

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN WISATA KULINER DI
SURAKARTA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Indah Brilian Mutiara Sari

12.11.6169

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

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN WISATA KULINER DI
SURAKARTA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Indah Brilian Mutiara Sari

12.11.6169

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN WISATA KULINER
DI SURAKARTA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indah Brilian Mutiara Sari

12.11.6169

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 November 2015

Dosen Pembimbing,


Dony Ariyas, S.S, M.Kom
NIK. 190302128

PENGESAHAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN WISATA KULINER
DI SURAKARTA BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Indah Brilian Mutiara Sari

12.11.6169

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 07 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Rudyanto Arief, ST,MT
NIK. 190302098



Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Dony Ariyus, S.S, M.Kom
NIK.190302128



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Maret 2016

KEPUA 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, 14 Maret 2016



Indah Brilian Mutiara Sari
NIM. 12.11.6169

MOTTO

**"SESUNGGUHNYA SESUDAH KESULITAN ITU ADA
KEMUDAHAN"**

(QS.AL-INSYIRAH:6-7)

A Big Journey Begins With Little Step.

(Unknown)

Learn from the past, live in the present and plan for tomorrow.

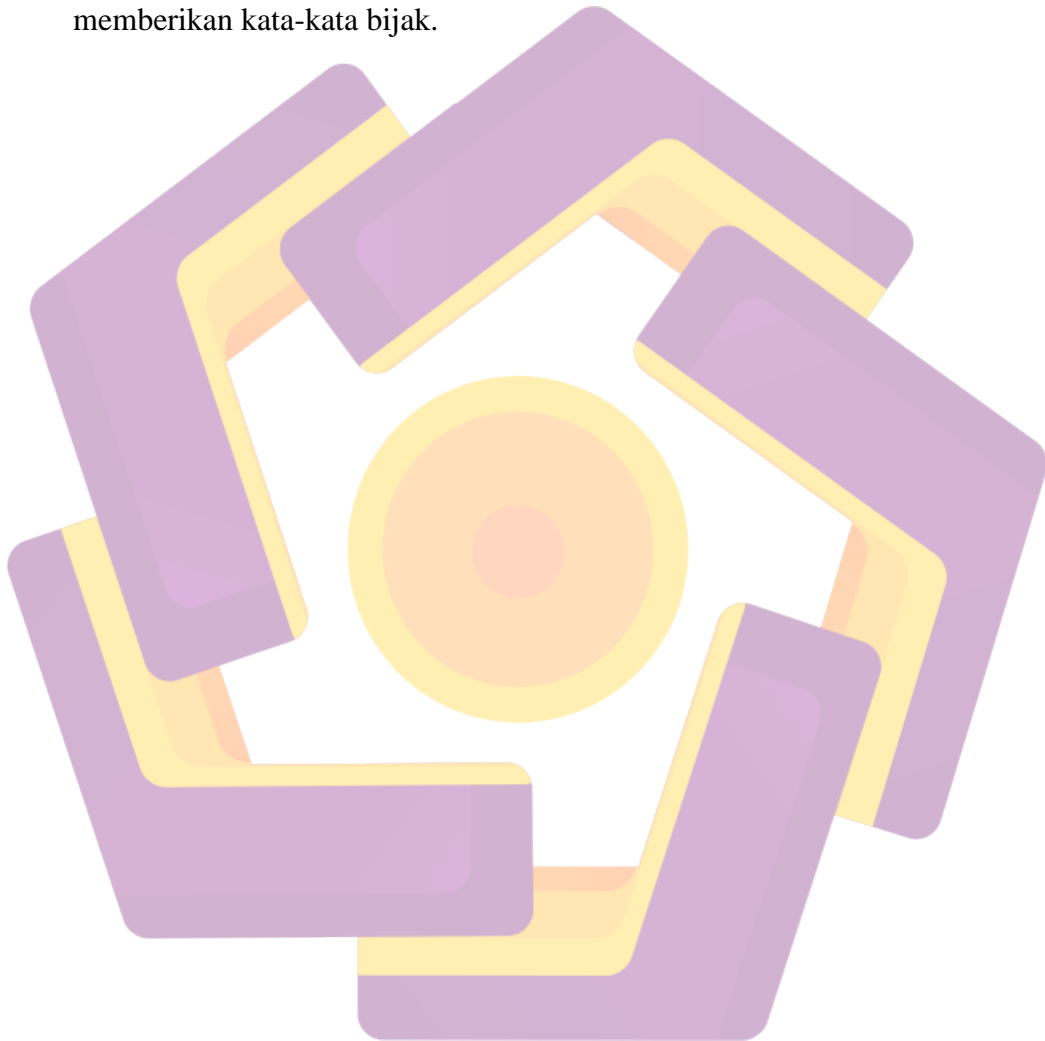
(Unknown)

PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- Papa, Mama tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, doa yang tiada henti, dan memberikan dukungan sepanjang waktu. Terima kasih banyak.
- Adikku Anita Tri Lek sono dan Kakakku Deni Eko Guntoro yang selalu menjadi motivasi bagiku untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
- Teman-teman STMIK AMIKOM khususnya kelas 12-S1TI-07 yang telah memberikan keceriaan, persahabatan, ilmu, bantuan jiwa dan raga serta kekeluargaan selama ini. Sebuah pelukan besar untuk kalian semua.
- Sahabatku Nia Ravenia, Desi Suresmi dan Rahma Dwi K yang sebelum pendadaran nemenin bobok dikosan, melakukan simulasi dan akhirnya pendadaran lancar tiada hambatan.
- Sahabat terbaik Niko Irawan yang mau jadi GOJEK hujan hujan buat bimbingan.
- Temen-temen yang selalu membantu pagi, siang, dan malam tanpa henti hentinya. Makasih ya
- Temen Kos Mb Deta, Mb mimi, Siti, Lintang, Nining, Hilmy, Nia Ravenia yang selalu beliin makanan, disaat aku lupa belom makan. Selalu menghibur disaat lagi butuh hiburan.
- Temen Wonogiri Hanna Nurul Azizah, Iramas Tiara Putri dan Annisa FF, yang selalu memberikan piknik gratis selama aku lagi butuh piknik. Makasih ya

- Almamaterku, Pendidikan Strata 1 Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk ilmu dan pengetahuan selama duduk dibangku kuliah.
- Buat Seorang lelaki yang selalu menemani disaat aku sedang galau, gundah, sakit, senang, sedih, maupun bahagia. Terimakasih selama ini sudah memberikan kata-kata bijak.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'amin. Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena hanya berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul **“Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wisata Kuliner di Surakarta Berbasis Android”**.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Selanjutnya dalam penulisan skripsi ini penulis banyak diberi bantuan oleh berbagai pihak.

Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Sebagai ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, MT. Sebagai ketua jurusan teknik informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Dony Ariyus, M.Kom sebagai pembimbing.
4. Muhammad Rudyanto Arief, ST, M.T dan Yuli Astuti, M.Kom sebagai tim penguji pendadaran.
5. Papa, Mama, Kakak, Adek dan keluarga besar yang telah memberikan kasih sayang, semangat dan bantuan yang sangat berarti bagi penulis.
6. Sahabat ciwik ciwik Nia Ravenia, Rahma Dwi K, dan Desi Suresmi.
7. Teman-teman seperjuangan 12-S1TI-07 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
8. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terakhir semoga segala bantuan yang telah diberikan, sebagai amal soleh senantiasa mendapat Ridho Allah SWT. Sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 09 Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

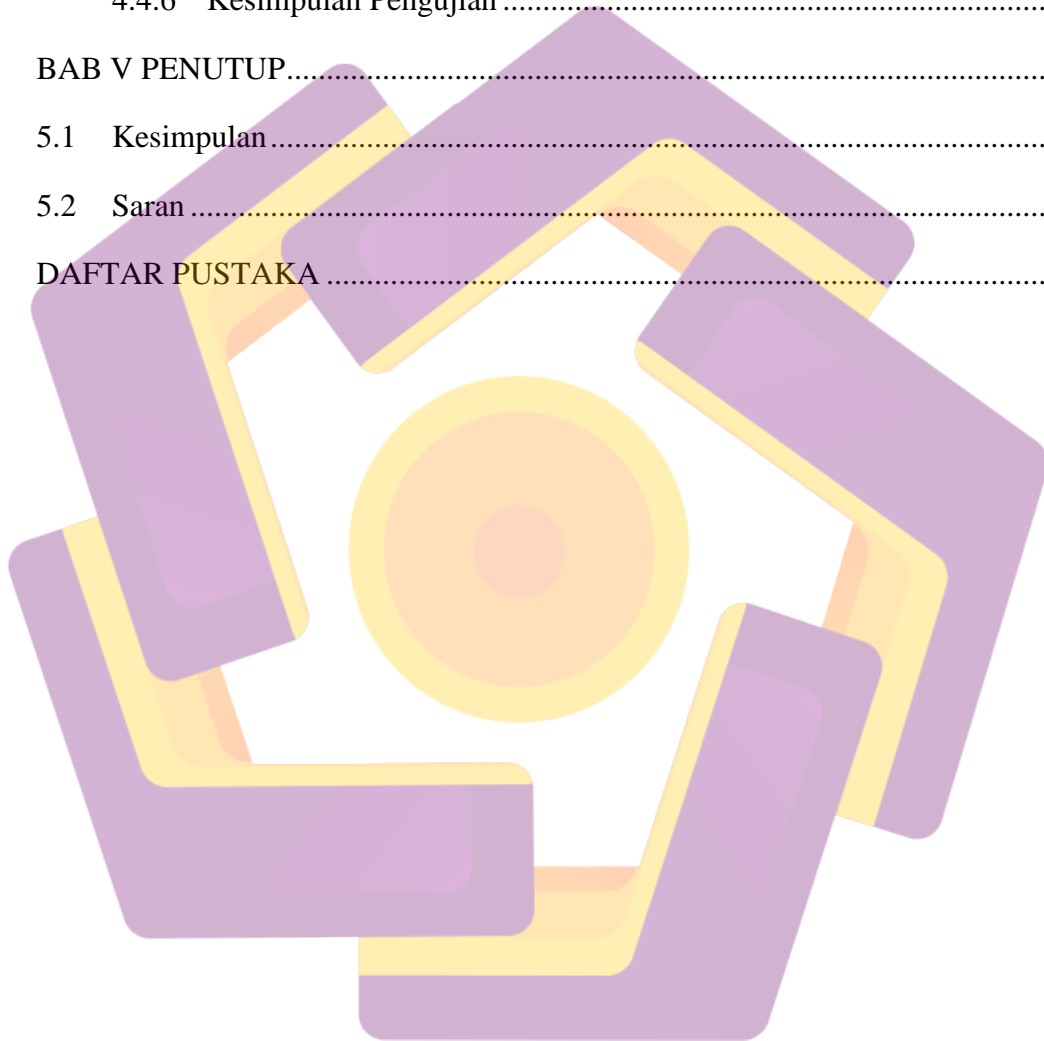
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.i
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.1.1 Pengumpulan Data	4
1.5.1.2 Observasi.....	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Testing	4

1.6	Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Android	8
2.2.1	Pengertian Android	8
2.2.2	Sejarah Awal.....	8
2.2.3	Versi Android	10
2.2.4	Arsitektur Android.....	13
2.3	Definisi Sistem, Informasi, dan Sistem Informasi.....	16
2.3.1	Pengertian Sistem	16
2.3.2	Karakteristik Sistem.....	17
2.3.3	Pengertian Informasi.....	18
2.3.4	Pengertian Sistem Informasi.....	18
2.4	Konsep Dasar Analisis Sistem.....	18
2.4.1	Teori Analisis Sistem.....	18
2.4.2	Analisis SWOT	19
2.4.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	19
2.4.4	Analisis Kelayakan Sistem	20
2.5	Konsep Pemodelan Sistem	21
2.5.1	Pengertian UML (Unified Modeling Language)	21
2.5.2	Sejarah UML.....	22
2.5.3	Tujuan UML	23
2.5.4	Use Case Diagram	23
2.5.5	Activity Diagram	25
2.5.6	Sequence Diagram	26

2.5.7	Class Diagram.....	29
2.6	Konsep Basis Data.....	30
2.6.1	Definisi Basis Data	30
2.6.2	Tujuan Database	31
2.6.3	Database Manajement System (DBMS).....	33
2.6.4	Fasilitas DBMS.....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		35
3.1	Gambaran Umum.....	35
3.2	Analisis Sistem	36
3.2.1	Analisis SWOT.....	36
3.2.2	Analisis Kelayakan Sistem	37
3.2.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	37
3.2.2.2	Analisis Kelayakan Hukum	37
3.2.2.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	38
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.2.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.2.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	39
3.3	Perancangan Sistem.....	40
3.3.1	Perancangan UML	41
3.3.1.1	Use Case Diagram.....	41
3.3.1.2	Activity Diagram	44
3.3.1.3	Class Diagram	46
3.3.1.4	Sequence Diagram	47
3.3.1.5	Perancangan Struktur Tabel.....	51
3.4	Perancangan <i>Interface</i> / Antarmuka	53

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Implementasi.....	57
4.1.1 Ruang Lingkup Perangkat Keras	57
4.1.2 Ruang Lingkup Perangkat Lunak	58
4.1.3 Implementasi Pembuatan Program	58
4.1.4 Implementasi Pembuatan <i>Database</i>	62
4.2 Pembahasan	63
4.2.1 Pembahasan Kode Program.....	63
4.2.1.1 Android	63
4.2.1.1.1 Menu Utama	63
4.2.1.1.2 About	65
4.2.1.1.3 Help.....	66
4.2.1.2 Website	67
4.3 Implementasi Antarmuka.....	67
4.3.1 Splash Screen.....	68
4.3.2 Menu Utama Kuliner Terdekat	69
4.3.3 Menu Utama Kuliner Terbaru.....	70
4.3.4 Menu Utama Kuliner Terpopuler	71
4.3.5 Menu Help	72
4.3.6 Menu About	73
4.3.7 Detail Kuliner	74
4.3.8 Detail Vote	75
4.3.9 Maps.....	76
4.4 Pengujian Program.....	77
4.4.1 Tujuan Pengujian	77

4.4.2	Prosedur Pengujian	77
4.4.3	Pengujian White-Box Testing.....	78
4.4.4	Pengujian Black-Box Testing	78
4.4.5	Penerapan Aplikasi pada beberapa Perangkat Android	80
4.4.6	Kesimpulan Pengujian	82
BAB V PENUTUP.....		83
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		xx



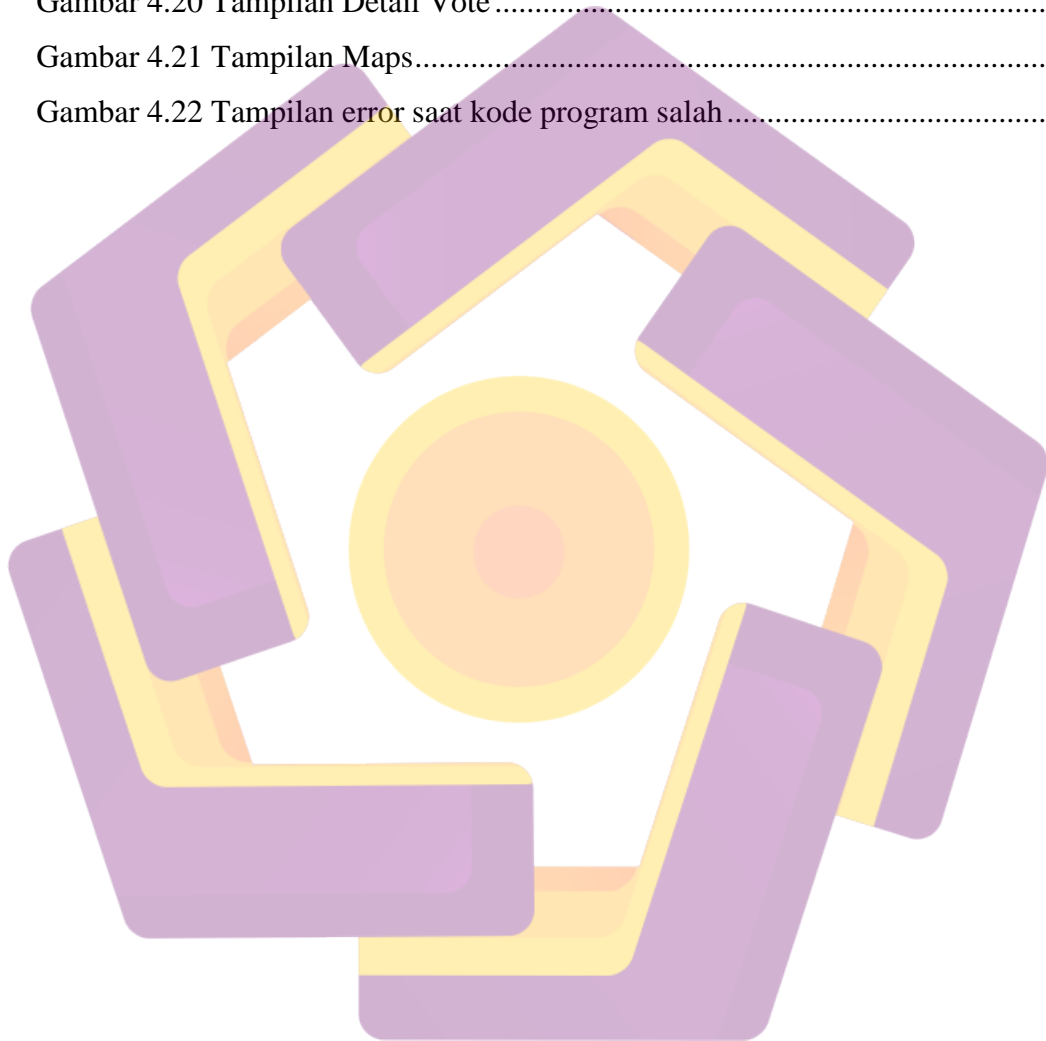
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Simbol Use Case</i>	24
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	26
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram	28
Tabel 2.4 Simbol Class Diagram	30
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	39
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	40
Tabel 3.3 Deskripsi <i>Use Case</i>	42
Tabel 3.4 Perancangan Tabel Kuliner	51
Tabel 3.5 Perancangan Tabel User	51
Tabel 3.6 Perancangan Tabel Gallery	52
Tabel 4.1 Ruang Lingkup Perangkat Keras	57
Tabel 4.2 Ruang Lingkup Perangkat Lunak	58
Tabel 4.3 Black-box Testing Aplikasi Pencarian Wisata Kuliner	79
Tabel 4.4 Hasil Testing pada Beberapa Perangkat Android	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android [6].....	16
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	42
Gambar 3.2 Activity Diagram Daftar Wisata Kuliner Terdekat.....	44
Gambar 3.3 Activity Diagram Daftar Wisata Kuliner Terbaru.....	44
Gambar 3.4 Activity Diagram Daftar Wisata Kuliner Terpopuler.....	45
Gambar 3.5 Activity Diagram Help.....	45
Gambar 3.6 Activity Diagram About.....	46
Gambar 3.7 Class Diagram.....	46
Gambar 3.8 Sequence Diagram Pencarian Wisata Kuliner Terdekat.....	47
Gambar 3.9 Sequence Diagram Pencarian Wisata Kuliner Terbaru.....	48
Gambar 3.10 Sequence Diagram Pencarian Wisata Kuliner Terpopuler.....	49
Gambar 3.11 Sequence Diagram About.....	50
Gambar 3.12 Sequence Diagram Help.....	50
Gambar 3.13 ERD.....	52
Gambar 4.1 Generate Signatur APK.....	59
Gambar 4.2 Window New Key Store.....	59
Gambar 4.3 Window New Key Store yang telah diisi.....	60
Gambar 4.4 Window Generate Signed APK Wizard.....	60
Gambar 4.5 Window Generate Signed APK Wizard Finish.....	61
Gambar 4.6 Window Generate Signed APK.....	61
Gambar 4.7 Tabel Kuliner.....	62
Gambar 4.8 Hasil Pembuatan Tabel Kuliner.....	62
Gambar 4.9 Tabel User.....	62
Gambar 4.10 Hasil Pembuatan Tabel User.....	63
Gambar 4.11 Tabel Gallery.....	63
Gambar 4.12 Hasil Pembuatan Tabel Gallery.....	63
Gambar 4.13 Splash Screen.....	68
Gambar 4.14 Tampilan Menu Utama Kuliner Terdekat.....	69

Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama Kuliner Terbaru.....	70
Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama Kuliner Terpopuler.....	71
Gambar 4.17 Tampilan Help.....	72
Gambar 4.18 Tampilan About.....	73
Gambar 4.19 Tampilan Detail Kuliner.....	74
Gambar 4.20 Tampilan Detail Vote.....	75
Gambar 4.21 Tampilan Maps.....	76
Gambar 4.22 Tampilan error saat kode program salah.....	78



INTISARI

Surakarta merupakan kota yang memiliki potensi wisata kuliner yang banyak dikunjungi wisatawan . Dengan majunya teknologi saat ini , informasi tentang bidang kuliner terletak di lokasi lokasi wisata kuliner berada. Misalnya , dengan menggunakan Google Maps . Google Maps dapat digunakan untuk menunjukkan lokasi yang dibutuhkan oleh pengguna .

Dengan Google Maps penulis ini bermaksud untuk membuat aplikasi Kuliner Wisata di Surakarta yang bertujuan untuk memudahkan para wisatawan untuk melakukan perjalanan ke lokasi tujuan kuliner . Jadi para wisatawan tidak perlu mencari dan membutuhkan waktu lama untuk sampai ke lokasi wisata kuliner .

Dengan sistem Google Maps yang akan dibuat , maka sistem akan menunjukkan lokasi wisatawan . Oleh karena itu , penulis perlu melakukan penelitian berjudul " Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wisata Kuliner di Surakarta berbasis Android "

Kata kunci : *Android, Google Maps, Wisata Kuliner*

ABSTRACK

Surakarta is a city which has the potential of culinary tourism is much visited by tourists . With the rapid advancement of technology today , information on the culinary field lies in the location of the culinary tourist sites are located. For example, by using Google Maps. Google Maps can be used to indicate the location required by the user .

With Google Maps this author intends to make application Culinary Travel in Surakarta which aims to facilitate the tourists to travel to locations culinary destination. So the tourists do not have to seek out and take a long time to get to the location of the culinary tour .

With the Google Maps system to be created , then the system will show the location of travelers . Therefore, the author needs to do a study entitled " Geographic Information System Mapping Culinary Tourism in Surakarta based on Android "

Keywords: Android, Google Maps, Wisata Kuliner

