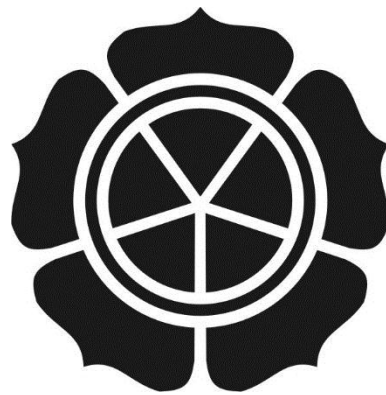


**PIKNIK MUSEUM APLIKASI WISATA MUSEUM SEJARAH DI
YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Agung Tri Prabowo

11.11.5644

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PIKNIK MUSEUM APLIKASI WISATA MUSEUM SEJARAH DI
YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Agung Tri Prabowo

11.11.5644

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN
INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**"PIKNIK MUSEUM" APLIKASI WISATA MUSEUM SEJARAH DI
YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Tri Prabowo

11.11.5644

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Maret 2016

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, MT

NIK.190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

**“PIKNIK MUSEUM” APLIKASI WISATA MUSEUM SEJARAH DI
YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh
Agung Tri Prabowo

11.11.5644

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 8 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK.190302174

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Sudarmawan, MT.
NIK.190302035



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Maret 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 08 Maret 2016



METERAI
TEMPEL
C:1032ADF008811361
6000
RUANG RUMAH

Agung Tri Prabowo

NIM. 11.11.5644

MOTTO

"Waktu adalah hal yang paling berharga, bersyukur dan berikan yang terbaik karena waktu tak bisa kemabli"

-Putri Penata -

"Tak ada yang perlu ditakutkan, untuk hasil dari kerja keras kita sendiri"

-Agung Tri Prabowo-



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil alamin, dengan penuh kerendahan dan ketulusan hati,
dan rasa terimakasih Skripsi ini peneliti persembahkan untuk :

1. Allah SWT Yang Maha Suci, Maha pengasih dan Maha besar karena telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan apapun, terima kasih Ya Allah Atas semua petunjuk dan kekuatan-MU
2. Kepada kedua orang tua, Bapak Drs. Mukhtarom dan Ibu Sumartinah M.Pd yang selalu mendukungku dalam segala hal, doa, motivasi, semangat, dan perhatian yang besar selama proses penelitian.
3. Kakakku dan adikku, yang selalu mendukung dan mendoakan.
4. Putri Penata Pertiwi yang selalu membuat aku tersenyum, sabar, menemani, mendukungku, menyemangati dalam proses penelitian.
5. Kepada bapak Sudarmawan, MT. Sebagai dosen pembimbing saya, yang telah membimbing dan mendorong penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman di komunitas piknik museum, yang telah berbagi informasi tentang museum kepada peneliti.
7. Kepada Sahabat saya Imam Khanafi, Fuad Hamami, Aditya Hariantara, Ardytya Oktantoro, Yusup Abdul Karim, Gladian Parengkuhan Jati, Ahadi Bagus, Ismaul Khoirul Umar. Yang telah membantu dan terus mendukung saya serta teman – teman S1TI14 yang mendoakan saya

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan petunjuk-Nya sehingga skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan. Sholawat teriring salam penulis persembahkan kepada manusia paling berpengaruh nomor satu di dunia, Rasulullah saw, yang ajarannya tetap murni dan diamalkan sampai detik ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Mengangkat judul “Perancangan Aplikasi Panduan Bagi Ibu Hamil Dan Perkembangan Janin Berbasis Android”, skripsi ini dimaksudkan agar dapat memberikan informasi seputar kehamilan dan perkembangan janin.

Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua orang tua dan kelima saudara saya.

5. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat.
6. Sahabat – sahabat saya.
7. Keluarga besar S1 Teknik Informatika 2011 kelas 14.
8. Semua pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan – kekurangan dan kelemahan – kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini

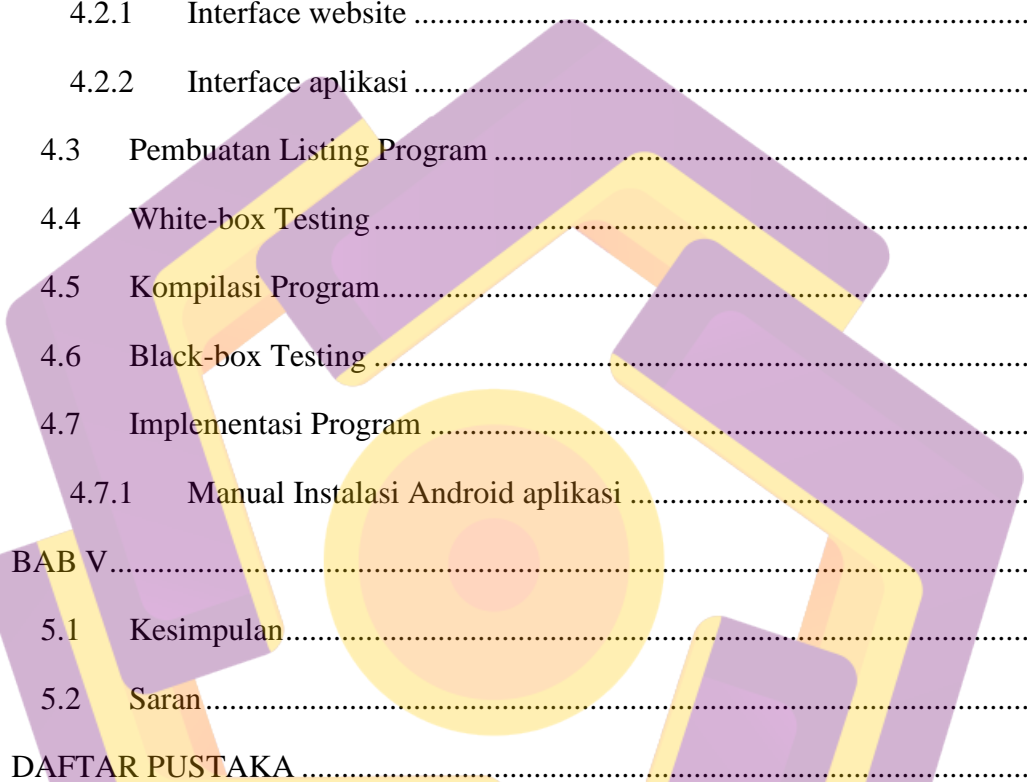
Yogyakarta, 07 Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Analisis.....	4
1.5.2 Perancangan (<i>Design</i>)	4
1.5.3 Implementasi	4
1.6 Sistematikan Penulisan.....	5
BAB II.....	7
2.1 Tinjauan Puastaka.....	7

2.2	Dasar Teori	8
2.2.1	Museum.....	8
2.2.2	Konsep Dasar Android.....	11
2.2.3	Konsep Pemodelan Sistem.....	17
2.2.4	Konsep Basis Data	25
2.3	Metode Analisis.....	27
2.3.1	Metode PIECES	27
2.4	Langkah-Langkah Pengembangan Aplikasi.....	32
BAB III		34
3.1	Tinjauan Umum.....	34
3.1.1	Struktur Organisasi	34
3.1.2	Deskripsi Tugas.....	34
3.2	Analisis PIECES.....	35
3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	45
3.3.1	kebutuhan fungsional Aplikasi.....	45
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non – Fungsional	45
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	47
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	47
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum	48
3.4.3	Analisis Kelayakan Operasional	48
3.4.4	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	48
3.5	Perancangan Aplikasi	49
3.5.1	Perancangan Proses Unified Modified Language	49
3.5.2	Perancangan Basis Data dan Relasi antar Tabel	62
3.5.3	Perancangan Interface Aplikasi.....	64



BAB IV	67
4.1 Pembuatan Database dan tabel	67
4.1.1 Implementasi Database	67
4.2 Pembuatan Interface	69
4.2.1 Interface website	69
4.2.2 Interface aplikasi	73
4.3 Pembuatan Listing Program	77
4.4 White-box Testing	79
4.5 Kompilasi Program.....	80
4.6 Black-box Testing	82
4.7 Implementasi Program	84
4.7.1 Manual Instalasi Android aplikasi	84
BAB V.....	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	vi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol use case diagram	20
Tabel 2.2 Simbol-simbol activity diagram	22
Tabel 2.3 Simbol-simbol ERD.....	25
Tabel 3.1 Analisis Kerja	38
Tabel 3.2 Analisis Informasi	39
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi.....	41
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian	43
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	44
Tabel 3. 6 Analisis Pelayanan.....	46
Tabel 3.7 Deskripsi Use case Melihat Informasi	53
Tabel 3.8 Deskripsi Use case Melihat Berita	54
Tabel 3.9 Deskripsi Use case Melihat Tentang.....	55
Tabel 3.10 Deskripsi Use case Melihat Melihat Data	55
Tabel 3.11 Perancangan Table berita	65
Tabel 3.12 Perancangan Tabel kategori	66
Tabel 3.13 Perancangan Tabel Museum	66
Tabel 4.1 Tabel Black-box Testing Website.	85
Tabel 4.2 Tabel Black-box Testing Aplikasi android	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Piknik Museum	35
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	52
Gambar 3.3 Activiti Diagram Informasi Museum.....	57
Gambar 3.4 Activiti Diagram Informasi Iformasi Terkini	58
Gambar 3.5 Activiti Diagram Tentang	59
Gambar 3.6 Activiti Diagram Tambah Data.....	60
Gambar 3.7 Class Diagram Aplikasi	61
Gambar 3.8 Squence Diagram Informasi Museum	62
Gambar 3.9 Squence Diagram pada menu Infromasi Terkini	63
Gambar 3.10 Squence Diagram pada menu Tentang	63
Gambar 3.11 Squence Diagram pada penambahan data	64
Gambar 3.12 Entry Reletionship Diagram Aplikasi	65
Gambar 3.13 Menu Utama	67
Gambar 3.14 Halaman Jenis Museum.....	67
Gambar 3.15 Halaman informasi Museu	68
Gambar 4.1 Tabel Museum.....	70
Gambar 4.2 Tabel Kategori Museum.....	70
Gambar 4.3 Tabel Kategori Museu	71
Gambar 4.5 Halama login pada Website	72
Gambar 4.6 Halama data Museum pada Website	72

Gambar 4.7 Halama Tambah Museum pada Website	73
Gambar 4.8 Halama Informasi pada Website.....	74
Gambar 4.9 Halama Tambah Informasi pada Website	74
Gambar 4.10 Menu Utama.....	75
Gambar 4.11 Kategori Museum	76
Gambar 4.12 List Museum.....	77
Gambar 4.13 Info Terbaru.....	78
Gambar 4.14 Detail Berita	79
Gambar 4.15 Tampilan error saat kode program salah	81
Gambar 4.16 Tampilan setelah kode program diperbaiki.....	82
Gambar 4.17 Tampilan Export Android Application	83
Gambar 4.18 Tampilan export android	84
Gambar 4.19 Tampilan Setting Android	87
Gambar 4.20 Menu security.....	88
Gambar 4.21 Menu Pengisntalan Apk.....	8

INTISARI

Museum adalah tempat rekreasi yang murah dan mendidik. Akan tetapi, orang-orang jarang sekali mau berkunjung ke museum dikarenakan kurangnya informasi tentang museum tersebut. Salah contohnya adalah museum yang terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta. Oleh karena itu, untuk mempermudah para pengunjung dalam mendapatkan informasi tentang museum di Daerah Istimewa Yogyakarta, akan dibuat sebuah Aplikasi “Piknik Museum” yang memberikan Informasi tentang daftar Museum yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta yang Berbasis Android.

Aplikasi ini dirancang dengan bahasa pemrograman Java, dan XML. Android dibangun menggunakan bahasa Java, sedangkan untuk tampilannya dibangun menggunakan file XML. AndroidSDK menyediakan tools yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi pada platform Android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Melakukan penulisan dan penyusunan koding program dalam Android Studio. Selanjutnya dilakukan kompilasi dan implementasi pada ponsel Android.

Dengan adanya Aplikasi “PiknikMuseum” Informasi daftar Museum Di Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Android diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan jumlah pengunjung museum, sehingga kedepannya mampu meningkatkan pendapatan daerah Daerah Istimewa Yogyakarta dari sektor pariwisata edukasi.

Kata kunci: museum, aplikasi, informasi, pengunjung,

ABSTRACT

Museum is a cheap and educational recreational place. However, people rarely want to visit it because there is not much information about it. One of them is museum in the city of Yogyakarta. Therefore, to facilitate visitors in getting information about museum in Yogyakarta, it will be made an Application "Piknik Museum" Who provided information about museums list who was in the area Yogyakarta Based on Android.

The application was designed by using Java, XML, programming languages. Android was built by using Java programming language, while the display was built by using XML files. Android SDK provides tools that can be used to build application on Android platform by using Java programming language. The writing and preparation of program coding were done in Android Studio. After that, the compilation and implementation to Android cell phones were done.

It is expected that "Piknik Museum" Application for Museum list in Yogyakarta Based on Android can help in increasing the number of visitors, so that later the income of Yogyakarta government in educational tourism sector can increase too.

Keywords: Museum, Application, information, visitors

