

**PERANCANGAN APLIKASI “EXPLORE INDONESIA”
BERBASIS ANDORID**

SKRIPSI



disusun oleh

Kareni Ajiningsih

14.22.1587

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN APLIKASI “EXPLORE INDONESIA”
BERBASIS ANDORID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Kareni Ajiningsih

14.22.1587

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI “EXPLORE INDONESIA”
BERBASIS ANDROID**

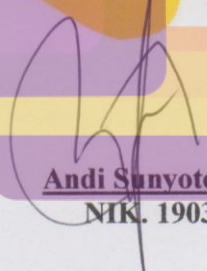
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kareni Ajiningsih

14.22.1587

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 April 2015

Dosen Pembimbing


Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI “EXPLORE INDONESIA”
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Kareni Ajiningsih

14.22.1587


telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 November 2015

Susunan Dewan Penguji

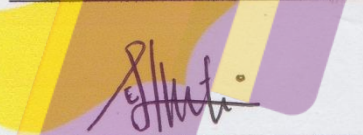
Nama

Tanda Tangan

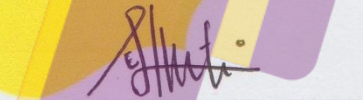
Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 November 2015

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, November 2015

Kareni Ajiningsih

NIM. 14.22.1587

MOTTO

- Sesungguhnya sesudah kesulitan pasti ada kemudahan.
- Selalu jadi diri sendiri tidak peduli apa yang mereka katakan dan jangan pernah menjadi orang lain meskipun mereka tampak lebih baik dari Kita.
- Man jadda wajada, Man shobaro zhofira, Man sara 'ala ad-darbi washala (Siapa bersungguh-sungguh , dia akan berhasil, Siapa bersabar, dia akan beruntung, Siapa berjalan pada jalan-NYA, dia akan sampai.
- Sebaik-baik manusia itu adalah yang lebih baik budi pekertinya dan yang lebih bermanfaat bagi manusia.
- Untuk mendapatkan kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar daripada ketakutanmu.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Suamiku tercinta, Mas Anang Susilo, terimakasih telah memberikan support dan semangat yang tiada henti.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberikan dukungan, semangat, serta doa, Terimakasih.
3. Kakak-kakakku tersayang, terimakasih telah memberikan support dan doa.
4. Teman-teman seperjuangan S1 Transfer 01 – 2014 STMIK AMIKOM Yogyakarta, semoga kita sukses selalu.
5. Terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam proses pembuatan Skripsi ini yang tidak bias saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua. Terimakasih.

Kareni Ajiningsih

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang diberi judul “PERANCANGAN APLIKASI “EXPLORE INDONESIA” BERBASIS ANDROID”.

Laporan skripsi ini disuse sebagai syarat kelulusan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta Jurusan Sistem Informasi. Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisa, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh diperkuliahan.

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati kepada kami.
4. Suami tercinta, Anang Susilo yang telah memberikan dukungan dan support.
5. Kedua orang tua dan keluarga
6. Dan juga teman-teman yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi hingga terselesainya laporan ini.

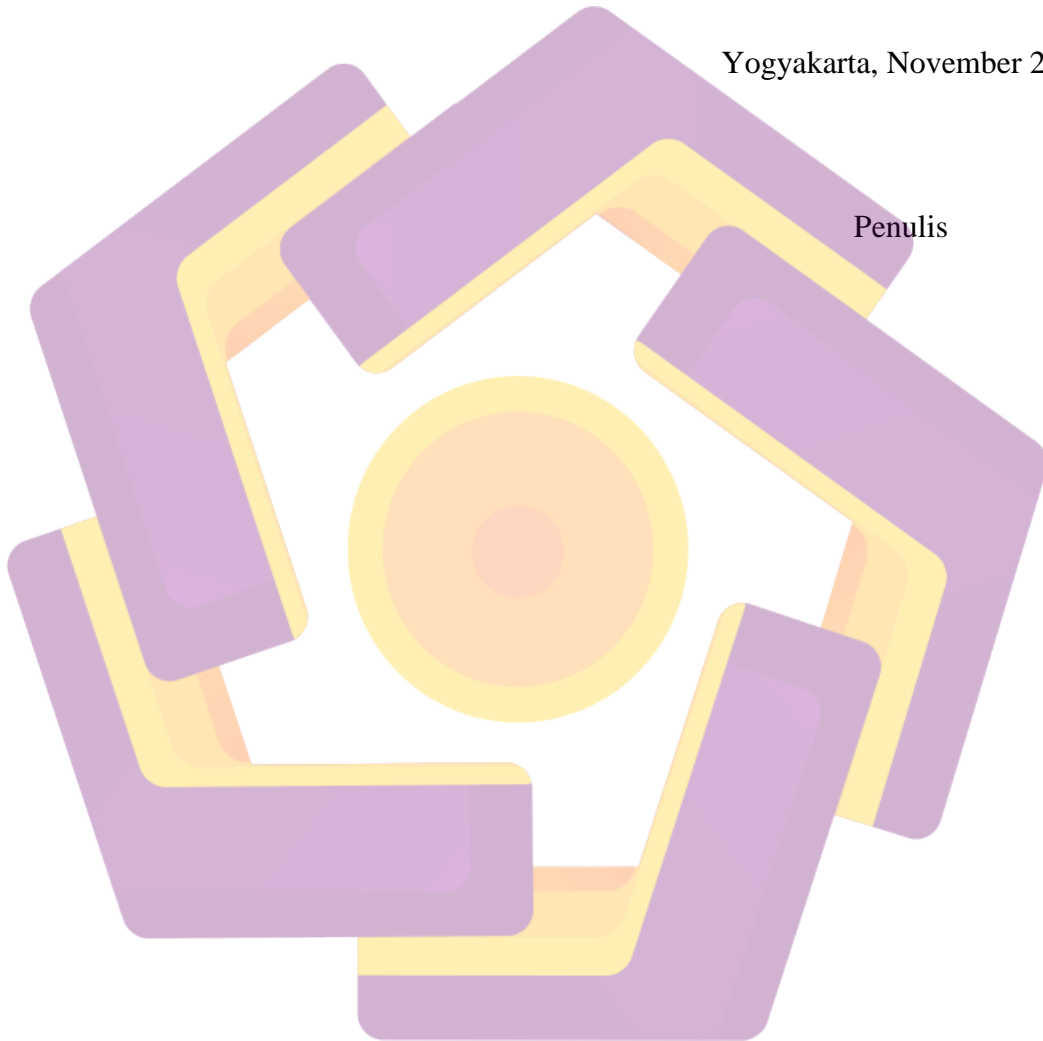
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua karena keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan

selalu penulis harapkan sehingga dapat lebih bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan doa kepada Allah SWT, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, November 2015

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Aplikasi Mobile	8
2.2.1 Android	8
2.2.2 Keunggulan Android	13
2.2.3 Kekurangan dan Kelebihan Android	14
2.2.4 Fitur-Fitur Android	16
2.2.5 Komponen Aplikasi Android	16
2.3 MDLC (<i>Multimedia Development Live Cycle</i>)	18
2.4 Script Pemrograman	19
2.3.1 Java	19
2.3.2 XML (<i>eXtensible Markup Language</i>)	21

	2.3.3 SQLite	23
2.5	Eclipse	26
	2.4.1 Java Development Kit (JDK)	27
	2.4.2 Android SDK (Software Development Kit).....	28
	2.4.3 ADT (Android Development Tools).....	28
	2.4.4 Emulator	29
2.6	UML (Unified Modeling Language).....	29
	2.5.1 Use Case Diagram	30
	2.5.2 Activity Diagram	32
	2.5.3 Class Diagram.....	34
	2.5.4 Sequence Diagram	36
2.7	Entity Relation Diagram	37
2.8	Pariwisata Indonesia.....	37
	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	40
3.1	Gambaran Umum	40
3.2	Identifikasi Masalah	40
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	41
	3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	41
	3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	42
	3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	42
	3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	43
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	44
	3.4.1 Kelayakan Teknik	44
	3.4.2 Kelayakan Hukum.....	44
	3.4.3 Kelayakan Operasional	45
3.5	Perancangan Sistem.....	45
	3.5.1 Perancangan Proses	45
	3.5.1.1 Perancangan Use Case Diagram	45
	3.5.1.2 Perancangan Activity Diagram	51
	3.5.1.3 Perancangan Class Diagram.....	55
	3.5.1.4 Perancangan Sequence Diagram	55
	3.5.2 Perancangan Basis Data	59

3.5.3	<i>Entity Relation Diagram</i>	60
3.5.4	Relasi Antar Tabel.....	60
3.5.5	Perancangan Interface	61
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		76
4.1	Implementasi	76
4.1.1	Implementasi Interface	76
4.1.1.1	<i>Welcome Screen</i>	76
4.1.1.2	<i>Dashboard</i>	78
4.1.1.3	Menu Sumatera	79
4.1.1.4	Menu Jawa	81
4.1.1.5	Menu Kalimantan	83
4.1.1.6	Menu Bali dan Nusa Tenggara	85
4.1.1.7	Menu Sulawesi.....	87
4.1.1.8	Menu Maluku dan Papua	89
4.1.1.9	Menu Detail Wisata	90
4.1.1.10	Menu Tentang	92
4.1.1.11	Menu Keluar	93
4.1.2	Manual Program	94
4.1.3	Manual Instalasi	100
4.1.4	Distribusi Aplikasi.....	102
4.2	Pembahasan	104
4.2.1	Pembahasan Program	104
4.3	Uji Coba Program	114
4.3.1	Uji Coba Sistem	116
4.3.1.1	Proses Uji Coba Berbagai Jenis Smartphone.....	116
4.3.1.2	Uji Coba Terhadap Berbagai Skin LCD	117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		122
5.1	Kesimpulan	122
5.2	Saran	122
DAFTAR PUSTAKA		123

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	31
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	33
Tabel 2.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	35
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	36
Tabel 2.5 Simbol <i>Entity Relation Diagram</i>	37
Tabel 3.1 Perangkat Keras Untuk Perancangan	42
Tabel 3.2 Perangkat Keras Untuk Implementasi.....	43
Tabel 3.3 Perangkat Lunak Untuk Perancangan	43
Tabel 3.4 <i>Use Case Description</i> Pilihan Sumatera	46
Tabel 3.5 <i>Use Case Description</i> Pilihan Jawa	47
Tabel 3.6 <i>Use Case Description</i> Pilihan Bali dan Nusa Tenggara	48
Tabel 3.7 <i>Use Case Description</i> Pilihan Kalimantan.....	49
Tabel 3.8 <i>Use Case Description</i> Pilihan Sulawesi.....	49
Tabel 3.9 <i>Use Case Description</i> Pilihan Maluku dan Papua	50
Tabel 3.10 Keterangan Perancangan Tampilan Pembuka.....	62
Tabel 3.11 Keterangan Perancangan Tampilan Dashboard	63
Tabel 3.12 Keterangan Perancangan Menu Sumatera	64
Tabel 3.13 Keterangan Perancangan Menu Jawa	66
Tabel 3.14 Keterangan Perancangan Menu Bali dan Nusa Tenggara.....	67
Tabel 3.15 Keterangan Perancangan Menu Kalimantan.....	69
Tabel 3.16 Keterangan Perancangan Menu Sulawesi	70
Tabel 3.17 Keterangan Perancangan Menu Maluku dan Papua	72
Tabel 3.18 Keterangan Perancangan Menu Detail Provinsi	73
Tabel 3.19 Keterangan Perancangan Menu Detail Wisata.....	75
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Fitur	115
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Berbagai Jenis Smartphone.....	117
Tabel 4.3 Uji Coba Diberbagai Skin LCD	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	46
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Sumatera	51
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Jawa	52
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Bali dan Nusa Tenggara	52
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Kalimantan	53
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Sulawesi	53
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Maluku dan Papua	54
Gambar 3.8 <i>Class Diagram</i>	55
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Dashboard	56
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Sumatera	56
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Jawa	57
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Bali dan Nusa Tenggara	57
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Kalimantan	58
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Sulawesi	58
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Maluku dan Papua	59
Gambar 3.16 <i>Entity Relation Diagram</i>	60
Gambar 3.17 Relasi Antar Tabel	60
Gambar 3.18 Perancangan Tampilan Pembuka	61
Gambar 3.19 Perancangan Tampilan Dashboard	62
Gambar 3.20 Perancangan Tampilan Menu Sumatera	64
Gambar 3.21 Perancangan Tampilan Menu Jawa	65
Gambar 3.22 Perancangan Tampilan Menu Bali dan Nusa Tenggara	67
Gambar 3.23 Perancangan Tampilan Menu Kalimantan	68
Gambar 3.24 Perancangan Tampilan Menu Sulawesi	70
Gambar 3.25 Perancangan Tampilan Menu Maluku dan Papua	71
Gambar 3.26 Perancangan Tampilan Menu Detail Provinsi	73
Gambar 3.27 Perancangan Tampilan Menu Detail Wisata	74
Gambar 4.1 Tampilan <i>Welcome Screen</i>	77
Gambar 4.2 Tampilan <i>Dashboard</i>	78
Gambar 4.3 Tampilan Menu Sumatera	79
Gambar 4.4 Tampilan Menu Provinsi di Sumatera	80

Gambar 4.5 Tampilan Menu Jawa	81
Gambar 4.6 Tampilan Menu Provinsi di Jawa.....	82
Gambar 4.7 Tampilan Menu Kalimantan.....	83
Gambar 4.8 Tampilan Menu Provinsi di Kalimantan	84
Gambar 4.9 Tampilan Menu Bali dan Nusa Tenggara	85
Gambar 4.10 Tampilan Menu Provinsi di Bali dan Nusa Tenggara	86
Gambar 4.11 Tampilan Menu Sulawesi.....	87
Gambar 4.12 Tampilan Menu Provinsi di Sulawesi	88
Gambar 4.13 Tampilan Menu Maluku dan Papua	89
Gambar 4.14 Tampilan Menu Provinsi di Maluku dan Papua.....	90
Gambar 4.15 Menu Detail Wisata.....	91
Gambar 4.16 Tampilan Menu Tentang	92
Gambar 4.17 Tampilan Menu Keluar	93
Gambar 4.18 Tampilan Menu Instal	94
Gambar 4.19 Lembar Kerja Android	94
Gambar 4.20 Kotak Dialog <i>New Android App</i>	95
Gambar 4.21 Tampilan <i>Graphic Layout</i>	96
Gambar 4.22 <i>Package Explorer</i>	97
Gambar 4.23 Tampilan <i>Graphic Layout</i>	98
Gambar 4.24 Tampilan XML Editor.....	98
Gambar 4.25 <i>Package Explorer Folder src</i>	99
Gambar 4.26 Tampilan <i>AndroidManifest.xml</i>	100
Gambar 4.27 Cara Mepackage Aplikasi	101
Gambar 4.28 Hasil File APK	101
Gambar 4.29 Instalasi File APK	103
Gambar 4.30 Proses Instalasi	103
Gambar 4.31 Proses Instal Selesai	104
Gambar 4.32 <i>Source Code</i> Welcome Screen	105
Gambar 4.33 <i>Source Code</i> Dashboard	106
Gambar 4.34 <i>Source Code</i> Layout Dashboard.....	106
Gambar 4.35 <i>Source Code</i> Menu Sumatera.....	107
Gambar 4.36 <i>Source Code</i> Menu Jawa.....	107

Gambar 4.37 <i>Source Code</i> Menu Kalimantan	108
Gambar 4.38 <i>Source Code</i> Menu Bali dan Nusa Tenggara	108
Gambar 4.39 <i>Source Code</i> Menu Sulawesi	109
Gambar 4.40 <i>Source Code</i> Menu Maluku dan Papua	109
Gambar 4.41 <i>Source Code</i> Menu Provinsi.....	110
Gambar 4.42 <i>Source Code Layout</i> Menu Provinsi	110
Gambar 4.43 <i>Source Code</i> Menu Wisata.....	111
Gambar 4.44 <i>Source Code Layout</i> Menu Wisata.....	111
Gambar 4.45 <i>Source Code</i> Menu Detail Wisata	112
Gambar 4.46 <i>Source Code Layout</i> Menu Detail Wisata	112
Gambar 4.47 <i>Source Code</i> Menu Tentang.....	113
Gambar 4.48 <i>Source Code Layout</i> Menu Tentang.....	113
Gambar 4.49 <i>Source Code</i> Menu Keluar	114
Gambar 4.50 Hasil Uji Coba <i>White Box Testing</i>	115
Gambar 4.51 Tampilan pada Skin LCD 4.0” WVGA	118
Gambar 4.52 Tampilan pada Skin LCD 3.7” WVGA	119
Gambar 4.53 Tampilan pada Skin LCD 5.1” WVGA	119
Gambar 4.54 Tampilan pada Skin LCD 5.4” FWVGA	120
Gambar 4.55 Tampilan pada Skin LCD 4.7 WXGA	120

INTISARI

Kebutuhan akan sebuah informasi semakin hari semakin meningkat, tidak peduli kapan dan dimana informasi dituntut harus tersedia. Perkembangan teknologi, seperti halnya perkembangan *gadget* semakin hari juga terus meningkat. Diikuti dengan perkembangan internet yang semakin mudah diakses melalui perangkat *gadget* membuka peluang untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang menyajikan informasi dan dapat di akses kapan saja dan dimana saja. Salah satunya adalah aplikasi tentang pariwisata.

Indonesia memiliki 34 provinsi dengan banyak sekali tempat wisata di setiap daerahnya. Namun, informasi yang dapat dicari dari tempat-tempat wisata tersebut masih terbatas. Wisatawan belum bisa dengan mudah mengakses informasi mengenai lokasi wisata yang ingin mereka kunjungi. Seperti mengaksesnya melalui perangkat *gadget* yang pastinya setiap orang memiliki.

Aplikasi wisata Indonesia ini adalah salah satu alternatif untuk mereka yang membutuhkan informasi mengenai wisata di Indonesia. Terutama yang ingin mengaksesnya kapan saja dan dimana saja hanya dengan menggunakan *gadget* atau *smartphone android* yang mereka miliki. Aplikasi ini dibuat menggunakan Eclipse Juno, SQLite, serta beberapa software pendukung lainnya.

Kata kunci : Wisata Indonesia, Aplikasi Android.

ABSTRACT

The need for increasingly growing information, no matter when and where the information required should be available. Technological developments, such as the development of gadgets increasingly are also on the rise. Followed by the development of the internet increasingly accessible through the gadget open opportunities to develop an application that presents information and can be accessed anytime and anywhere. One of these is the application of tourism.

Indonesia has 34 provinces with lots of attractions in each of the regions. However, the information can be sought from the tourist spots are still limited. Tourists can not easily access information about tourist sites they want to visit. Like access them via the gadget device certainly everyone has.

Indonesia Tourism applications this is one alternative for those who need information on tourism in Indonesia. Especially those that would like to access them anytime and anywhere by simply using gadgets or android smartphone they have. This application is created using Eclipse Juno, SQLite, as well as several other supporting software.

Keywords: *Indonesia Tourism, Android applications.*