indah. Obyek wisata ini terletak di kawasan Leupung, Aceh Besar, jaraknya dari Banda Aceh kira-kira 35 km, Jalan Banda Aceh-Calang. air terjun ini tidak jauh jaraknya dari wisata alam air terjun Brayeun. Tempatnya bisa mandi dan memancing. kalau lapar bisa makan gorengan dan makanan lainnya yang tersedia di pondok2 penjual makanan.



Gambar 2.16 Air Terjun Sarah

2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan

2.4.1 Adobe Flash CS6

Adobe Flash Professional CS6 adalah alat authoring yang dapat Anda gunakan untuk membuat game, aplikasi, dan konten lain yang merespon interaksi pengguna. Proyek Flash dapat mencakup animasi sederhana, konten video, user interface yang kompleks, aplikasi, dan segala sesuatu di antaranya. Secara umum, proyek-proyek individu yang dibuat dengan Flash Professional disebut aplikasi atau aplikasi SWF (Small Web Format), meskipun mereka mungkin hanya berisi animasi dasar. Anda dapat membuat aplikasi media yang kaya dengan memasukkan gambar, suara, video, dan efek khusus.

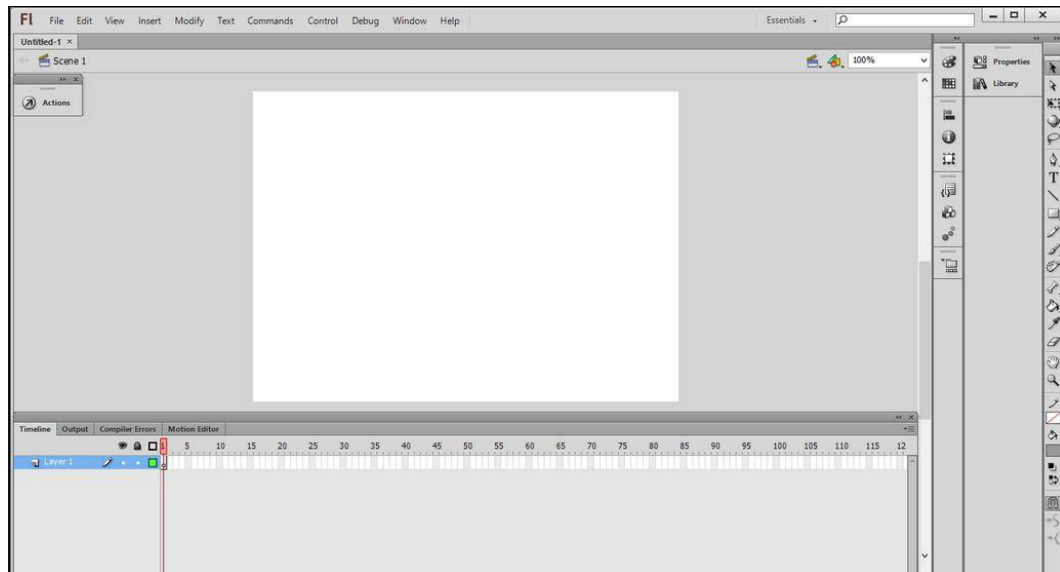
Meski berbeda versi dengan Adobe Flash CS5, tetapi dari segi tampilan program, Adobe Flash CS6 masih memiliki tampilan yang sama dengan versi sebelumnya. Panel-panel yang tampak pada program dapat diatur ulang posisinya dengan mengesernya. Anda juga dapat membuat workspace baru dari tampilan tersebut.

Kelebihan dari Flash adalah dengan adanya bahasa scripting yang disebut ActionScript. Kedahsyatan ActionScript dari Flash sudah terbukti ampuh dan mampu bersaing dengan bahasa scripting yang populer sekalipun. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf. Berikut ini adalah tampilan Adobe Flash CS 6.

1. Membuka Program Adobe Flash Pro CS6

Langkah untuk menjalankan Adobe Flash Pro CS6, tekan tombol Start > All Program > Adobe > Adobe Flash Professional CS6.

2. Tampilan Program Adobe Flash CS6



Gambar 2.17 Tampilan Program Adobe Flash CS6

3. Lingkungan Kerja Adobe Flash CS6

Jendela utama memiliki komponen-komponen yang akan dipakai dalam pembuatan program. Komponen-komponen tersebut, yaitu Menu Bar, Toolbox, Panel Timeline, Stage, Panel Propertise, Panel Actions, Panel Color, dan Panel Library.

Menu Bar adalah kumpulan yang terdiri atas dasar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu file terdiri atas perintah New, Open, Save, Import, Export, dan lain-lain.

- a) Timeline adalah panel untuk mengatur dan mengontrol jalannya animasi Flash yang meliputi kecepatan animasi dan penempatan objek yang akan dibuat.
- b) Panel Overview digunakan untuk mengubah layout area kerja agar dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan objek yang akan dibuat.
- c) Stage adalah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi frame-frame secara individual dalam sebuah movie.
- d) Toolbox adalah kumpulan tools yang sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, mewarnai objek, memodifikasi objek, dan mengatur gambar atau objek.

- e) Properties adalah informasi objek-objek yang ada di stage. Tampilan panel properties secara otomatis dapat berganti-ganti dalam menampilkan informasi atribut-atribut properties dari objek yang terpilih.
- f) Panels adalah sebagai pengontrol yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari objek dari animasi secara cepat dan mudah.
- g) Color Panel digunakan untuk memberi warna pada objek dan mengatur komposisi warna pada objek yang akan dibuat.

4. Toolbox

Fasilitas Toolbox seperti telah dijelaskan sekilas diawal adalah sekumpulan tool atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desain Berikut penjelasan setiap tool yang terdapat pada Toolbox:

- Arrow Tool, atau sering disebut selection tool berfungsi untuk memilih atau menyeleksi suatu objek.
- Subselection Tool, berfungsi menyeleksi bagian objek lebih detail dari pada selection tool.
- Free Transform Tool, berfungsi untuk mentransformasi objek yang terseleksi.
- Lasso Tool, berfungsi untuk memotong gambar secara manual.
- Pen Tool digunakan untuk menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurva atau gambar.
- Text Tool digunakan untuk membuat objek teks.
- Line Tool digunakan untuk membuat atau menggambar garis.
- Oval Tool digunakan untuk menggambar bentuk lingkaran atau elips.
- Pencil Tool digunakan untuk membuat garis.
- Brush Tool digunakan untuk menggambar bentuk garis-garis dan bentuk-bentuk bebas.
- Ink Bottle tool digunakan untuk mengisi/mengganti Stroke(garis luar) suatu objek.

- Paintbucket Tool digunakan untuk mengisi area-area kosong atau digunakan untuk mengubah warna area sebuah objek yang telah diwarnai.
- Eye Dropper Tool digunakan untuk mengambil sampel warna.
- Eraser Tool digunakan untuk menghapus objek.
- Hand Tool digunakan untuk menggeser tampilan stage tanpa mengubah pembesaran.
- Zoom Tool digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan stage.
- Stroke Color digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu garis.
- Fill Color digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu objek.
- Swap Color digunakan untuk menukar warna fill dan stroke atau sebaliknya dari suatu gambar atau objek.



Gambar 2.18 Toolbox

5. Library

Fungsi dari library adalah sebagai wadah untuk menyimpan program program terpisah yang sudah jadi, seperti tombol, objek grafis, audio, video, dan lain-lain.

6. Action Script

Salah satu kelebihan flash dibanding dengan perangkat lunak animasi lain yaitu adanya action script. Action Script adalah bahasa pemrograman Adobe Flash yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi, ActionScript mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi action (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi logic (analisis masalah sebelum melakukan perintah). Kita bisa memunculkan panel action script dengan cara menekan tombol F9 pada keyboard. Atau melalui menu dengan cara klik Window > Actions.

Sama dengan bahasa pemrograman yang lain, Action Script berisi banyak elemen yang berbeda serta strukturnya sendiri. Kita harus merangkainya dengan benar agar Action Script dapat menjalankan dokumen sesuai dengan keinginan. Jika tidak merangkai semuanya dengan benar, maka hasil yang didapat akan berbeda atau file flash tidak akan bekerja sama sekali. Action Script juga dapat diterapkan untuk action pada frame, tombol, movie clip, dan lain-lain. Action frame adalah action yang diterapkan pada frame untuk mengontrol navigasi movie, frame, atau objek lain-lain.

Salah satu fungsi Action Script adalah memberikan sebuah konektivitas terhadap sebuah objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah didalamnya. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam Action Script yaitu:

a. Event

Event merupakan peristiwa atau kejadian untuk mendapatkan aksi sebuah objek. Event pada Adobe Flash ada empat, yaitu:

- ✓ Mouse event: Event yang berkaitan dengan penggunaan mouse.
- ✓ Keyboard Event: Kejadian pada saat menekan tombol keyboard.
- ✓ Frame Event : Event yang diletakkan pada keyframe.
- ✓ Movie Clip Event: Event yang disertakan pada movie clip.

b. Target

Target adalah objek yang dikenai aksi atau perintah. Sebelum dikenai aksi atau perintah, sebuah objek harus dikonversi menjadi sebuah simbol dan memiliki nama instan. Penulisan nama target pada skrip harus menggunakan tanda petik ganda (" ").

c. Action

Pemberian action merupakan langkah terakhir dalam pembuatan interaksi antarobjek. Action dibagi menjadi dua antara lain:

- ✓ Action Frame: adalah action yang diberikan pada keyframe. Sebuah keyframe ditandai dengan huruf a bila pada keyframe tersebut terdapat sebuah action.
- ✓ Action Objek: adalah action yang diberikan pada sebuah objek, baik berupa tombol maupun movie clip.

2.4.2 Adobe Photoshop 7.0

Adobe Photoshop 7.0 adalah salah satu software khusus yang digunakan untuk pengolahan gambar, mengoreksi warna gambar, memperbaiki gambar, menggabungkan beberapa gambar, memberi efek khusus seperti tetesan air, efek timbul pada image. Terdapat pula beberapa fasilitas painting untuk melukis. Photoshop menciptakan Gambar yang mudah diakses ke data file serta mengolah foto berkualitas dan lebih banyak lagi. Adapun komponennya antara lain yaitu :

a. Selection Tools

Selection tools berfungsi untuk memilih objek.

b. Free Transform Tools

Free transform tools berfungsi untuk mentransform objek.

c. Crop Tool

Crop tool berfungsi untuk memotong gambar.

2.4.3 Coreldraw 12

Coreldraw merupakan aplikasi yang tidak asing dalam design grafis, dimana setiap kemunculannya menjanjikan kemudahan dengan berbagai fasilitas yang tersedia, misalnya dalam pengolahan Gambar ilustrasi. Software coreldraw disediakan untuk membantu pemakai komputer dalam menangani Gambar sehingga membentuk lukisan yang sesuai keinginan (Hidayatullah, 2002).

Di dalam coreldraw terdapat beberapa komponen diantaranya yaitu:

a. Pick Tools

Pick tool berfungsi untuk memilih objek.

b. Shape Tools

Shape tools berfungsi untuk mengubah bentuk objek.

c. Rectangle Tools

Rectangle tools berfungsi untuk membuat objek persegi.

d. Ellipse Tools

Ellipse tools berfungsi untuk membuat objek ellipse atau lingkaran.

e. Fill Tools

Fill tools berfungsi untuk memberi warna pada objek

f. Outline Tools berfungsi untuk member warna dan mengatur garis luar pada objek.

2.4.4 Adobe Illustrator Cs3

Adobe Illustrator cs3 adalah program yang digunakan untuk desain dan gambar vektor. Di versi cs3 lebih banyak memiliki kemudahan dan keunggulan dibanding versi-versi sebelumnya. Program aplikasi grafis ini menawarkan fasilitas yang lengkap dan bervariasi sehingga memberi kemudahan kepada pengguna dalam mengolah gambar kerja secara optimal , Illustrator menawarkan bayangan tak rusak, bulu-bulu, dan bersinar dalam dan luar untuk tombol penciptaan Mudah. Dengan release untuk lapisan perintah dalam palet Layers, Anda secara otomatis dapat menghasilkan suatu layer terpisah Untuk Setiap objek. Program ini memiliki berbagai alat yang memungkinkan anda untuk membuat dan mengedit vektor grafis dengan persi tinggi.

Ada beberapa tool d dalam Adobe Illustrator cs3 yaitu sebagai berikut:

1. Selection Tool (V), tool yang digunakan untuk memilih/menyeleksi satu atau banyak objek.
2. Direct Selection Tool (A), untuk menyeleksi titik atau ruas kurva didalam objek.

3. Magic Wand Tool (Y), untuk memilih/menyeleksi satu atau banyak objek secara bebas.
4. Lasso Tool (Q), untuk menyeleksi titik atau ruas kurva secara laso di dalam objek.
5. Pen Tool (P), digunakan untuk menggambar garis lurus atau garis lengkung (kurva).
6. Type Tool (T), digunakan untuk menulis huruf.
7. Line Segment Tool (\), Untuk menggambar bidang garis.
8. Ellipse Tool (L), untuk menggambar lingkaran.
9. Paintbrush Tool (B), untuk menggambar sesuai pilihan brush yang sedang aktif.
10. Pencil Tool (N), untuk menggambar garis bebas dan mengedit garis.
11. Blob Brush Tool (Shift+B), untuk menggambar bebas seperti melukis.
12. Eraser Tool (Shift+E), untuk menghapus bidang objek.
13. Rotate Tool (R), untuk memutar objek atau gambar dengan besar angka tertentu.
14. Scale Tool (S), untuk merubah ukuran dimensi objek dengan angka tertentu.
15. Warp Tool (Shift+R), untuk melakukan distorsi terhadap garis maupun bentuk kurva.
16. Free Transform Tool (E), untuk langsung mengubah dimensi, memutar atau memiringkan (skew) objek setelah diseleksi.
17. Symbol Sprayer Tool (Shift+S), untuk menggambar bebas berdasarkan symbol yang sedang aktif.
18. Column Graph Tool (J), untuk menggambar grafik statistik.
19. Mesh Tool (U), digunakan untuk membuat objek yang mempunyai beragam warna gradasi yang dibuat dengan mengatur titik-titik mesh.
20. Gradien Tool (G), digunakan untuk membuat warna gradasi.
21. Eyedropper Tool (I), untuk mengambil contoh warna dari sebuah objek.
22. Blend Tool (W), digunakan untuk mencampur warna (blend) objek.
23. live paint bucket tool (k), untuk mengisi warna fill pada objek yang terpilih/terseleksi.

24. Live paint selection Tool (Shift+L), untuk menyeleksi warna fill pada sebuah objek.
25. Artboard Tool (Shift+O), untuk menyeleksi, menggeser, merubah posisi artboard (lembar kerja).
26. Slice Tool (Shift+K), digunakan untuk mengiris atau memotong objek.
27. Hand Tool (H), digunakan untuk mggeser lembar kerja.
28. Zoom Tool (Z), digunakan untuk memperbesar tampilan gambar.
29. Fill (X), digunakan untuk memilih warna dalam.
30. Stroke (X), digunakan untuk memilih warna garis.
31. Color (<), untuk mengaktifkan palet color.
32. None (/), menyatakan tidak ada warna sama sekali.
33. Change Screen Mode (F), untuk memilih tampilan layar.
34. Gradient (>), untuk mengaktifkan palet gradient.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat atau wilayah dimana penelitian tersebut akan dilakukan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh penulis mengambil lokasi di Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga, yang beralamat di Jl. T. Bakhtiar Panglima, SH. Kota Jantho Telp. (0651) 92180, Fax: (0651) 92059. Email : disbudparpora.acehbesar@gmail.com. Kode Pos : 23917.

3.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan secara keseluruhan pada Bulan Januari 2014 yang dimulai dengan tahap persiapan. Kegiatan-kegiatan dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Kegiatan Pada Saat Penelitian

No	Jenis kegiatan	Januari 2014				Februari 2014			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengamatan dan Interview								
2.	Pengumpulan Data								
3.	Perancangan Aplikasi								
4.	Pengujian Aplikasi								
5.	Pengembangan Aplikasi dan Final								

3.3 Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pemetaan lokasi wisata alam di Aceh Besar sebagai berikut:

3.3.1 Metode Wawancara

Dilakukan wawancara dengan pihak kantor Dinas Pariwisata Aceh Besar untuk mendapatkan data informasi objek pariwisata yang ada di Aceh Besar.

3.3.2 Metode Observasi

Metode yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data dan mendapatkan hal-hal yang diperlukan untuk proses penelitian dengan cara mendatangi objek penelitian secara langsung ke tempat-tempat yang akan disajikan dalam aplikasi ini.

3.3.3 Metode Kepustakaan

Metode untuk mendapatkan data dengan cara mengumpulkan konsep-konsep dan teori-teori dari buku maupun referensi-referensi yang ada di internet tentang pengembangan aplikasi pemetaan lokasi wisata alam berbasis flash.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dari penelitian ini diperoleh dari beberapa buku, internet, situs-situs yang khusus berisi informasi tentang wisata alam di Aceh Besar, juga langsung dari kantor Dinas Pariwisata Aceh Besar, dari salah satu yang bekerja di kantor Dinas Pariwisata Aceh Besar dan informasi-informasi dari beberapa penduduk setempat yang berada di Aceh Besar.

3.5 Kebutuhan Sistem

Sistem yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi pemetaan lokasi wisata alam di Aceh Besar ini dengan menggunakan sistem animasi yang terdiri dari perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software).

3.5.1 Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat yang digunakan adalah laptop. Spesifikasi perangkat keras yang harus dipenuhi untuk pengembangan perangkat lunak yang dirancang

minimal dapat menjalankan perangkat lunak sesuai kebutuhan. Perangkat yang dibutuhkan tergantung pada kebutuhan aplikasi.

3.5.2 Perangkat Lunak (Software)

Untuk membuat aplikasi pemetaan lokasi wisata alam di Aceh Besar ini diperlukan perangkat lunak sebagai berikut:

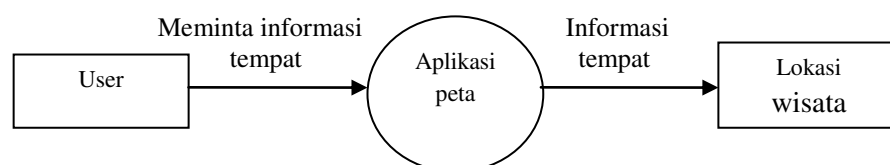
1. System Operasi : Windows7
2. Aplikasi : Adobe Flash Cs6, Adobe Photoshop 7.0,
Coreldraw 12 dan Adobe Illustrator Cs3.
3. Bahasa Pemograman : Action Script.

3.6 Kebutuhan Informasi

Adapun kebutuhan informasi yang terdapat pada sistem aplikasi pemetaan lokasi wisata alam di Aceh Besar berbasis flash yaitu berupa informasi lokasi dari suatu jalur wisata alam. Informasi yang diperoleh berdasarkan nama tempat.

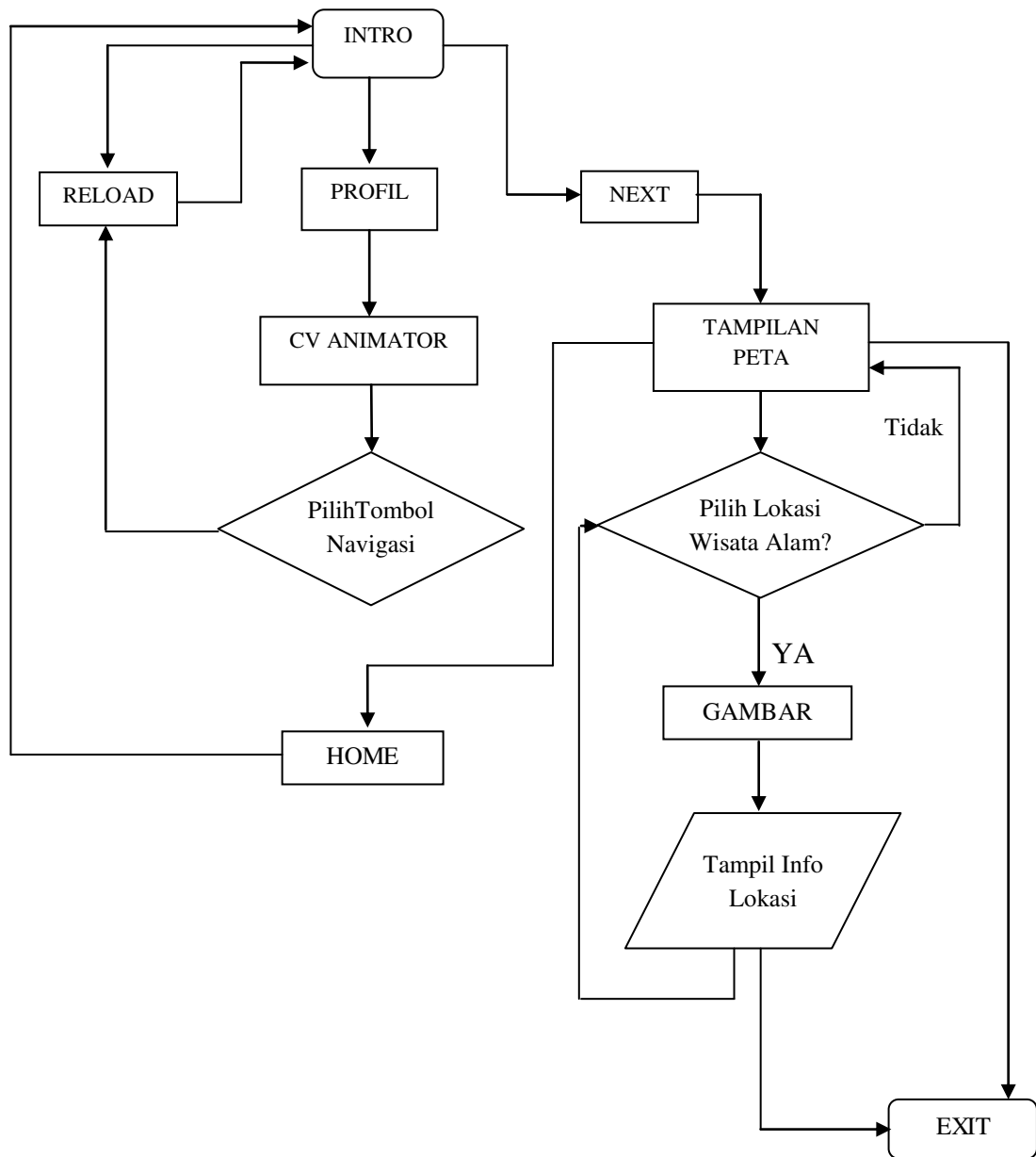
3.7 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan program yang menggambarkan langkah dari masing-masing proses biasanya digambarkan dengan menggunakan bagan aliran system. Perancangan system pada aplikasi ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini yaitu gambar 3.1 dimana user meminta informasi tempat pada aplikasi peta lalu aplikasi tersebut memproses data dan memberikan informasi tempat atau lokasi yang diinginkan user maka keluar (output) lokasi wisata.



Gambar 3.1 Bagan Aliran Sistem

3.8 Desain Arus/Flowchart



Gambar 3.2 Flowchart Menu Utama

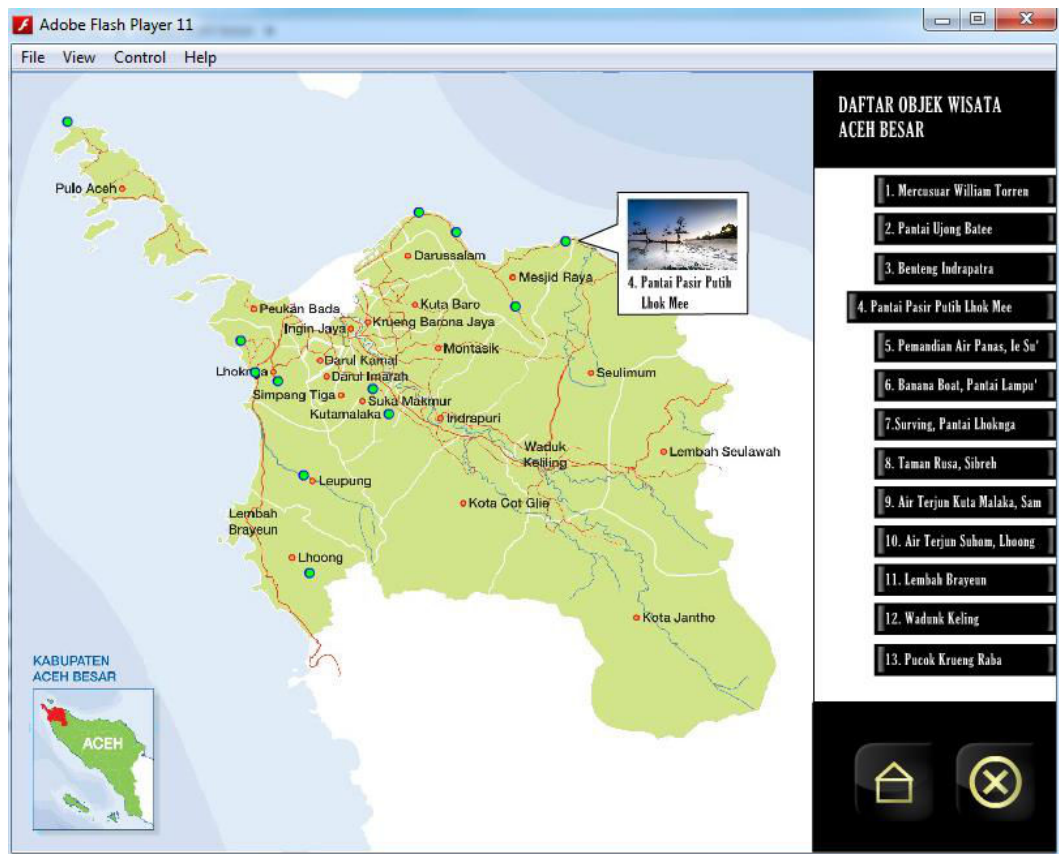
Keterangan :

Setelah membuka aplikasi tersebut, user memilih 3 tombol navigasi yaitu Reload, Profile, dan Next. Jika pengguna mengklik reload maka user kembali menyegarkan tampilan awal. Tombol profil untuk melihat keterangan dari animator, dan apabila user mengklik tombol next maka user masuk ke peta lokasi wisata alam. User bisa menggunakan fasilitas-fasilitas yang telah tersedia pada aplikasi ini. Pertama aplikasi tersebut akan menampilkan tampilan peta kemudian user memilih lokasi wisata alam yang hendak dituju, dan jika user mengklik tombol salah satu lokasi wisata alam tersebut maka tampilan gambar dan info tentang wisata alam tersebut akan muncul, dan jika user hendak memilih lokasi wisata alam lagi maka user kembali ke tampilan peta untuk memilih lokasi wisata alam yang hendak dituju lagi.

Dan apabila user tidak ingin memilih lokasi wisata alam lagi maka user bisa memilih tombol exit atau user bisa juga memilih tombol navigasi home untuk kembali ke intro.

3.9 Rancangan Visual Peta

Rancangan peta yang digunakan dalam aplikasi ini berformat JPG dimana pada aplikasi tersebut menampilkan lokasi wisata alam di Aceh Besar, seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.3 Rancangan Visual Peta

Gambar 3.3 di atas merupakan perancangan penulis untuk aplikasi pemetaan jalur wisata alam di Aceh Besar. Pada perancangan aplikasi pemetaan jalur wisata alam tersebut akan menampilkan berbagai macam tempat wisata alam di Aceh Besar untuk di pilih dan juga mempunyai informasi tentang tempat wisata alam tersebut.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Rancangan Animasi

Rancangan Pemetaan Lokasi Wisata Alam Di Aceh Besar ini merupakan sebuah media interaktif dengan menggunakan basis flash. Penentuan perancangan animasi tersebut ditujukan untuk para wisatawan. Aplikasi Pemetaan Lokasi Wisata Alam Di Aceh Besar Berbasis Flash ini mempunyai tahapan-tahapan perancangan, test movie dengan menggunakan software adobe flash CS6.

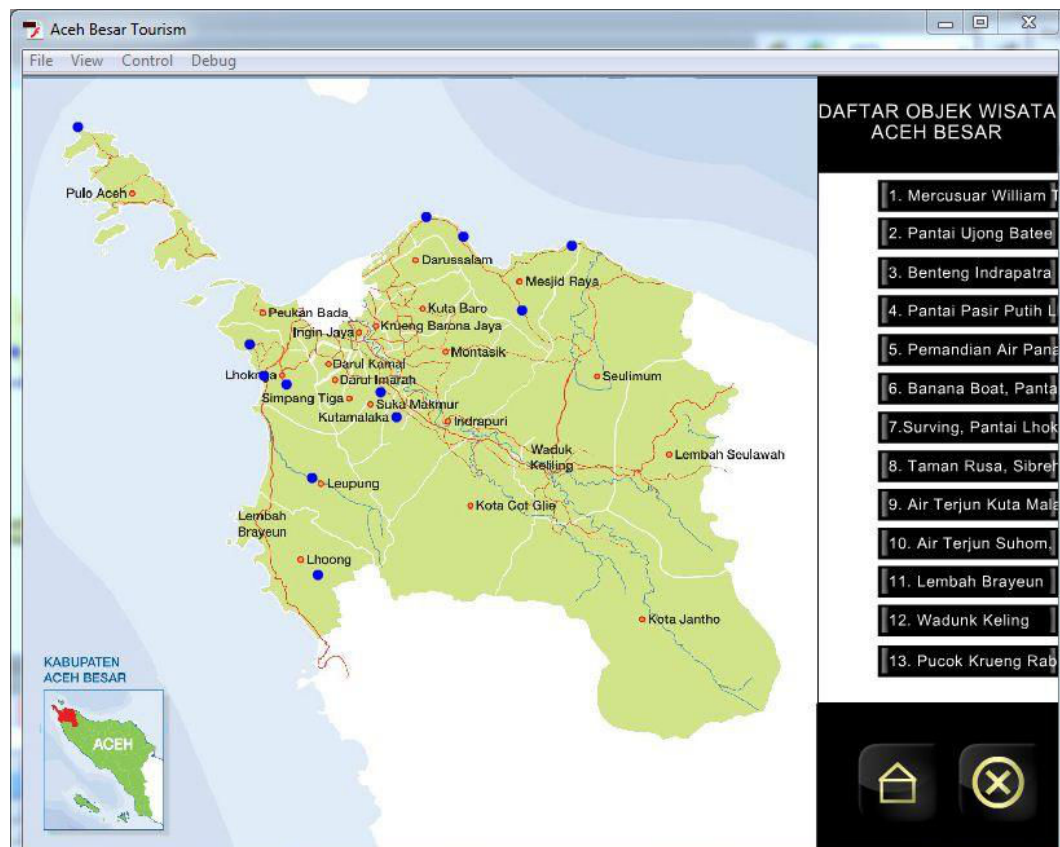
4.1.1 Rancangan Tampilan Intro



Gambar 4.1 Rancangan Tampilan Intro

Tampilan ini merupakan tampilan pembuka pada aplikasi Pemetaan Lokasi Wisata Alam Di Aceh Besar. Rancangan tersebut terdiri dari 10 layer yang memiliki tugas yang berbeda dan aplikasi ini juga mempunyai tombol-tombol navigasi yang berfungsi memudahkan user dalam pemakaian aplikasi tersebut.

4.1.2 Tampilan Peta



Gambar 4.2 Tampilan Peta

Gambar di atas adalah tampilan peta Aceh Besar. Aplikasi ini berkolaborasi dengan gambar dan suara-suara yang sangat menarik bagi pendengar. Tampilan ini merupakan menu utama pada sub-sub menu lainnya.

4.1.3 Tombol Navigasi

Tombol navigasi adalah tombol yang digunakan untuk berpindah dari satu slide ke slide lain secara bebas tanpa memperhatikan urutannya dalam slide show. Tombol-tombol navigasi pada aplikasi ini mempunyai fungsi tersendiri. Tombol navigasi ini menggunakan animasi tombol up, over, down (drop shadow)

sehingga tombol-tombol tersebut menghasilkan efek hidup ketika tombol tersebut diklik. Berikut tombol-tombol navigasi yang ada di aplikasi Pemetaan Lokasi Wisata Alam Di Aceh Besar Berbasis Flash beserta fungsinya.

1. Tombol Navigasi Reload

Tombol reload pada aplikasi ini digunakan untuk memperbaharui atau menyegarkan kondisi siaga (idle) pada aplikasi tersebut.



Gambar 4.3 Tombol Navigasi Reload

2. Tombol Navigasi Untuk Profil

Tombol ini digunakan untuk profil atau curriculum vitae Animator pada aplikasi flash ini.



Gambar 4.4 Tombol Navigasi Untuk Profil

3. Tombol Navigasi Next

Tombol navigasi next pada aplikasi ini digunakan sebagai melanjutkan ke menu berikutnya yaitu masuk ke map / peta.



Gambar 4.5 Tombol Navigasi Next

4. Tombol Navigasi Home

Tombol navigasi ini digunakan untuk kembali ketampilan awal atau intro aplikasi flash ini.



Gambar 4.6 Tombol Navigasi Home

5. Tombol Navigasi Close

Tombol close ini digunakan untuk menutup tampilan atau aplikasi flash tersebut.

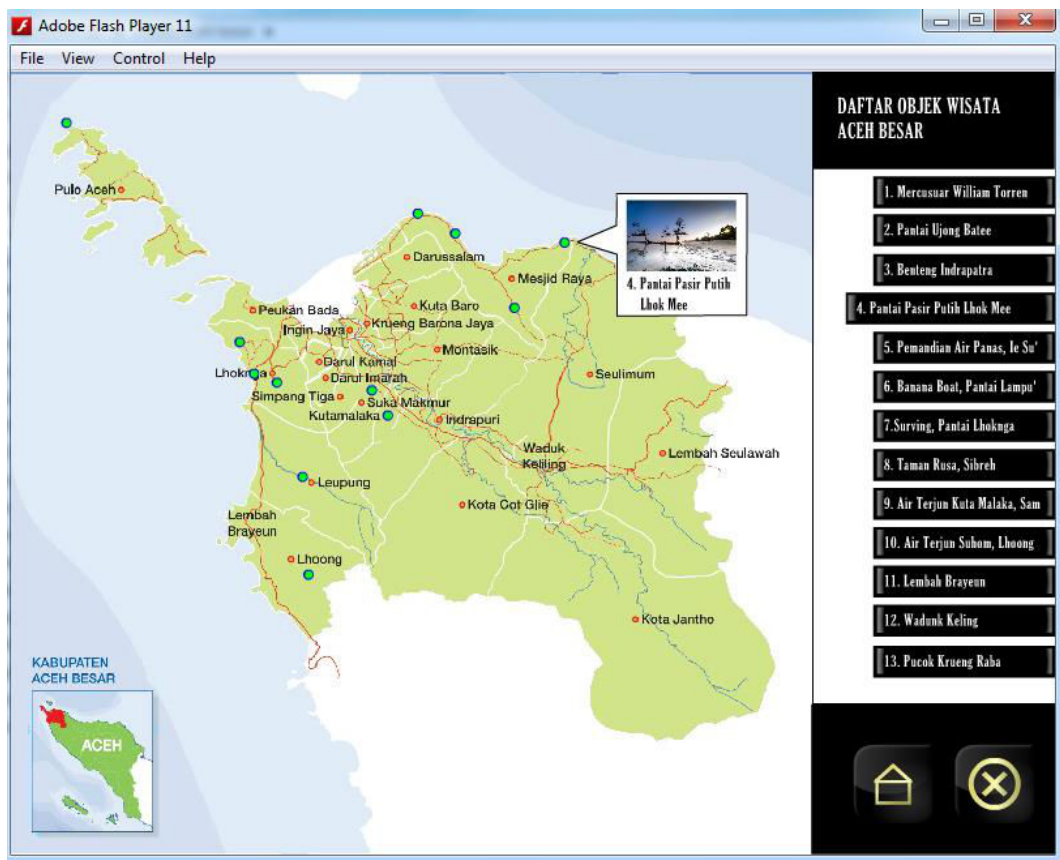


Gambar 4.7 Tombol Navigasi Close

4.2 Pengoperasian Aplikasi Pemetaan Lokasi Wisata Alam Di Aceh Besar Berbasis Flash

Pada aplikasi Pemetaan Lokasi Wisata Alam Di Aceh Besar ini memperoleh hasil yang dapat digunakan oleh wisatawan dan memudahkan wisatawan mengetahui lokasi wisata alam di Aceh Besar, setelah melakukan tahapan-tahapan rancangan sebelumnya pada animasi tersebut. Berikut ini tampilan dari hasil rancangan tersebut yaitu:

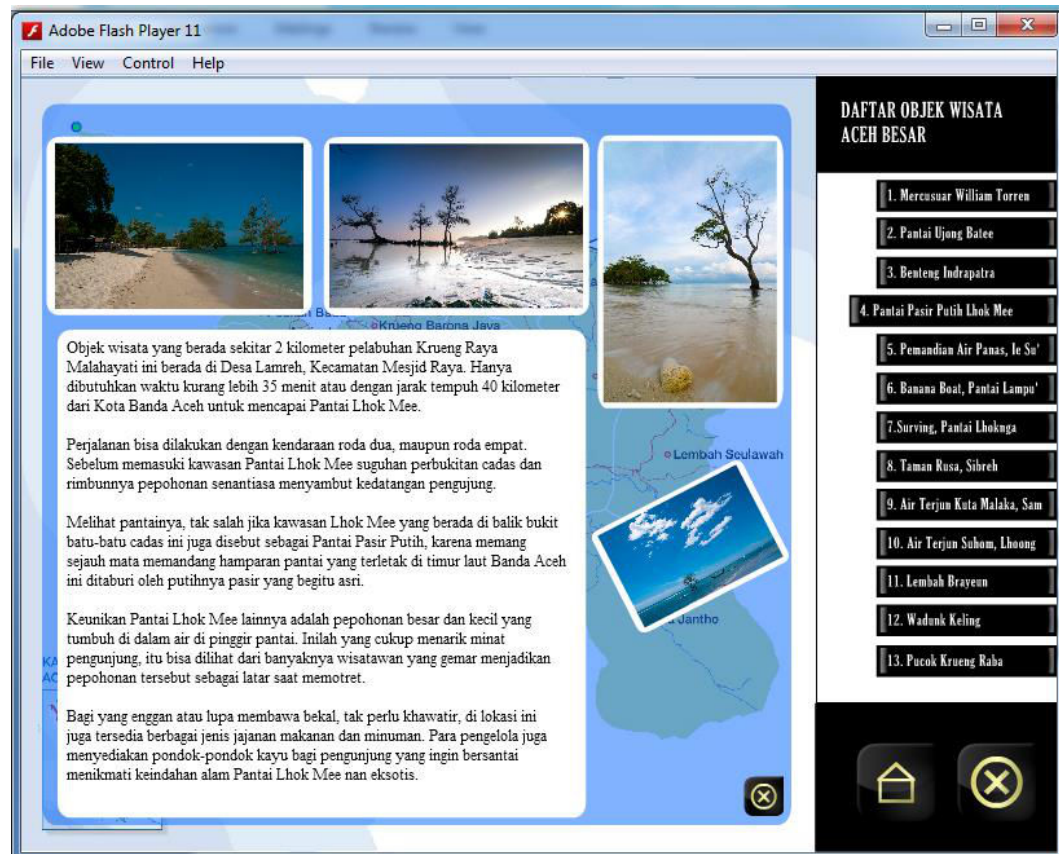
4.2.1 Tampilan Peta Lokasi Wisata Alam Di Aceh Besar



Gambar 4.8 Tampilan Peta Lokasi Wisata Alam Di Aceh Besar

Pada gambar di atas adalah tampilan setelah slide intro. Tampilan tersebut memberikan informasi lokasi wisata alam di Aceh Besar. Di map / peta pada aplikasi ini terdapat 13 titik wisata alam yang berada di Aceh Besar, dan titik-titik tersebut dapat memunculkan lokasi wisata alam apabila kursor di arahkan pada titik-titik lokasi tersebut. Dan ketika kursor didekatkan pada button atau kolom pilihan lokasi wisata alam maka pada peta juga muncul lokasi wisata alam yang diinginkan.

4.2.2 Tampilan Informasi Wisata Alam Pada Aplikasi



Gambar 4.9 Tampilan Informasi Wisata Alam Pada Aplikasi

Tampilan gambar diatas merupakan informasi wisata alam di Aceh Besar. Pengoperasiannya yaitu ketika diklik wisata alam yang kita inginkan pada menu yang telah tersedia maka informasi wisata alam akan muncul. Tidak hanya informasi yang akan muncul ketika mengklik pilihan wisata alam tersebut, selain itu wisatawan juga bisa mendengarkan suara yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang wisata alam di Aceh Besar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada aplikasi pemetaan wisata alam di Aceh Besar berbasis flash ini, maka dapat di ambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Sudah dirancang sebuah aplikasi tentang objek wisata alam bersifat animasi yang dibuat menggunakan software Adobe Flash CS6.
2. Pembuatan aplikasi pemetaan wisata alam di Aceh Besar ini dibuat untuk mempermudah para wisatawan dan masyarakat luas untuk mengetahui berbagai lokasi objek wisata alam di Aceh Besar.

5.2 Saran

Adapun saran-saran dari penulis setelah meneliti wisata alam dan membuat aplikasi pemetaan lokasi wisata alam di Aceh Besar ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan pemerintah Aceh dapat mendukung dalam mempublikasikan aplikasi ini.
2. Aplikasi berbasis flash ini masih belum sempurna, sehingga diharapkan dapat dikembangkan lebih baik dan lebih sempurna lagi oleh user, baik dalam penambahan lokasi wisata maupun tampilannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adami. 2012. Data Statistik Kebudayaan Dan Pariwisata Tahun 2012. Banda Aceh.
- Anonymous. 2011. 3D Animation. [Online]. Tersedia: <http://kelompokkami.wordpress.com/3d-animation/>. (diakses pada tanggal 2 Jan 2014).
- Anonymous. 2012. Definisi dan Pengertian Wisata Alam. [Online] Tersedia: <http://www.arimurti-indo.blogspot.com/2012/09/definisi-dan-pengertian-wisata-alam.html>. (diakses pada tanggal 30 Des 2013).
- Falakh. 2010. Animasi Flash. [Online] Tersedia: <http://falakh.wordpress.com/about/animasi-flash/>. (diakses pada tanggal 1 Jan 2014).
- Indahf. 2012. Pengertian dan Definisi Wisata. [Online] Tersedia: http://carapedia.com/pengertian_definisi_wisata_info2178.html. (diakses pada tanggal 31 Des 2013).
- Ismayanti. 2009. Pengantar Pariwisata. Jakarta: PT. Grasindo.
- Narottama, Nararya. 2011. Konsep Dasar Dan Penerapan 4a Di Dunia Pariwisata. [Online] Tersedia: <http://sangikankecil.blogspot.com/2011/12/definisi-pariwisata-menurut-para-ahli.html>. (diakses pada tanggal 30 Des 2013).
- Wikipedia. 2013. Kabupaten Aceh Besar. [Online] Tersedia: http://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Aceh_Besar. (diakses pada tanggal 1 Jan 2014).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : **Kasira Rizkiyah**
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Rimo, 30 September 1993
Alamat : Ds. Tulaan, blok VI, kec.Gunung Meriah, Aceh Singkil
No HP : 0853 4174 3009
e-mail : kasira.rizkiyah@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

Tamatan 2004 : SD Negeri 1 Rimo
Tamatan 2007 : SMP Negeri 1 Gunung Meriah
Tamatan 2010 : SMK Negeri 1 Singkil Utara
Sejana (S1) 2014 : STMIK U'Budiyah Indonesia