

**APLIKASI INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA  
DI KABUPATEN JAYAPURA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ferdianto Fofied**

**10.11.4066**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**APLIKASI I INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA  
DI KABUPATEN JAYAPURA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informasi



disusun oleh

**Ferdianto Fofied**

**10.11.4066**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA DI  
KABUPATEN JAYAPURA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ferdianto Fofied**

**10.11.4066**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Maret 2015

**Dosen Pembimbing,**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302107**



# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### APLIKASI INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA DI KABUPATEN JAYAPURA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ferdianto Fofied**

**10.11.4066**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Maret 2015

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M. Eng**  
**NIK. 190302107**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng**  
**NIK. 190302063**

**Heri Sismoro, M.Kom**  
**NIK. 190302057**

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Mei 2015

**KETUA SEMKAMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M.Suvanto, M.M**  
**NIK. 190302001**



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sesungguhnya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

### **APLIKASI INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA DI KABUPATEN JAYAPURA BERBASIS ANDROID**

benar-benar hasil karya penulis sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini dalam catatan perut/catatan kaki/daftar pustaka. Apabila di kemudian hari ini terbukti bahwa penulis melakukan plagiarisi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang penulis peroleh dinyatakan batal dan akan dikembalikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.

Yogyakarta, 16 Maret 2015

Yang menyatakan,



Ferdianto Fofied

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat, kasih karunia, kesempatan, serta hikmat yang telah diberikan-Nya kepada saya selama ini.

Karya sederhana ini kupersembahkan kepada :

Ayah dan Ibu tercinta

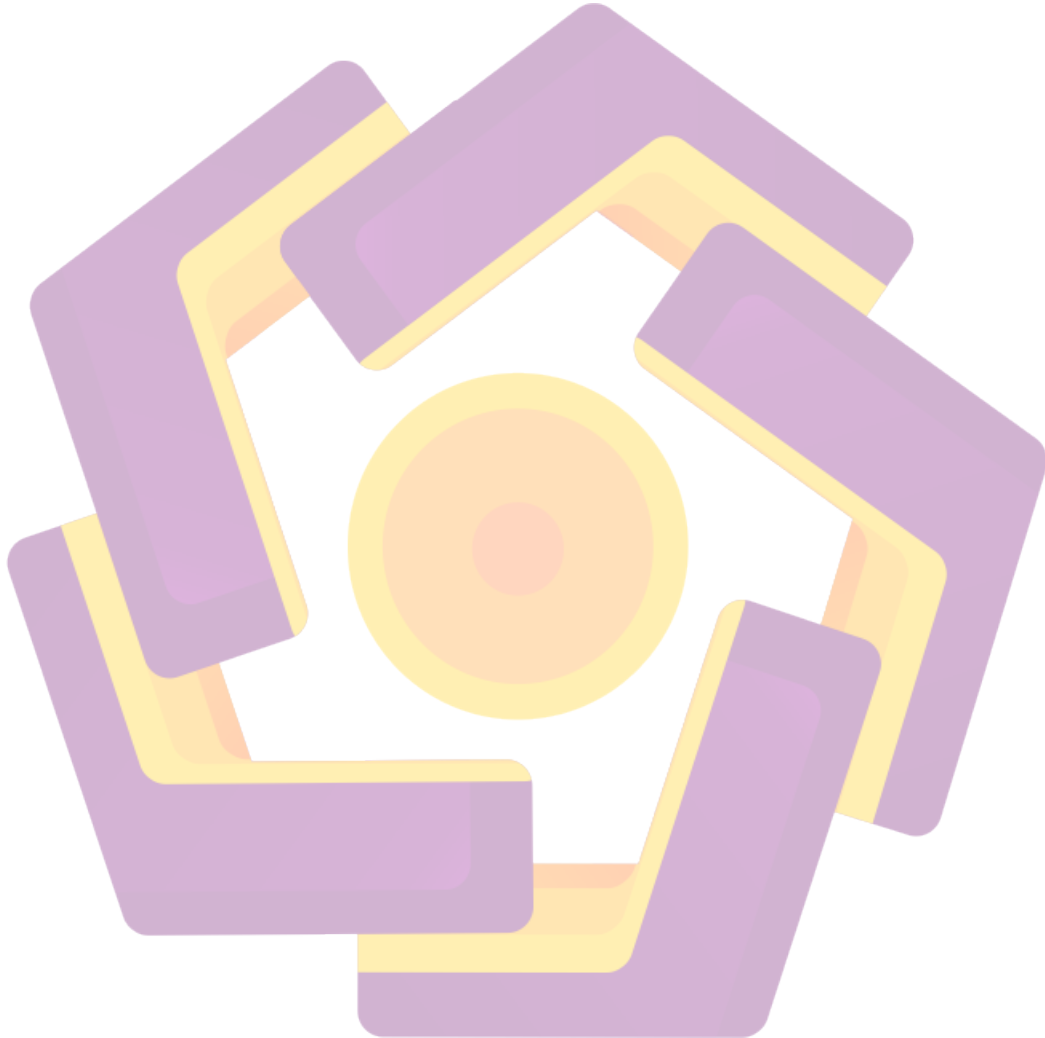
**Elias Fofied & Emi Kustiati**

Yang dengan segenap kasih sayang selalu mendukung moril serta material, dengan segenap doa dan harapannya demi pendidikan penulis.

## **MOTTO**

*“Apa saja yang kamu minta dalam doa dengan penuh kepercayaan,  
Maka kamu akan menerimanya.”*

Matius 21:22



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat, kasih karunia, kesempatan, serta hikmat yang telah diberikan-Nya kepada saya selama ini, sehingga saya dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik sampai selesai.

Penulisan skripsi dengan judul “**APLIKASI INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA DI KABUPATEN JAYAPURA BERBASIS ANDROID**” dimasukkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam rangka menyelesaikan studi dan untuk memperoleh gelar strata-1 (S1) Program Studi Teknologi Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada piha-pihak yang telah membantu selama penyusunan hingga selesai skripsi ini, khususnya kepada :

1. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng yang dengan sabar telah membimbing saya hingga skripsi ini selesai dengan tepat waktu.
2. Segenap Dosen dan Staf Fakultas Teknologi Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ayah dan ibu tercinta serta keluarga besar ku yang selalu memberikan semangat, dukungan serta menjadi motivator bagiku dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. CHR. Kores Tokoro, M.Si selaku kepala Pembina Tk. I Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Jayapura.



5. Pacar saya tercinta Fanni Boka yang selalu memotivasi dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
6. Keluarga besar S1-TI-06 yang asik dan gokil selalu kompak, Team Futsal 501, Team Futsal Brobos yang tak bisa saya sebutkan satu per satu.
7. Teman-teman APP Abner, Pras, Robby, Anggi, Bayu, Aditia. Dan Teman-teman kost ringin raya no 5 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.
8. Teman-teman nongkrong Daru, Sano, Yudha, Savi, Merry.
9. Teman saya Prayogi M yang membantu saya dalam mengerjakan skripsi.
10. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Tuhan Yang Maha Kasih dan Penyayang Senantiasa melimpahkan rahmatNya kepada mereka semua.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua dan juga dapat menjadi salah satu sumbangan inspirasi dalam mengembangkan teknologi informasi.

Yogyakarta, 16 Maret 2015

Penulis

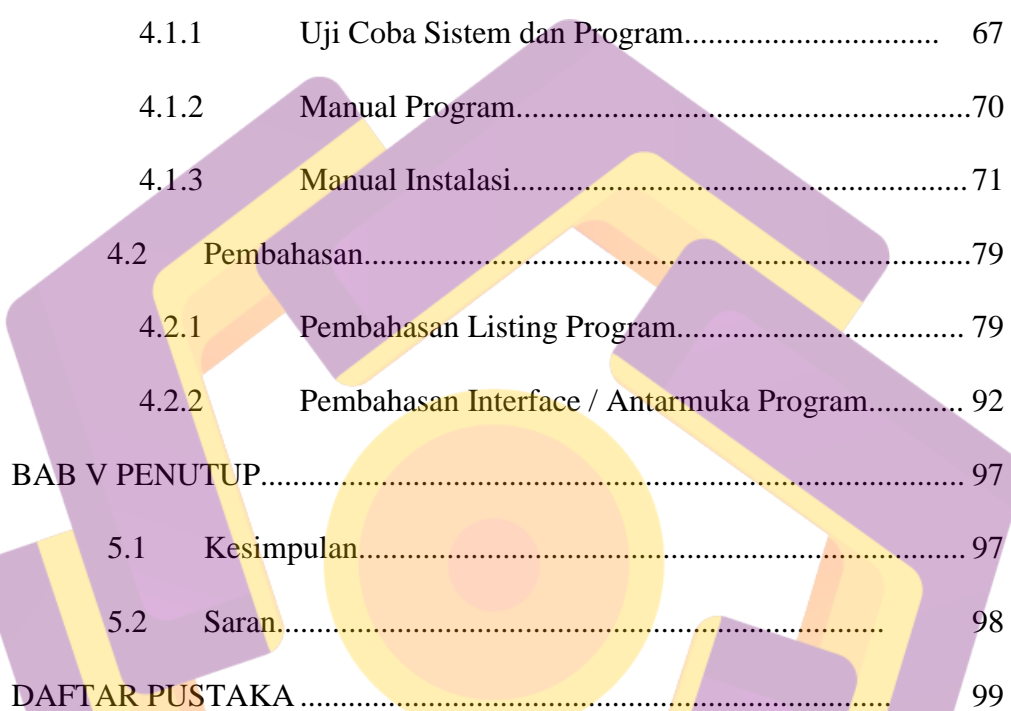
Ferdianto Fofied

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER .....	.i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3

1.4	Tujuan Penelitian.....	3
1.5	Manfaat Penelitian.....	4
1.6	Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>		<b>7</b>
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Definisi Sistem, Informasi dan Sistem Informasi.....	8
2.2.1	Definisi Sistem.....	8
2.2.2	Definisi Informasi.....	10
2.2.3	Definisi Sistem Informasi.....	11
2.3	Teori Analisis.....	11
2.4	Pengertian Aplikasi Mobile.....	12
2.5	Kebudayaan.....	13
2.6	Pariwisata.....	14
2.7	Android.....	16
2.7.1	Versi Android.....	18
2.7.2	Arsitektur Android.....	25

2.7.3	Dalvik Virtual Machine (DVM) .....	28
2.7.4	Android SDK (Software Development Kit).....	29
2.7.5	ADT (Android Development Tools).....	29
2.7.6	Siklus Hidup Aplikasi Android.....	30
2.8	Java.....	31
2.9	Perangkat Lunak.....	32
2.9.1	Eclipse.....	32
2.9.2	Photoshop.....	33
2.10	Konsep Bisnis Data.....	33
2.10.1	Bisnis Data.....	33
2.10.2	Pengertian UML (Unified Modeling Language).....	34
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>41</b>
3.1	Anaslisi Sistem.....	41
3.1.1	Analisis SWOT.....	41
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	42
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	45
3.3	Perancangan Sistem.....	46

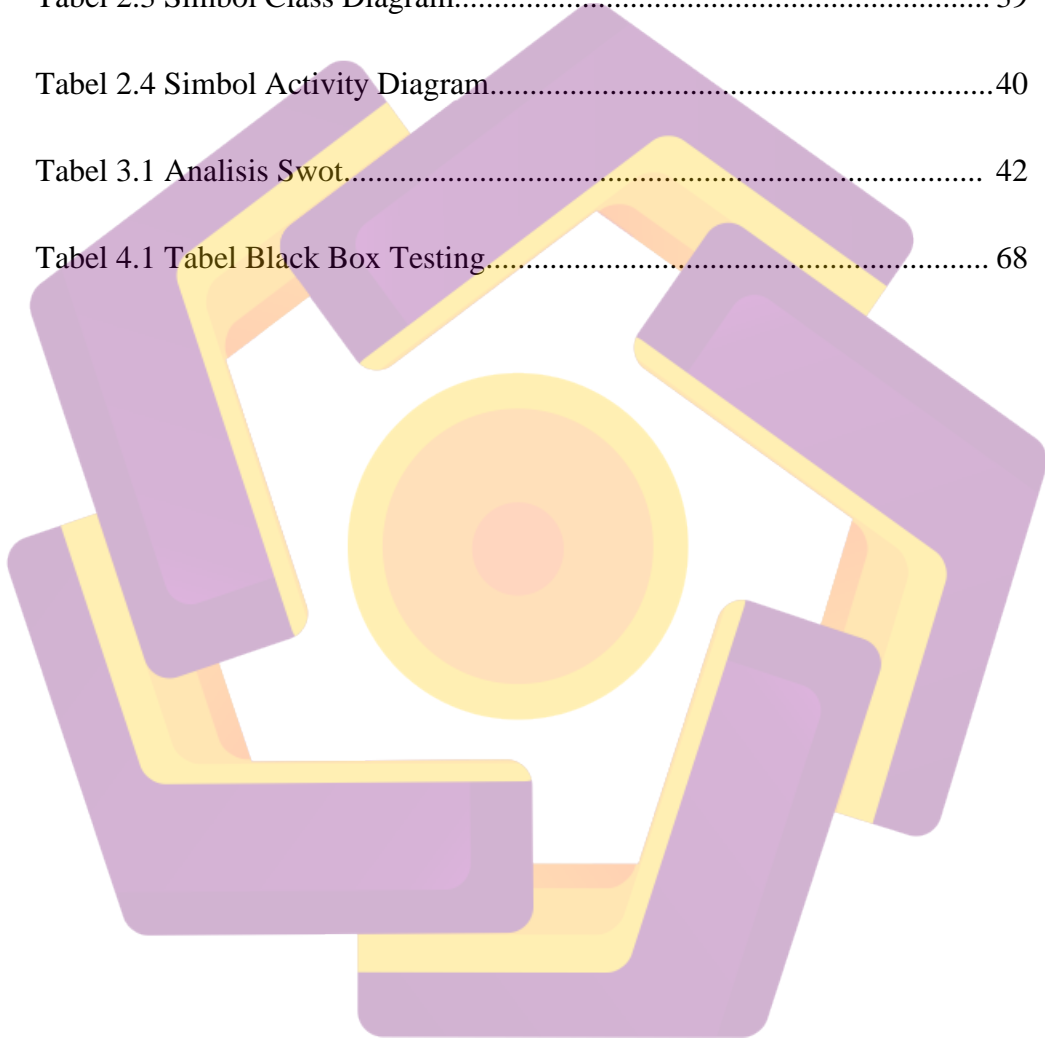


3.3.1	Perancangan Sistem Dengan UML.....	46
3.3.2	Perancangan Interface / Antarmuka Program.....	59
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>67</b>
4.1	Implementasi.....	67
4.1.1	Uji Coba Sistem dan Program.....	67
4.1.2	Manual Program.....	70
4.1.3	Manual Instalasi.....	71
4.2	Pembahasan.....	79
4.2.1	Pembahasan Listing Program.....	79
4.2.2	Pembahasan Interface / Antarmuka Program.....	92
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>97</b>
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>99</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram.....	35
Tabel 2.2 Simbol Sequence Diagram.....	37
Tabel 2.3 Simbol Class Diagram.....	39
Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram.....	40
Tabel 3.1 Analisis Swot.....	42
Tabel 4.1 Tabel Black Box Testing.....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Informasi.....	10
Gambar 2.2 Android Architecture.....	25
Gambar 2.3 Siklus Hidup Android.....	31
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	47
Gambar 3.2 Activity Diagram Memilih Menu Wisata.....	48
Gambar 3.3 Activity Diagram Memilih Menu Hotel .....	48
Gambar 3.4 Activity Diagram Memilih Menu Papua.....	49
Gambar 3.5 Activity Diagram Memilih Menu Cerita Rakyat.....	49
Gambar 3.6 Activity Diagram Memilih Menu Budaya.....	50
Gambar 3.7 Activity Diagram Memilih Menu Lagu.....	50
Gambar 3.8 Class Diagram .....	51
Gambar 3.9 Sequence Diagram Menu Wisata.....	52
Gambar 3.10 Sequence Diagram Menu Hotel.....	53
Gambar 3.11 Sequence Diagram Menu Papua.....	54
Gambar 3.12 Sequence Diagram Menu Cerita Rakyat.....	55
Gambar 3.13 Sequence Diagram Menu Budaya.....	56
Gambar 3.14 Sequence Diagram Menu Lagu.....	57
Gambar 3.15 Tampilan Splash.....	58
Gambar 3.16 Tampilan Menu Utama .....	59

Gambar 3.17 Tampilan Menu Wisata.....	60
Gambar 3.18 Tampilan Menu Hotel.....	61
Gambar 3.19 Tampilan Menu Papua.....	62
Gambar 3.20 Tampilan Menu Cerita Rakyat.....	63
Gambar 3.21 Tampilan Menu Budaya.....	64
Gambar 3.22 Tampilan Menu Lagu.....	64
Gambar 3.23 Tampilan Menu Keluar.....	65
Gambar 4.1 Interface Error.....	69
Gambar 4.2 Tampilan Awal Melakukan Instalasi Java.....	71
Gambar 4.3 Jendela Pilihan Instalasi Java.....	72
Gambar 4.4 Proses Loading Instalasi Java.....	72
Gambar 4.5 Jendela Tanda Selesai Instalasi Java.....	73
Gambar 4.6 File Ekstrak Eclipse.....	74
Gambar 4.7 Cara Ekstrak Eclipse.....	74
Gambar 4.8 Tampilan Awal Eclipse.....	74
Gambar 4.9 Install ADT.....	75
Gambar 4.10 Android Virtual Device.....	76
Gambar 4.11 Membuat AVD Baru.....	77
Gambar 4.12 Tampilan Virtual Device.....	78
Gambar 4.13 Listing Program Splash.....	79

Gambar 4.14 Listing Program Menu Utama.....	82
Gambar 4.15 Listing Program Menu Wisata.....	84
Gambar 4.16 Listing Program Menu Hotel java.....	87
Gambar 4.17 Listing Program Menu Papua java.....	87
Gambar 4.18 Listing Program Menu Cerita Rakyat.....	89
Gambar 4.19 Listing Program Menu Budaya.....	90
Gambar 4.20 Listing Program Menu Lagu.....	91
Gambar 4.21 Halaman Splash.....	92
Gambar 4.22 Halaman Menu Utama.....	93
Gambar 4.23 Halaman Menu Wisata.....	93
Gambar 4.24 Halaman Menu Hotel.....	94
Gambar 4.25 Halaman Menu Papua.....	94
Gambar 4.26 Halaman Menu Cerita Rakyat.....	95
Gambar 4.27 Halaman Menu Budaya.....	96
Gambar 4.28 Halaman Menu Lagu.....	96
Gambar 4.29 Halaman Menu Keluar.....	97

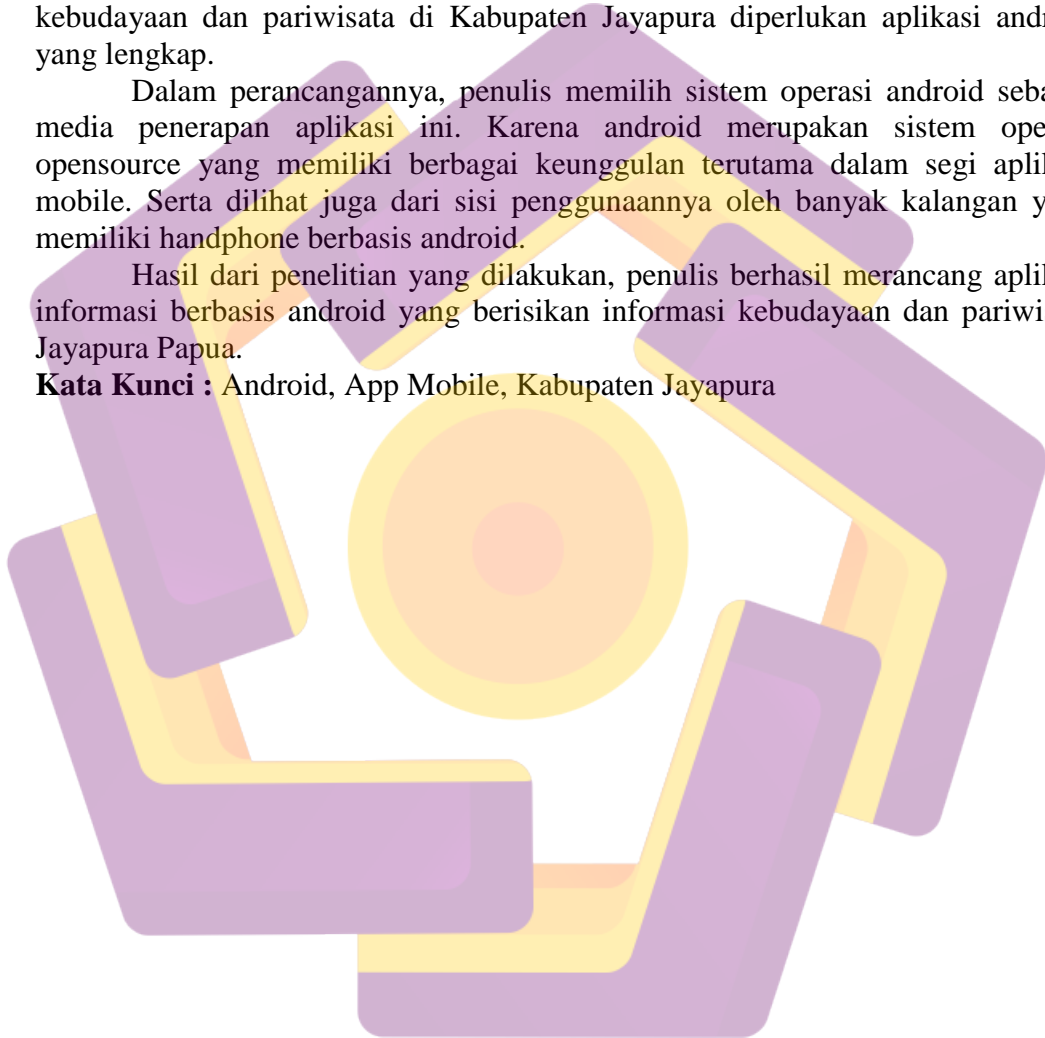
## INTISARI

Aplikasi informasi Kebudayaan dan Pariwisata di Kabupaten Jayapura berbasis android yang di rancang untuk media informasi mobile yang memudahkan dalam pencarian informasi kebudayaan dan pariwisata untuk pengguna android. Penggunaan teknologi saat ini menjadi suatu trend dan kebutuhan yang sangat penting di zaman sekarang. Oleh karena itu untuk membantu siapa saja yang menggunakan android dalam mencari informasi kebudayaan dan pariwisata di Kabupaten Jayapura diperlukan aplikasi android yang lengkap.

Dalam perancangannya, penulis memilih sistem operasi android sebagai media penerapan aplikasi ini. Karena android merupakan sistem operasi opensource yang memiliki berbagai keunggulan terutama dalam segi aplikasi mobile. Serta dilihat juga dari sisi penggunaannya oleh banyak kalangan yang memiliki handphone berbasis android.

Hasil dari penelitian yang dilakukan, penulis berhasil merancang aplikasi informasi berbasis android yang berisikan informasi kebudayaan dan pariwisata Jayapura Papua.

**Kata Kunci :** Android, App Mobile, Kabupaten Jayapura





## **ABSTRACT**

*Application information of Culture and Tourism in Jayapura android based media that is designed for mobile information that facilitates the search of information culture and tourism for android users. The use of technology is becoming an important trend and needs today. Therefore, to help anyone who uses android in search of information culture and tourism in Jayapura.*

*In its design, the authors chose the android operating system as a medium for the application of this application. Because Android is an open source operating system that has many advantages, especially in terms of mobile applications. As well as seen also from the use by many people who have android based mobile phone.*

*Results of research conducted, the author managed to design applications based on Android that contains information on culture and tourism information Jayapura Papua*

**Keyword:** *Android, Mobile App, Jayapura*

