

**PEMBUATAN APLIKASI SEBAGAI MEDIA PENANDA
MENGENAI KAMPUNG KREATIF TEMATIK PADA SMART
BRANDING KOTA BOGOR BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan
Pendidikan Program Diploma III Gelar Ahli Madya
Program Studi Desain Konsentrasi Multimedia
Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta*



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

DISUSUN OLEH:
RADEN AGUNG PRADANA RUSDIAN
17810020

**JURUSAN DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2020**

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK

Kota Bogor sedang mengembangkan program-program yang berkaitan dengan *Smart City* agar pengelolaan kota dapat berjalan lebih mudah dengan bantuan teknologi. Kota Bogor membuat 6 dimensi pada *Smart City* yakni *Smart Governance*, *Smart Branding*, *Smart Economy*, *Smart Living*, *Smart Society*, dan *Smart Environment*. Salah satu Dinas yang terkait dengan pembangunan *Smart City* Kota Bogor yaitu Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Bogor atau biasa disebut Diskominfo. Salah satu pengembangannya yaitu membuat media penanda tentang tempat wisata yaitu kampung kreatif tematik. Namun media tersebut belum cukup untuk membuat orang-orang lebih tertarik dan ingin mencari tahu lebih dalam lagi. Dengan begitu, aplikasi navigasi ini dibutuhkan untuk melengkapi media informasi agar lebih bersifat interaktif dan mempunyai nilai lebih. Kelebihan aplikasi ini yaitu dapat memunculkan objek panorama secara virtual dan pula peta lokasi yang memudahkan wisatawan mengetahui lokasi yang akan dituju. Aplikasi ini dirancang untuk Smartphone berbasis Android dengan spesifikasi minimal KitKat.

Kata Kunci: Media Informasi, Aplikasi, *Smart Branding*, *Smart City*, Navigasi, *Virtual Tour*, Kota Bogor, Wisata, Kampung Tematik

ABSTRACT

The City of Bogor began to develop programs related to Smart City so that city management could run more easily with the help of technology. Bogor City made 6 dimensions in Smart City namely Smart Governance, Smart Branding, Smart Economy, Smart Living, Smart Society, and Smart Environment. One of the Offices related to the construction of the Bogor City Smart City is the Office of Communication and Information, Bogor City Encoding or commonly called Diskominfo. One of the developments is to make a media marker about tourist attractions, namely thematic creative villages. But the media is not enough to make people more interested and want to find out more deeply. That way, this navigation application is needed to complement the information media to be more interactive and have more value. The advantage of this application is that it can bring up virtual panoramic objects and also a location map that makes it easy for tourists to know the location to be addressed. This application is designed for Android-based Smartphones with a minimum specification KitKat.

Keywords: Media Information, Applications, Smart Branding, Smart City, Navigation, Virtual Tour, Bogor City, Tourism, thematic creative villages

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Tugas Akhir ini dengan usaha yang baik. Laporan Karya Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan Program Diploma III (D3) yang ditempuh oleh penulis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta (PoliMedia).

Pada kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, khususnya kepada:

1. Dr. Purnomo Ananto, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Benget Simamora, Drs., M.M, selaku WADIR I Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta,
3. Nasrudin, M.Ap, selaku WADIR II Bidang Adm. Umum dan Keuangan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta,
4. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn, Selaku Wadir III Bidang Kemahasiswaan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta,
5. Hafid Setyo Hadi, MT, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif,
6. Agung Budi Prasetyo, MT, selaku Ketua Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta,
7. Agung Budi Prasetyo, MT, selaku dosen pembimbing 1,
8. Hafid Setyo Hadi, MT, selaku dosen pembimbing 2,
9. Dosen-dosen dan staff pengajar di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
10. Ibu Andi Aslamiah Achmad, SE, M.Si, Kepala Bidang Komunikasi dan Informasi Publik di Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik, dan Persandian,

11. Ibu Netty Herawati, S.Kom, *Client* dan Kepala Seksi Bidang Komunikasi Publik di Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik, dan Persandian,
12. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
13. Mahasiswa Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta,
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam penyusunan Laporan Karya Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan belum mendekati yang namanya sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna pengembangan laporan penulis agar lebih baik lagi kedepannya. Akhir kata, penulis berharap Laporan Karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk penulis, dan tentunya untuk masyarakat luas dalam pengembangan teknologi multimedia.

Bogor, 30 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I.....	10
1.1 Latar Belakang	10
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Rumusan Masalah.....	12
1.4 Batasan Masalah.....	12
1.5 Tujuan dan Manfaat	12
1.6 Metode Pengumpulan Data	13
1.7 Sistematika Penulisan	13
BAB II.....	15
2.1 Media Penanda	15
2.2 Virtual Tour.....	19
2.3 Kampung Tematik	21
BAB III	24
3.1 Profil Objek Evaluasi.....	24
3.1.1 Sejarah Objek Evaluasi	24
3.1.2 Visi.....	25
3.1.3 Misi	25
3.1.1 Struktur Organisasi	26
3.2 Sistem Yang Sedang Berjalan	26
3.3 Media Penanda Yang Akan Dibuat.....	26
3.4 Perancangan Sistem	31
3.5 Perancangan Antar Muka Pengguna (User Interface)	38
3.5.1 Struktur Menu.....	38

BAB IV	43
4.1. Implementasi Sistem	43
4.2. Kebutuhan Hardware dan Software	51
4.3. Kebutuhan Pemakaian Sistem	53
BAB V	60
PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60

DAFTAR TABEL

Tabel 4 1 Kebutuhan Pemakaian Sistem.....	53
Tabel 4 2 Tabel Video Deskriptif.....	54
Tabel 4 3 Tabel Developer Test Dan User Test	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Komponen Activity Diagram	26
Gambar 3 1 Struktur Organisasi Diskominfo.....	26
Gambar 3 2 Proses Alur Kerja	27
Gambar 3 3 Use Case Diagram	31
Gambar 3 4 Activity Diagram Main Menu	32
Gambar 3 5 Activity Diagram Kampung Tematik.....	33
Gambar 3 6 Activity Diagram Peta Lokasi	33
Gambar 3 7 Activity Diagram Virtual Tour.....	34
Gambar 3 8 Activity Diagram Galeri Foto	35
Gambar 3 9 Activity Diagram Panduan Aplikasi	35
Gambar 3 10 Class Diagram	36
Gambar 3 11 Sequence Diagram Virtual Tour dan Peta Lokasi	37
Gambar 3 12 Struktur Menu	38
Gambar 3 13 Rancangan Tampilan Halaman Splash Screen.....	38
Gambar 3 14 Rancangan Tampilan Halaman Menu Utama	39

Gambar 3 15 Rancangan Tampilan Halaman Menu Kampung	39
Gambar 3 16 Rancangan Tampilan Halaman Kampung Tematik	40
Gambar 3 17 Rancangan Tampilan Halaman Peta Lokasi.....	40
Gambar 3 18 Rancangan Tampilan Halaman Virtual Tour	41
Gambar 3 19 Rancangan Tampilan Halaman Galeri Foto	41
Gambar 3 20 Rancangan Tampilan Halaman Panduan Aplikasi	42
Gambar 4 1 Tampilan Halaman Splash Screen.....	43
Gambar 4 2 Tampilan Halaman Menu Utama	44
Gambar 4 3 Tamplan Halaman Menu Kampung	44
Gambar 4 4 Tampilan Halaman Kampung Tematik	45
Gambar 4 5 Tampilan Halaman Peta Lokasi	46
Gambar 4 6 Tampilan Halaman Virtual Tour	47
Gambar 4 7 Tampilan Halaman Galeri Foto.....	48
Gambar 4 8 Tampilan Halaman	49
Gambar 4 9 Flowchart Pada Sistem Navigasi.....	50
Gambar 4 10 Flowchart Pada Sistem Virtual Tour	51