

Perancangan Aplikasi “Kulineran Semarang”

Berbasis Android

SKRIPSI



disusun oleh

Mirza Halim Saputra

11.12.5588

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

Perancangan Aplikasi “Kulineran Semarang”

Berbasis Android

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Mirza Halim Saputra

11.12.5588

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI “KULINERAN SEMARANG”
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mirza Halim Saputra

11.12.5588

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN APLIKASI “KULINERAN SEMARANG”
BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh
Mirza Halim Saputra
11.12.5588

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

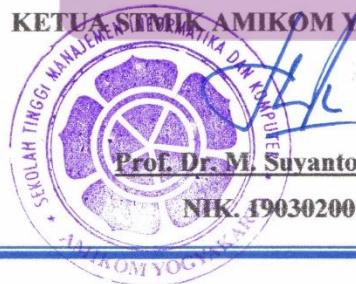


Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 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, 29 Februari 2016



Mirza Halim Saputra

NIM. 11.12.5588

MOTTO

Jangan menganggap remeh suatu pekerjaan. Niatkan! Kerjakan! dan Maksimalkan!

Jika kamu sedang merasa beruntung, pasti Tuhan sedang mengabulkan doa orang tuamu

Lakukan semua kegiatan dengan sungguh-sungguh. Karena hasil tidak akan pernah
menghianati proses.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Kedua orang tuaku yang telah mendoakan, memberi dukungan, dan memotivasi saya. Panjang umur ya Pak, Buk. Tunggu saya sukses!
- Mas Rifqi & dek Afwan yang selalu membuat saya rindu karena jarang bertemu dan berkumpul.
- Herdy, Anis, Irvanda, Fahmi, Iqbal, dan Sabda yang selalu menemani saya di kontrakan dengan lawakan yang menghibur. *See you on top, Guys!*
- Sahabat 24 Ours. Berawal dari teman, kini kita seperti keluarga. Sukses selalu!
- Teman-teman 11-S1SI-04; Adit, Farieq, Affan, Galih, Dodo, Wahyu, Agus, Damang, Yudha, Haikal, Bobby, Koko, Ridho Supono, Ardi, Mendy, Asep, Nabila, Rama, Tika, Gia, Rina, Mail, Ekas, Halim, Ridho Andhy, Angga, Imam Ayam, Alfian, Yogi, Inna, Abin, Teguh, Pras, Dhani, Vicky, Imam Kiting, Arie, Rey, Aldilla, Ayi, Afnan, Tiyok, Anggun, Radif, Noviyan, Ahmad, Chan, Dedi, Maya, dan Ita; yang setiap hari menemani saya selama perkuliahan. Banyak kisah yang terukir di antara kita. *I'll miss you so much, Folks!*
- Mas Adhimas Prakoso, Fredy, Yoga, Gery, mas Aris, mas Aga, mas Arsa, mas Andi, mas Eko, dan Dimasta. Dari kalian, saya banyak belajar apa itu kehidupan, bersyukur, cinta, dan kasih sayang di antara manusia. Terima kasih semuanya! Saya beruntung bisa bertemu dan berbagi bersama kalian!

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmanirrahim

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Aplikasi ‘Kulineran Semarang’ Berbasis Android”.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat utama untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada STMIK Amikom Yogyakarta.

Pembuatan skripsi ini tak lepas dari pihak yang telah banyak membantu , untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih pada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam proses pengerjaan skripsi ini.
3. Kedua orang tua, Bapak dan Ibuk, yang selalu mendoakan, memotivasi, dan mencurahkan kasih sayang yang tidak ada habisnya.
4. Semua pihak yang telah membantu untuk kelancaran skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 29 Februari 2016

Penulis

Mirza Halim Saputra

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Peneliti.....	4
1.5.2 Bagi Pengguna	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Pengumpulan data	4
1.6.2 Langkah Pengembangan Sistem	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Aplikasi Mobile.....	9
2.3 Android	11
2.3.1 Pengertian Android	11

2.3.2 Sejarah Android	11
2.3.3 Arsitektur Android	12
2.3.4 Fitur Android.....	14
2.3.5 Komponen Android.....	15
2.4 SDLC (<i>Software Development Life Cycle</i>)	16
2.4.1 Model Waterfall	17
2.5 Analisis SWOT	19
2.6 <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	21
2.6.1 Pengertian UML.....	21
2.6.2 Use Case Diagram.....	21
2.6.3 Activity Diagram.....	23
2.6.4 Sequence Diagram	25
2.6.5 Class Diagram	26
2.7 Bahasa Pemrograman Java.....	28
2.8 Android Development Tool (ADT) Plugins	29
2.9 Eclipse IDE	29
2.10 Google Maps API.....	29
2.11 Basis Data	30
2.11.1 Definisi Basis Data.....	30
2.11.2 Kelebihan Basis Data	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	32
3.1 Gambaran Umum Aplikasi	32
3.2 Analisis Sistem.....	32
3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	33
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	35
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	35
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	37
3.2.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	38
3.2.3.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	38
3.2.3.3 Analisis Kelayakan Ekonomi.....	39

3.3 Perancangan Sistem	39
3.3.1 Use Case Diagram.....	39
3.3.2 Sequence Diagram	40
3.3.3 Activity Diagram.....	43
3.3.4 Class Diagram	47
3.3.5 Perancangan Tabel	47
3.4 Perancangan Antar-Muka Aplikasi.....	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Pembuatan Basis Data.....	53
4.2 Pembuatan Interface.....	54
4.2.1 Tampilan Splash Screen.....	54
4.2.2 Tampilan Menu Utama	56
4.2.3 Tampilan Daftar Restoran	58
4.2.4 Tampilan Daftar Kafe	60
4.2.5 Tampilan Tab Informasi Restoran	62
4.2.6 Tampilan Tab Informasi Kafe	64
4.2.7 Tampilan Tab Galeri Foto Restoran.....	66
4.2.8 Tampilan Tab Galeri Foto Kafe	69
4.2.9 Tampilan Tab Peta Restoran	72
4.2.10 Tampilan Tab Peta Kafe	73
4.2.11 Tampilan Tentang Aplikasi.....	75
4.3 Pengujian Sistem.....	76
4.3.1 Black Box Testing.....	76
4.4 Instalasi Manual	77
4.5 Pemeliharaan	79
BAB V PENUTUP.....	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran.....	82
Daftar Pustaka	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi Use Case Diagram	22
Tabel 2.2 Simbol-simbol Activity Diagram.....	24
Tabel 2.3 Notasi Sequence Diagram.....	26
Tabel 2.4 Notasi Class Diagram	27
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
Tabel 3.3 Perancangan Tabel Restoran.....	47
Tabel 3.4 Perancangan Tabel Kafe	48
Tabel 3.5 Perancangan Tabel Gambar	48
Tabel 3.6 Perancangan Antar-Muka Aplikasi	49
Tabel 4.1 Hasil Black Box Testing	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	14
Gambar 2.2 Siklus Model Waterfall	17
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	39
Gambar 3.2 Sequence Diagram Menu Info Resto Tab Informasi.....	40
Gambar 3.3 Sequence Diagram Menu Info Resto Tab Galeri Foto.....	40
Gambar 3.4 Sequence Diagram Menu Info Resto Tab Peta	41
Gambar 3.5 Sequence Diagram Menu Info Kafe Tab Informasi.....	41
Gambar 3.6 Sequence Diagram Menu Info Kafe Tab Galeri Foto	42
Gambar 3.7 Sequence Diagram Menu Info Kafe Tab Peta.....	42
Gambar 3.8 Sequence Diagram Menu Tentang Aplikasi.....	43
Gambar 3.9 Activity Diagram Menu Info Resto Tab Informasi.....	43
Gambar 3.10 Activity Diagram Menu Info Resto Tab Galeri Foto.....	44
Gambar 3.11 Activity Diagram Menu Info Resto Tab Peta	44
Gambar 3.12 Activity Diagram Menu Info Kafe Tab Informasi	45
Gambar 3.13 Activity Diagram Menu Info Kafe Tab Galeri Foto	45
Gambar 3.14 Activity Diagram Menu Info Kafe Tab Peta.....	46
Gambar 3.15 Activity Diagram Menu Tentang Aplikasi.....	46
Gambar 3.16 Class Diagram	47
Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen	54
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	56
Gambar 4.3 Tampilan Daftar Resto	58

Gambar 4.4 Tampilan Daftar Kafe.....	60
Gambar 4.5 Tampilan Tab Informasi Restoran.....	62
Gambar 4.6 Tampilan Tab Informasi Kafe	64
Gambar 4.7 Tampilan Tab Galeri Foto Restoran.....	66
Gambar 4.8 Tampilan Tab Galeri Foto Kafe	69
Gambar 4.9 Tampilan Tab Peta Restoran	72
Gambar 4.10 Tampilan Tab Peta Kafe.....	73
Gambar 4.11 Tampilan Tentang Aplikasi.....	75
Gambar 4.12 Menyiapkan APK untuk Instalasi	78
Gambar 4.13 Peringatan Instalasi	78
Gambar 4.14 Instalasi Telah Selesai	79



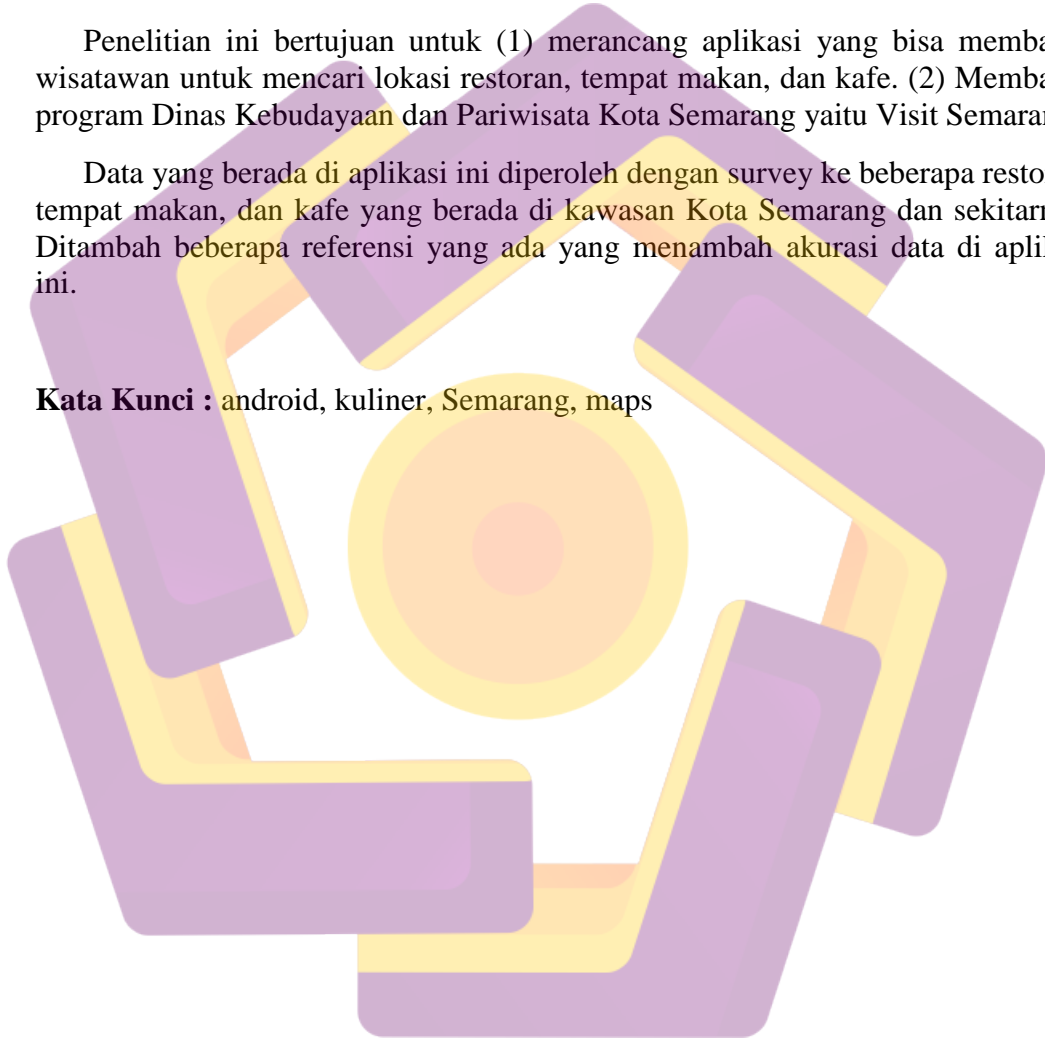
INTISARI

Kota Semarang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Tengah yang dihuni oleh 3 penduduk mayoritas yaitu penduduk keturunan Jawa, Tiongkok, dan Arab yang menyebabkan keanekaragaman kuliner. Ada banyak restoran, kafe, dan tempat makan yang berada di kawasan Kota Semarang dan sekitarnya. Terkadang wisatawan bingung untuk menemukan lokasi tempat makan yang akan mereka tuju.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) merancang aplikasi yang bisa membantu wisatawan untuk mencari lokasi restoran, tempat makan, dan kafe. (2) Membantu program Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang yaitu Visit Semarang.

Data yang berada di aplikasi ini diperoleh dengan survey ke beberapa restoran, tempat makan, dan kafe yang berada di kawasan Kota Semarang dan sekitarnya. Ditambah beberapa referensi yang ada yang menambah akurasi data di aplikasi ini.

Kata Kunci : android, kuliner, Semarang, maps



ABSTRACT

Semarang city is the capital of Central Java province inhabited by a majority of the population 3 is the population of Javanese descent, Chinese, and Arab causes culinary diversity. There are many restaurants, cafes and places to eat in the area of Semarang and surrounding areas. Sometimes confused travelers to find locations where to eat they are going.

This study aims to (1) to design applications that can help travelers to locate restaurants, eateries and cafes. (2) Assist the Department of Culture and Tourism program Semarang are Visit Semarang.

The data are in this application is obtained by a survey to several restaurants, where to eat, and cafes in the area of Semarang and surrounding areas. Plus there are several references that add to the accuracy of the data in this application.

Keywords: *android, culinary, Semarang, maps*

