



LAPORAN PROYEK AKHIR

APLIKASI SISTEM INFORMASI KERATON KASUNANAN SURAKARTA DAN FASILITAS PENDUKUNG

Disusun oleh :

Nama : Krisna Aditya Pratama

NIM : 14.3.00029

Program Studi : Teknik Informatika

Program Pendidikan : Diploma III

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
SINAR NUSANTARASURAKARTA**

2017



LAPORAN PROYEK AKHIR

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan

Jenjang pendidikan Diploma III

Pada

STMIK Sinar Nusantara Surakarta

Disusun Oleh :

Nama : Krisna Aditya Pratama

NIM : 14.3.00029

Program Studi : Teknik Informatika

Program Pendidikan : Diploma III

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

SINAR NUSANTARASURAKARTA

2017



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
SINAR NUSANTARA**

SURAT PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : SISTEM INFORMASI KERATON KASUNANAN SURAKARTA
DAN FASILITAS PENDUKUNG BERBASIS ANDROID

NAMA : KRISNA ADITYA PRATAMA

NIM : 14.3.00029

“Saya menyatakan dengan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing- masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktunya selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir ini sebagai karyanya yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk membatalkan gelar Ahli Madya Komputer saya beserta kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”



Surakarta, Juli 2017

(Krisna Aditya Pratama)

Penulis

PERSETUJUAN PROPOSAL PROYEK AKHIR

Nama Pelaksana Projek Akhir : Krisna Aditya Pratama
Nomor Induk Mahasiswa : 14.3.00029
Program Studi : Teknik Informatika
Program Pendidikan : Diploma III
Judul Proyek Akhir : Aplikasi Sistem Informasi Keraton Kasunanan
Surakarta dan Fasilitas Pendukung berbasis
Android
Dosen Pembimbing : Teguh Susyanto S.Kom, M.cs.

Surakarta,.....

Menyetujui,

Dosen Pembimbing,



(Teguh Susyanto S.Kom, M.Cs.)

Mengetahui,

Ketua STMIK Sinar Nusantara



(Kumaratih Sandradewi, S.P,M.Kom)



YAYASAN SINAR NUSANTARA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
SINAR NUSANTARA

Jl. KH. Samanhudi 84-86 Surakarta 57142 Telp./Fax. (0271) 716500
Http : //www.sinus.ac.id E-mail : sekretariat@sinus.ac.id

**PENGESAHAN TIM PENGUJI
PELAKSANAAN UJIAN TUGAS AKHIR**

Nama : **Krisna Aditya Pratama**
N I M : 14.3.00029
Program Studi / Jenjang : Teknik Informatika/ Diploma III
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Keraton Kasunanan Surakarta Dan Fasilitas Pendukung Berbasis Android
Penguji I : Dr. Ir. Muhammad Hasbi, M.Kom
Penguji II : Dwi Remawati, S.Kom., M.Kom

Surakarta, 17 Juni 2017

Mengesahkan

Penguji I

Dr. Ir. Muhammad Hasbi, M.Kom

Penguji II

Dwi Remawati, S.Kom., M.Kom



Kepala Program Studi

Dwi Remawati, S.Kom., M.Kom

NIK. : 197303062005012002

RINGKASAN

Laporan Proyek Akhir dengan judul “Sistem Informasi Kraton Kasunanan Surakarta dan Fasilitas Pendukung” ini telah dilaksanakan pada bulan September 2016 sampai dengan Februari 2017. Tujuan Proyek Akhir ini adalah menciptakan sebuah aplikasi berbasis *mobile Android* untuk menemukan informasi tentang Keraton Kasunanan Surakarta dan fasilitas pendukung yang ada di sekitar Keraton Kasunanan Surakarta.

Laporan Proyek Akhir ini disusun menggunakan metode pengumpulan data dinas-dinas terkait seperti Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Surakarta. Studi kepustakaan dilakukan dengan penelitian kepustakaan yang relevan dengan masalah tersebut.

Hasil penelitian ini adalah aplikasi dapat menampilkan informasi mengenai Keraton Kasunanan Surakarta dan Fasilitas pendukung serta rute menuju tempat-tempat tersebut dengan panduan *maps GPS* dari *smartphone Android*.

SUMMARY

The Final Project Report entitled " Information System and Support Facilities of Kasunanan Surakarta Palace " has been implemented in September 2016 until February 2017. The purpose of this Final Project is to create an Android mobile-based app to find information about Kasunanan Surakarta Palace and existing support facilities around Kasunanan Surakarta palace.

This Final Project Report is compiled using data collection methods related agencies such as Culture, Tourism, Youth and Sport Office of Surakarta City. The literature study was conducted by library research relevant to the problem.

The results of this study is the application can display information about Keraton Kasunanan Surakarta and Support facilities and routes to these places with GPS maps guide from Android smartphone.

MOTTO

- ❖ *Allah selalu bersama dengan orang-orang yang selalu berusaha*
- ❖ *Allah selalu bersama dengan orang-orang yang nekat*
- ❖ *Hidup nggak bakal jadi ringan jadi jangan di bikin berat*
- ❖ *Tersenyumlah*
- ❖ *Percayalah proses tidak akan mengkhianati hasil*
- ❖ *Kadang satu masalah adalah sebuah jawaban untuk masalah lainnya*
- ❖ *Demi meraih masa depan yang cerah tak perlu ragu untuk jadi diri yang baru*
- ❖ *Cobalah capai tujuanmu dengan keinginanmu sendiri dan jangan tergoda dengan pencapaian oranglain*
- ❖ *Sesekali lihat kebelakang untuk melanjutkan perjalanan yang tiada ujung*
- ❖ *Cita-cita hanya akan jadi beban jika itu hanya di angan-angan*
- ❖ *Sukses adalah berani bertindak dan memiliki prinsip*
- ❖ *Apa yang kau tanam itu yang kau petik*
- ❖ *Lakukan sekarang berhentilah menunggu*
- ❖ *Bergantunglah dengan dirimu sendiri, jangan kau gantungkan masa depanmu dengan orang lain*
- ❖ *Jangan pernah merasa sendiri sejatinya banyak orang yang akan membantumu jika kau meminta*
- ❖ *I will survive, I will Revive, I won't surrender*

- ❖ *Man Jadda WaJada*
- ❖ *Semua yang sudah terjadi ambil hikmahnya*
- ❖ *Hadapi dengan hati yang tenang dan teruslah melangkah*
- ❖ *Walau badai menghadang ku takkan menyerah*
- ❖ *Bayar peluh yang menetes dengan hasil yang sukses*
- ❖ *Masih banyak semangat untuk wujudkan angan*
- ❖ *be i wanna be what i wanna be*
- ❖ *Do or die*
- ❖ *I will never forget the moment when we fight together*
- ❖ *Keadilan akan selalu hidup*
- ❖ *This never ending story paid for with pride and fate*
- ❖ *Thanks Allah you always make me never falling down*
- ❖ *Selama kamu tidak menyerah, kamu masih bisa diselamatkan – Kakashi Hatake*
- ❖ *Kegagalan bukanlah suatu pilihan, kita harus terus mencobanya*
- ❖ *Aku gagal karena aku mencoba melakukan semuanya sendiri*
- ❖ *Aku harus percaya pada diriku sendiri, percaya bahwa aku adalah orang yang mereka percaya*
- ❖ *Aku tak akan menarik kembali kata-kataku, karena itulah jalan hidupku – Uzumaki Naruto*

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk :

- ❖ *Allah SWT yang senantiasa memberi kesabaran, kekuatan, kasih sayang, dan kemudahan pada hamba-Nya.*
- ❖ *Orang tua tercinta yang selalu memberikan semangat dan doa.*
- ❖ *Adik saya Krisna Meilania Dwi Puspita yang selalu membangunkan saya di pagi hari.*
- ❖ *Keluarga besar Ikatan Remaja Masjid Setran Timur yang senantiasa menemani saya saat membuat project tugas akhir ini.*
- ❖ *Sahabat saya Fajar Maulana yang dengan senang Hati meminjamkan Mouse Wirelles untuk kebutuhan tugas akhir saya.*
- ❖ *Sahabat saya Zainal Ashari yang dengan senang hati dan suka rela meminjamkan Laptop selama 1 tahun untuk mempermudah saat pembuatan tugas akhir.*
- ❖ *Keluarga besar TI-D3 2014 yang menjadi salah satu semangat dan motivasi saya untuk terus berusaha dalam pengerjaan tugas akhir ini.*
- ❖ *Yahya Endarto, Fuad Ivan , Wawang Rindarti dan Frischa Febriani sahabat saya yang selalu memberikan dorongan untuk segera menyelesaikan tanggung jawab ini.*
- ❖ *Kelurahan Bulakrejo yang menjadi tempat alternative penyedia wifi gratis.*

- ❖ *Sahabat-sahabat Telkom Sukoharjo Tebar pesona yang senantiasa menemani saat pembuatan tugas akhir*
- ❖ *Wedangann Almarhum Pak sogi yang selalu siap memberi supplay makan, minum dan rokok saat pengerjaan*
- ❖ *Telkom Solo baru, Telkom Gladag yang memberi fasilitas wifi gratis*
- ❖ *Sahabat Android yang selalu bekerja sama dan saling sharing mengenai masalah pada setiap pengerjaan*
- ❖ *Sahabat Saya dan juga kakak kelas saya Dian Wahyu yang membantu memberi solusi pada pembuatan progam.*
- ❖ *Bapak Teguh Susyanto, S.Kom, M.Cs selaku pembimbing akademik dan pembimbing tugas akhir yang selalu memberi masukan dalam pengerjaan tugas akhir ini*
- ❖ *Ibu Dwi Remawati, M.Kom selaku ketua jurusan TI-D3 yang telah kami anggap sebagai ibu ke-2 di kampus STMIK Sinar Nusantara*
- ❖ *Wedangan Dawir Bulakrejo yang memberi supllay makan, minum, dan rokok selama pengerjaan tugas akhir di Kelurahan Bulakrejo*
- ❖ *Beril Nurochmah yang selalu mendukung dan berdoa*
- ❖ *Linda Dwi puspita sebagai teman curhat saya saat mendapat berbagai masalah*
- ❖ *Muhammad Unais, Apri liga pratama, Robby Cahyo utomo sahabat saya yang mendukung saya menjadi lebih baik.*

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir ini dengan judul “Sistem Informasi Keraton Kasunanan Surakarta dan Fasilitas Pendukung berbasis android”

Laporan Proyek Akhir ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jurusan Teknik Informatika STMIK Sinar Nusantara Surakarta.

Atas tersusunnya Laporan Proyek Akhir ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT.
2. Ibu Kumaratih Sandradewi, S.P, M.Kom, selaku Ketua STMIK Sinar Nusantara Surakarta.
3. Bapak Teguh Susyanto, S.kom, M.cs, selaku pembimbing.
4. Bapak Didik Nugroho, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
5. Orang tua penulis yang telah memberikan semangat, motivasi, dan doa saat penelitian dan penyusunan Proyek Akhir ini.

6. Teman-teman Teknik Informatika D3 angkatan 2014, yang telah memberikan banyak bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa Laporan Proyek Akhir ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun akan selalu penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap semoga Laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi Keraton Kasunanan Surakarta.

Surakarta, Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN RINGKASAN.....	iv
SUMMARY	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Pembatasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Proyek Akhir	4
1.5 Manfaat Proyek Akhir	4
1.6 Metode Penelitian	5

1.6.1 Analisa	5
1.6.2 Desain Sistem.....	7
1.6.3 Implementasi	8
1.6.4 Testing.....	8
1.6.1 Pendistribusian	9
1.7 Sistematika Penulisan	9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem informasi Keraton Kasunanan Surakarta	12
2.2 Wisata	13
2.3 Android	14
2.3.1 Fitur Android	15
2.3.2 Arsitektur Android	16
2.4 Hosting.....	17
2.5 Adobe Photoshop CS3	18

BAB III TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

3.1 Objek Penelitian.....	20
3.2 Sejarah Singkat Dinas Kebudayaan Kota Surakarta.....	20
3.3 Visi Misi Dinas Dinas Kebudayaan Kota Surakarta.....	22
3.4 Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan Kota Surakarta.....	23
3.5 Diskripsi Kerja Struktur Organisasi Intsansi	24

3.5.1 Data Umum Organisasi.....	24
3.5.2 Tugas Pokok dan Fungsi.....	26
3.6 Potensi Wisata Unggulan Kota Surakarta.....	26
3.6.1 Wisata Sejarah	27
3.6.2 Wisata Budaya	29
3.6.3 Wisata Religi.....	31
3.6.4 Wisata Kerajinan	32
3.6.5 Wisata Transportasi	34
3.7 Konsep Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Keraton Kasunanan Surakarta dan Fasilitas Pendukung	38

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Desain Sistem	41
4.1.1 Context Diagram.....	41
4.1.2 Data Flow Diagram Level 1.....	42
4.2 Rancangan Desain Aplikasi	43
4.2.1 Rancangan Tampilan Menu Utama	43
4.2.2 Rancangan Tampilan Menu Home	43
4.2.3 Rancangan Tampilan Menu Museum.....	44
4.2.4 Rancangan Tampilan Menu Event.....	45
4.2.5 Rancangan Tampilan Menu Pusat Oleh-oleh	46

4.2.6 Rancangan Tampilan Menu Fasilitas Umum.....	46
4.2.7 Rancangan Tampilan Menu Route	47
4.2.8 Rancangan Tampilan Menu About	48
4.2.9 Rancangan Tampilan Menu Contact Us	49
4.3 Implementasi Kode Program.....	50
4.3.1 Menu Navigation Drawer.....	50
4.3.2 Image Button dan Text.....	51
4.3.3 Perataan Text dan Image.....	52
4.3.4 Global Positioning System.....	53
4.3.5 Instagram.....	54
4.3.6 Facebook	55
4.3.7 Youtube.....	56
4.4 Implementasi Program	57
4.4.1 Implementasi Perangkat Keras.....	57
4.4.1.1 Perangkat Keras yang di gunakan untuk membuat aplikasi..	
57	
4.4.1.2 Perangkat Keras yang digunakan untuk menjalankan	
aplikasi.....	58
4.5 Tampilan Aplikasi Informasi Keraton Kasunanan Surakarta dan Fasilitas	
Pendukung	58

4.5.1 Tampilan Splashscreen	58
4.5.2 Tampilan Menu Navigation Drawer	59
4.5.3 Tampilan Menu Home	60
4.5.4 Tampilan Menu Museum	61
4.5.4.1 Tampilan Menu Pakubuwono.....	62
4.5.4.2 Tampilan Menu Sejarah Keraton.....	62
4.5.4.3 Tampilan Menu Peninggalan Sejarah.....	63
4.5.5 Tampilan Menu Event.....	64
4.5.6 Tampilan Menu Pusat Oleh-oleh	64
4.5.7 Tampilan Menu Fasilitas Pendukung.....	65
4.5.8 Tampilan Menu Route.....	65
4.5.4.3 Tampilan Menu Telusuri	66
4.5.9 Tampilan Menu About	67
4.5.10 Tampilan Menu Contact Us	68
4.6 Pengujian Aplikasi	68
4.6 Kesimpulan Pengujian.....	72

BAB V PEMBAHASAN

5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Pengujian	70
---------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta.....	22
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kota Surakarta.....	25
Gambar 3.3 Keraton Kasunanan Surakarta.....	29
Gambar 3.4 Pura Mangkunegaran.....	30
Gambar 3.5 Sekaten	31
Gambar 3.6 Solo Batik Carnival	32
Gambar 3.7 Masjid Agung Keraton Kasunanan Solo.....	33
Gambar 3.8 Kampoeng Batik Kauman	34
Gambar 3.9 Balai Agung	35
Gambar 3.10 Bus Tingkat Werkudoro.....	37
Gambar 3.11 Sepur Klutuk Jaladara	38
Gambar 4.1 Diagram Konteks.....	41
Gambar 4.2 DFD Level 1	42
Gambar 4.3 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	43
Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Menu Home.....	44
Gambar 4.5 Rancangan Tampilan Menu Museum	45
Gambar 4.6 Rancangan Tampilan Menu Event	45

Gambar 4.7 Rancangan Tampilan Menu Pusat Oleh-oleh.....	46
Gambar 4.8 Rancangan Tampilan Menu Fasilitas umum.....	47
Gambar 4.9 Rancangan Tampilan Menu Route.....	48
Gambar 4.10 Rancangan Tampilan Menu About	49
Gambar 4.11 Rancangan Tampilan Menu Contact Us.....	50
Gambar 4.12 Kode Program Menu Drawer	51
Gambar 4.13 Kode Program <i>Image Button, Text, dan Scroll View</i>	52
Gambar 4.14 Kode Program Rata kanan dan kiri	53
Gambar 4.15 Kode Program GPS	54
Gambar 4.16 Kode Program Social Media Instagram	55
Gambar 4.17 Kode Program Social Media Facebook.....	56
Gambar 4.18 Kode Program Social Youtube.....	57
Gambar 4.19 Tampilan Splashscreen.....	59
Gambar 4.20 Tampilan Menu Navigation Drawer	60
Gambar 4.21 Tampilan Menu Home	61
Gambar 4.22 Tampilan Menu Museum	61
Gambar 4.23 Tampilan Menu Pakubuwono	62
Gambar 4.24 Tampilan Menu Sejarah Keraton	63
Gambar 4.25 Tampilan Menu Peninggalan Sejarah	63

Gambar 4.26 Tampilan Menu Event.....	64
Gambar 4.27 Tampilan Content Malam Selikuran	65
Gambar 4.28 Tampilan Video pada Menu Malam Selikuran	65
Gambar 4.29 Tampilan Menu Pusat Oleh-oleh.....	66
Gambar 4.30 Tampilan Menu Fasilitas Pendukung.....	66
Gambar 4.31 Tampilan Menu Route.....	67
Gambar 4.32 Tampilan Menu Telusuri.....	68
Gambar 4.33 Tampilan Menu About	68
Gambar 4.34 Tampilan Menu Contact Us	69

```

import android.os.Bundle;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.webkit.WebChromeClient;
import android.webkit.WebView;

public class Playingsatu extends AppCompatActivity {
    WebView webView;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        String myvideokey="<iframe width=\"100%\" height=\
"95%\" src=\"https://www.youtube.com/embed/Wls2mIbIJUQ\"
frameborder=\"0\" allowfullscreen></iframe>";
        setContentView(R.layout.activity_playingsatu);
        webView=(WebView)findViewById(R.id.youtube);
        webView.getSettings().setJavaScriptEnabled(true);
        webView.loadData(myvideokey,"text/html","utf-8");
        webView.setWebChromeClient(new WebChromeClient(){

        });
    }
}

```

Gambar 4.17 Kode Program Youtube

4.4 Implementasi Program

Implementasi sistem adalah tahap penerapan sistem yang akan dilakukan jika sistem disetujui termasuk program yang telah dibuat pada tahap perancangan sistem agar siap untuk dioperasikan.

4.4.1 Implementasi Perangkat Keras

4.4.1.1 Perangkat Keras yang Digunakan untuk Membuat Aplikasi

- a. Laptop dengan Processor Intel Core i3-5005U
CPU @ 2.00GHz
- b. Ram yang digunakan 8.00 GB

4.4.1.2 Perangkat Keras yang Digunakan untuk Menjalankan Aplikasi

- a. *Smartphone* dengan system operasi *Android* minimal versi 4.2 *Jelly Bean*.
- b. *Emulator Android Studio, Nox, dan Bluestack*

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

- a. *Android Studio 2.3.1*
- b. *Adobe Photoshop CS6*
- c. *Adobe Illustrator CS6*
- d. *Microsoft Visio 2010*
- e. *Corel Draw X4*

4.5 Tampilan Aplikasi Informasi Keraton Kasunanan Surakarta dan Fasilitas Pendukung

4.5.1 Tampilan *Splashscreen*

Tampilan awal pada aplikasi ini adalah sebuah *Splashscreen* yang berisi *Loading*, Logo STMIK Sinar Nusantara, Logo Keraton Kasunanan Surakarta, *Header* nama aplikasi, dan *Footer* informasi

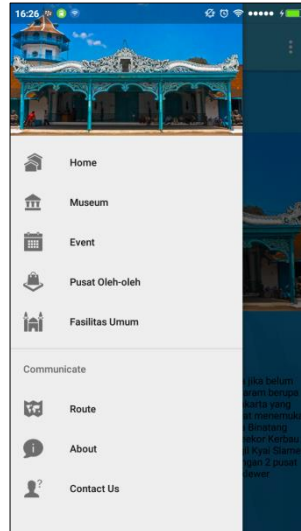
pembuatan aplikasi. Berikut tampilan awal dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4.18 Tampilan *Splashscreen*

4.5.2 Tampilan *Menu Navigation Drawer*

Tampilan *Menu Navigation Drawer* memiliki beberapa submenu yaitu Home, Museum, Event, Pusat Oleh-oleh, Fasilitas Umum, Route, About, dan Contact Us. Berikut tampilan dari *Menu Navigation Drawer* dapat dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4.19 Tampilan *Menu Navigation Drawer*

4.5.3 Tampilan Menu Home

Menu Home merupakan menu yang berisi ulasan singkat tentang Keraton Kasunanan Surakarta dan Kota Surakarta juga di lengkapi dengan gambar Keraton Kasunanan Surakarta tampak depan dan juga di lengkapi fitur *Scroll View* yang dapat di geser secara vertical ke atas dan ke bawah. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4.20 Tampilan Menu Home

4.5.4 Tampilan Menu Museum

Menu Museum merupakan menu yang memiliki tiga submenu yang masing-masing memiliki *content* di dalamnya yaitu menu Pakubuwono, Sejarah Keraton, dan Peninggalan Sejarah. Seperti pada gambar 4.21



Gambar 4.21 Tampilan Menu Museum

4.5.4.1 Tampilan Menu Pakubuwono

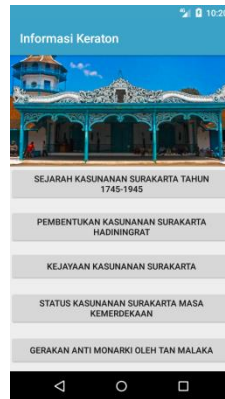
Menu Pakubuwono merupakan submenu dari Menu Museum, Menu Pakubuwono berisi informasi tentang Pakubuwono yang merupakan pimpinan dari Keraton Kasunanan Surakarta . Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.22



Gambar 4.22 Tampilan dari Menu Pakubuwono

4.5.4.2 Tampilan Menu Sejarah Keraton

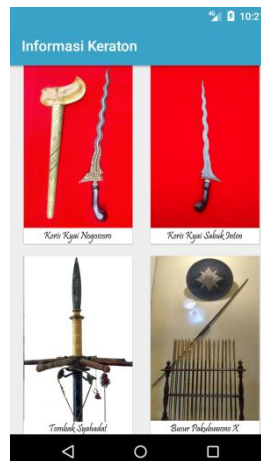
Menu Sejarah Keraton merupakan submenu dari Menu Museum, Menu Sejarah Keraton berisi informasi tentang sejarah berdirinya Keraton Kasunanan Surakarta. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.23.



Gambar 4.23 Tampilan dari Menu Sejarah Keraton

4.5.4.3 Tampilan Menu Peninggalan Sejarah

Menu Peninggalan Sejarah merupakan submenu dari Menu Museum yang memberikan informasi tentang beberapa benda-benda bersjarah yang ada di dalam museum Keraton Kasunanan Surakarta yang dapat dilihat pada gambar 4.26.



Gambar 4.24 Tampilan dari Menu Peninggalan Sejarah

4.5.5 Tampilan Menu Event

Menu Event berisi tentang informasi acara-acara yang diadakan oleh pihak Keraton Kasunanan Surakarta sendiri untuk memperingati hari-hari besar pada penanggalan Jawa. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.25



Gambar 4.25 Tampilan dari Menu Peninggalan Event

4.5.6 Tampilan Menu Pusat Oleh-oleh

Menu Pusat Oleh-oleh berisi informasi tentang pusat oleh-oleh yang berada di sekitar Keraton Kasunanan Surakarta yaitu Pusat Grosir Solo dan Pasar Klewer. Tampilan pusat oleh-oleh dapat di lihat pada gambar 4.26.



Gambar 4.26 Tampilan dari Menu Pusat Oleh-oleh

4.5.7 Tampilan Menu Fasilitas Pendukung

Menu Fasilitas Pendukung berisi informasi tentang fasilitas-fasilitas umum seperti tempat ibadah, pengisian bahan bakar umum, bank. Tampilan dari menu fasilitas pendukung dapat dilihat pada gambar 4.27.

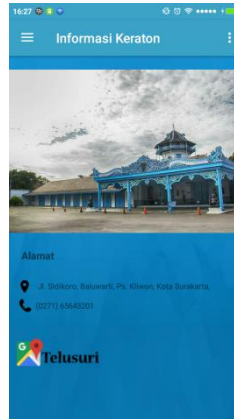


Gambar 4.27 Tampilan dari Menu Fasilitas Pendukung

4.5.8 Tampilan Menu Route

Menu Route berisi informasi tentang alamat dari Keraton Kasunanan Surakarta dan di juga lengkapi dengan tombol menu telusuri yang di dalamnya ter

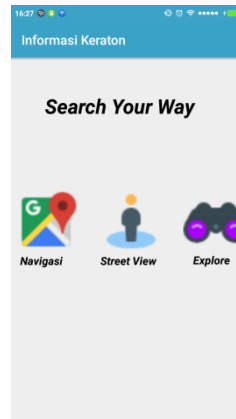
dapat tiga metode untuk menelusuri lokasi Keraton Kasunanan Surakarta yaitu dengan menggunakan navigasi, *Street view*, dan *Explore*. Tampilan menu route dapat dilihat pada gambar 4.28.



Gambar 4.28 Tampilan dari Menu Route

4.5.8.1 Tampilan Menu Telusuri

Pada menu Telusuri ini terdapat tiga tombol yang berguna untuk menghubungkan aplikasi ini dengan aplikasi *Google Maps* dengan tiga fitur yaitu *Navigasi*, *Street View*, dan *Search*. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.29.



Gambar 4.29 Tampilan dari Menu Telusuri

4.5.9 Tampilan Menu About

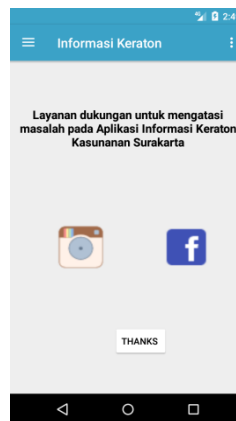
Tampilan About berisi informasi tentang versi aplikasi Keraton Kasunanan Surakarta. Tampilan dapat di lihat pada gambar 4.30



Gambar 4.30 Tampilan Menu About

4.5.10 Tampilan Menu Contact Us

Tampilan Menu Contact us berisi informasi tentang social media dari pembuat yang berguna untuk mengirimkan kritik dan saran mengenai aplikasi ini. Tampilan dari menu contact us dapat dilihat pada gambar 4.31



Gambar 4.31 Tampilan Menu Contact us

4.6 Pengujian Aplikasi

Pengujian beta adalah pengujian yang dilakukan secara objektif dengan kata lain pengujian ini adalah pengujian secara langsung di lapangan.

Pengujian berfungsi untuk melihat sejauh mana aplikasi berjalan. Dalam pengujian ini penulis menggunakan teknik kuesioner. Dengan teknik ini akan dilakukan evaluasi aplikasi sebelum dan sesudah uji coba aplikasi pada responden.

Pengujian diberikan kepada 25 orang yaitu masyarakat pengguna *smartphone Android* dengan pertanyaan sebagai berikut.

- a. Apakah tampilan dari aplikasi Informasi Keraton Kasunanan Surakarta dan Fasilitas Pendukung ini menarik ?

Jawaban:

- Tidak Menarik
 - Kurang Menarik
 - Cukup Menarik
 - Menarik
 - Sangat Menarik
- b. Apakah aplikasi ini mudah digunakan?
- Tidak Mudah
 - Sangat Sulit
 - Sulit
 - Cukup Mudah
 - Mudah
 - Sangat Mudah
- c. Apakah dengan aplikasi ini memudahkan Anda dalam mencari informasi tentang Keraton Kasunanan Surakarta dan Fasilitas Pendukungnya ?
- Sangat Sulit

- Sulit
- Cukup Mudah
- Mudah
- Sangat Mudah

d. Apakah informasi dari aplikasi ini bermanfaat?

- Tidak Bermanfaat
- Kurang Bermanfaat
- Cukup Bermanfaat
- Bermanfaat
- Sangat Bermanfaat

e. Apakah keakuratan posisi objek pada aplikasi ini sudah tepat?

- Tidak Tepat
- Kurang Tepat
- Cukup Tepat
- Tepat
- Sangat Tepat

Berdasarkan kuesioner diatas, dicari hasil presentase masing-masing jawaban dengan rumus:

$$A = B/C * 100\%$$

A : Hasil Perhitungan

B. Banyaknya Jawaban

C. Jumlah Responden

Berikut ini hasil perhitungan presentase yang diperoleh dari penyebaran kuesioner terhadap 25 responden pengguna *smartphone Android*.

	Jawaban Pertama	Jawaban Kedua	Jawaban Ketiga	Jawaban Keempat	Jawaban Kelima
Pertanyaan Pertama			11 Orang	14 Orang	
Pertanyaan Kedua			9 Orang	11 Orang	5 Orang
Pertanyaan Ketiga			4 Orang	18 Orang	3 Orang
Pertanyaan Keempat			4 Orang	9 Orang	12 Orang
Pertanyaan Kelima			4 Orang	12 Orang	9 Orang

Tabel 4.32 Hasil Pengujian

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa dari segi tampilan 50% responden menyatakan bahwa tampilan aplikasi ini menarik, dan 45% menyatakan cukup menarik. Dari segi kemudahan 36% menyatakan bahwa

aplikasi mudah digunakan, 44% menyatakan cukup mudah digunakan, dan 20% menyatakan sangat mudah digunakan. Dari segi kemudahan mencari informasi, 16% menyatakan bahwa dengan bantuan aplikasi ini memudahkan untuk mencari informasi, 72% menyatakan cukup memudahkan, dan 12% menyatakan sangat memudahkan. Dari segi manfaat, 16% menyatakan aplikasi bermanfaat, 36% menyatakan cukup bermanfaat, dan 48% menyatakan sangat bermanfaat. Dari segi keakuratan posisi tempat, 16% menyatakan posisi lokasi dalam aplikasi ini akurat, 48% menyatakan cukup akurat, dan 36% menyatakan sangat akurat.

4.7 Kesimpulan Pengujian

Berdasarkan pengujian *beta* yang telah dilakukan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Tampilan aplikasi ini menarik.
2. Aplikasi ini cukup mudah digunakan.
3. Aplikasi ini cukup memudahkan masyarakat dalam mencari informasi tentang fasilitas dan pelayanan umum.
4. *User* menilai aplikasi ini sangat bermanfaat.
5. Posisi objek dalam peta cukup akurat