

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PARIWISATA
PADA KABUPATEN KARANGANYAR SEBAGAI MEDIA
INFORMASI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**disusun oleh
Eka Widiastuti
12.12.6799**

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PARIWISATA
PADA KABUPATEN KARANGANYAR SEBAGAI MEDIA
INFORMASI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



**disusun oleh
Eka Widiastuti
12.12.6799**

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PARIWISATA
PADA KABUPATEN KARANGANYAR SEBAGAI MEDIA
INFORMASI BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Eka Widiastuti

12.12.6799

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PARIWISATA
PADA KABUPATEN KARANGANYAR SEBAGAI MEDIA
INFORMASI BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Eka Widiastuti

12.12.6799

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Desember 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Kusnawi, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302112

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 26 Januari 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, 26 Januari 2016



Eka Widiastuti

NIM. 12.12.6799

MOTTO

- *Hargai Hidupmu maka orang lain akan menghargaimu.*
- Anda hanya hidup sekali tetapi jika anda melakukannya dengan benar sekali sudah cukup.
- Hidup itu seperti naik sepeda. Untuk menjaga keseimbangan anda harus terus bergerak.
- *Seperti apapun orangtua anda berbanggalah kepada mereka, karena merekalah anda menjadi seperti sekarang.*



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sholawat dan salam atas Rasulullah, keluarga, para sahabat, dan segenap pengikutnya hingga akhir zaman. Segala puji milik Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah dan taufik-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Kedua orangtua yang selalu mencurahkan tenaga, fikiran serta doa sehingga anaknya mampu seperti sekarang.
- Adik saya tercinta Puthut Dwi Saputra yang selalu memanjakan kakaknya ini, semoga tahun ini Ujian Nasionalnya lancar dapat melanjutkan sekolah dan mencapai cita-cita kelak, doa kakak menyertaimu. keluarga besar saya oom, tante, sepupu semuanya yang udah kasih semangat dan doa.
- Purnama Pandu Saputra yang selalu ada kapanpun saya butuh selama 3 tahun ini, Hendry Cahya Putra (Aseng) yang udah nemenin sampai bab 3, mbak Atik yang udah bantu skripsinya. Keluarga bapak Maryono, dek Ifah yang sudah membantu dalam mencari surat izin penelitian.
- Dian Rusvina, Dewi, Ria Eka, Ari Dwi Yudha Prawira, Imam, Rully yang udah mau dateng kependadaran. Farah, Tri Marlina yang nggak dateng tetep aku sebutin. Buat semua temen-temen 12-S1-SI07 yang udah ada selama 3 tahun ini, Fajar-Wijo, Putik yang udah mau jadi temen kelompok hampir tiap final project.
- Temen-temen kost amalia mbak Feby, Icha, Ilup, Iza yang udah mau jadi tetangga yang baik selama ini, walau kenal bentar tetep banyak kesan yang nggak bakal dilupain, mbak iyung juga semoga cepet nyusul, cepet lulus. Aminnnnn.
- Anggota STMIK AMIKOM YOGYAKARTA baik dosen, teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namun selalu memberikan ilmu baru kepada saya, memberikan kenangan yang tidak akan pernah saya lupakan.

KATA PENGANTAR

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

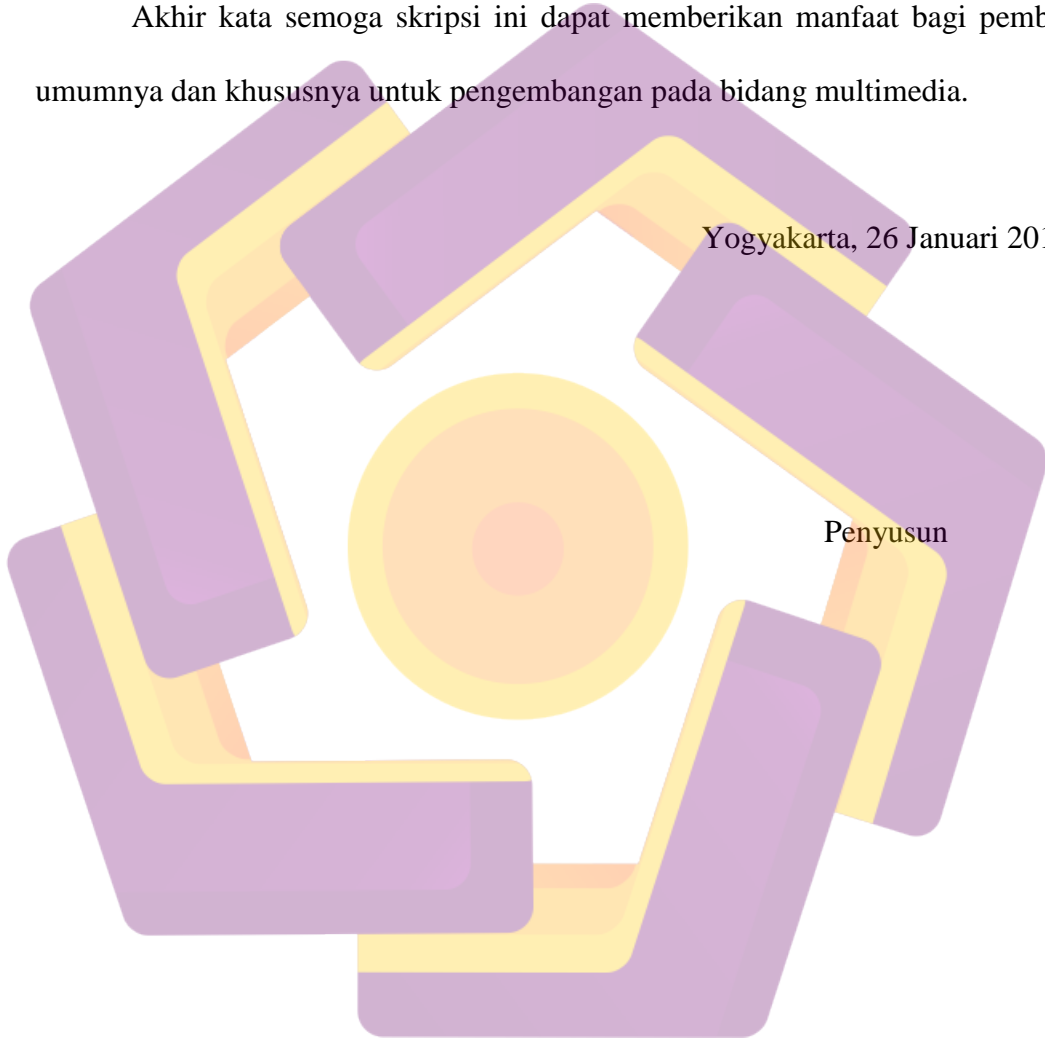
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan masukan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 26 Januari 2016

Penyusun



DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
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 Metode Observasi	3
1.5.1.2 Metode Wawancara	4
1.5.1.3 Metode Kearsipan	4
1.5.1.4 Metode Studi Pustaka	4
1.5.2 Metode Analisis	4

1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Definisi Aplikasi Mobile, Informasi, Pariwisata, Android.....	8
2.2.1.1 Definisi Aplikasi Mobile.....	8
2.2.1.2 Definisi Media Informasi	8
2.2.1.3 Definisi Pariwisata	9
2.2.1.4 Android	10
2.2.2 Karakteristik Sistem Informasi	12
2.2.2.1 Karakteristik Sistem.....	12
2.2.2.2 Komponen Sistem Informasi	14
2.2.3 Konsep Arsitektur Sistem.....	14
2.2.3.1 Sistem Tunggal atau Mandiri (Stand Alone)	14
2.2.3.2 Sistem Client Server (Two-Tiered).....	15
2.2.3.3 Sistem Client Server (Three-Tiered).....	15
2.2.4 Konsep Pemodelan Sistem	15
2.2.4.1 Unified Modeling Language (UML)	15
2.2.4.2 Use Case Diagram.....	16
2.2.4.3 Activity Diagram	18
2.2.4.4 Class Diagram.....	19
2.2.4.5 Sequence Diagram	21

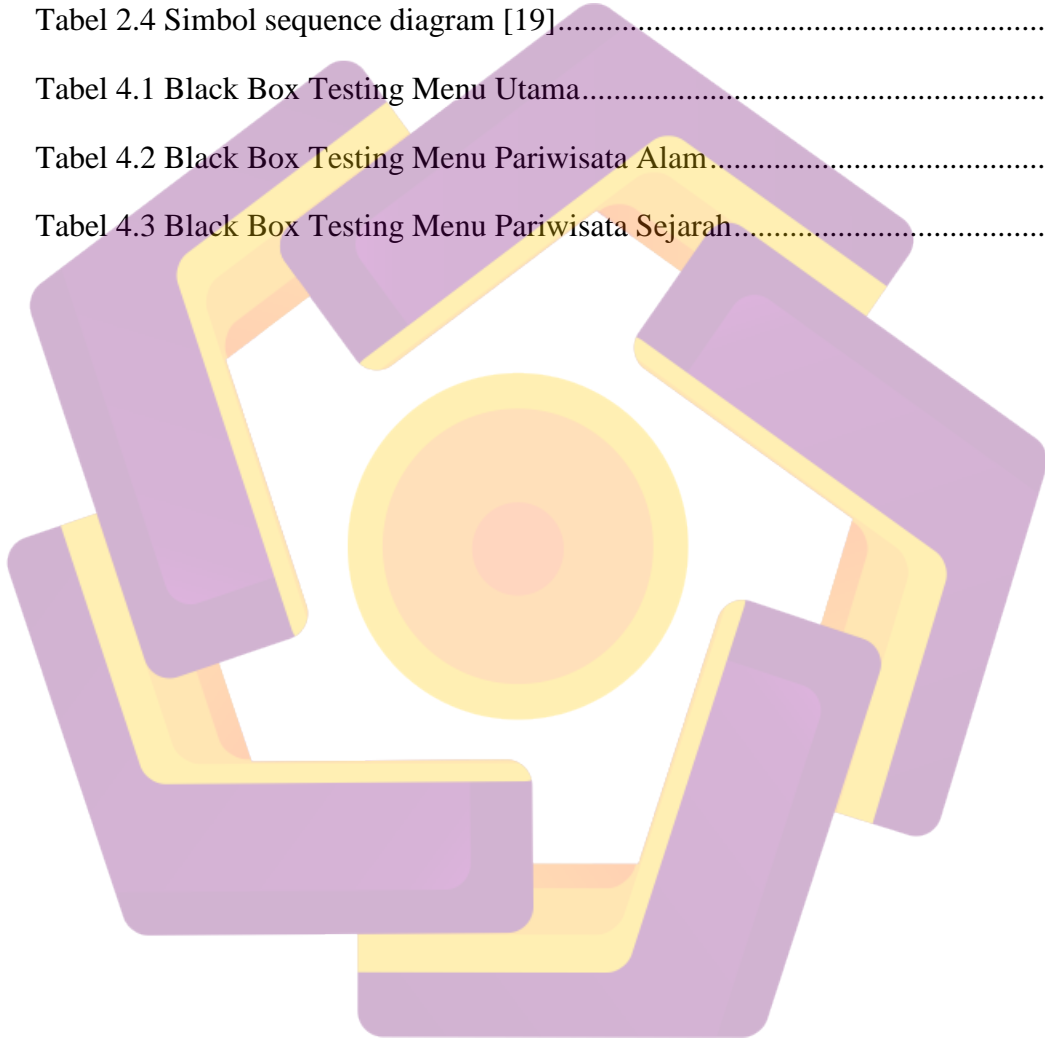
2.2.5 Konsep Basis Data.....	22
2.2.5.1 Definisi Basis Data	22
2.2.5.2 Tujuan Basis Data	23
2.2.5.3 Manfaat atau Kelebihan Basis Data.....	24
2.2.5.4 Operasi Dasar Basis Data.....	24
2.2.5.5 Komponen-Komponen Sistem Basis Data.....	25
2.3 Metode Analisis	27
2.3.1 Definisi Analisis Sistem	27
2.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
2.3.4 Analisis Kelayakan Sistem	28
2.4 Aplikasi yang Digunakan	29
2.4.1 Pengenalan Eclipse	29
2.4.2 Android SDK (Software Development Kit)	30
2.4.3 ADT (Android Development Tools)	31
2.4.4 SQLite.....	32
2.4.5 GPS (Global Positioning System)	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1 Analisis Sistem.....	33
3.1.2 Gambaran Umum.....	33
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	34
3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	35
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	35
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	35
3.2.3 Kebutuhan Informasi	36

3.2.4	Kebutuhan Pengguna	36
3.3	Analisis Kelayakan.....	37
3.3.1	Kelayakan Teknologi.....	37
3.3.2	Kelayakan Hukum	37
3.3.3	Kelayakan Operasional.....	37
3.3.4	Kelayakan Ekonomi.....	38
3.3.5	Kelayakan Teknis	38
3.4	Perancangan Aplikasi.....	38
3.4.1	Perancangan UML	40
3.4.1.1	Use Case Diagram.....	40
3.4.1.2	Activity Diagram	42
3.4.1.3	Sequence Diagram	47
3.4.2	Class Diagram.....	51
3.4.3	Perancangan Interface.....	51
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Database dan Tabel	60
4.1.1	Tabel Wisata	60
4.1.2	Tabel Kategori	62
4.1.3	Tabel Foto	62
4.1.4	Skema Database.....	63
4.2	Interface	64
4.2.1	Menu Utama.....	64
4.2.2	Menu Cari	65
4.2.3	Menu Pariwisata Alam.....	68
4.2.4	Menu Pariwisata Sejarah.....	69

4.2.5 Menu Tentang.....	71
4.3 White-box Testing.....	79
4.4 Kompilasi Program.....	81
4.5 Black-box Testing.....	86
4.6 Implementasi Program.....	88
4.6.1 Manual Program.....	88
4.6.1.1 Menu Utama.....	88
4.6.1.2 Menu Cari.....	89
4.6.1.3 Menu Pariwisata Alam.....	91
4.6.1.4 Menu Pariwisata Sejarah.....	92
4.6.1.5 Menu Tentang.....	93
4.6.1.6 Menu Bantuan.....	94
4.6.1.7 Sub Menu Informasi Umum.....	95
4.6.1.8 Sub Menu Foto.....	96
BAB V PENUTUPAN.....	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram [19]	17
Tabel 2.2 Simbol activity diagram [19]	19
Tabel 2.3 Simbol class diagram [19].....	20
Tabel 2.4 Simbol sequence diagram [19].....	22
Tabel 4.1 Black Box Testing Menu Utama.....	87
Tabel 4.2 Black Box Testing Menu Pariwisata Alam.....	87
Tabel 4.3 Black Box Testing Menu Pariwisata Sejarah.....	88



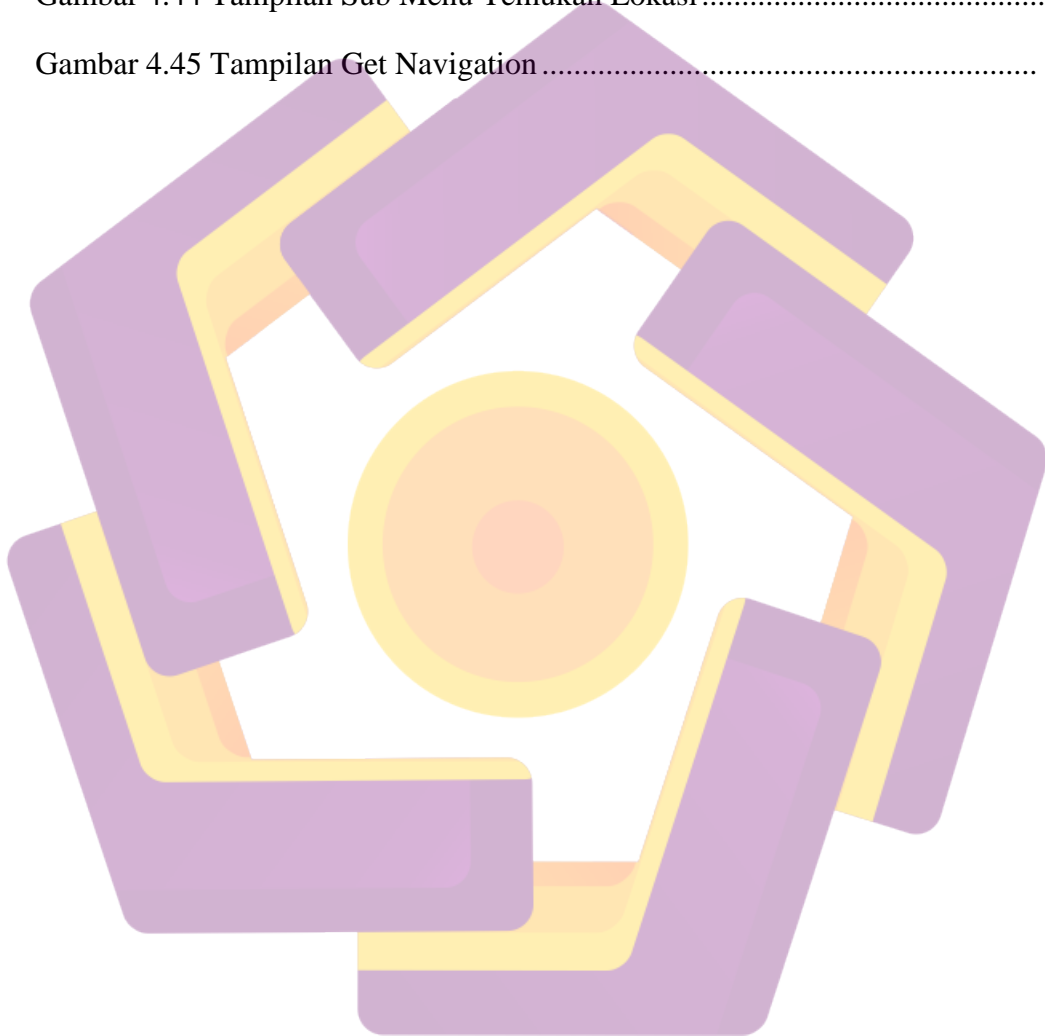
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Arsitektur Android [11].....	12
Gambar 3.1 Use case diagram.....	40
Gambar 3.2 Activity diagram use case menu utama.....	42
Gambar 3.3 Activity diagram use case pencarian nama tempat wisata	43
Gambar 3.4 Activity diagram use case menampilkan nama tempat wisata alam .	44
Gambar 3.5 Activity diagram use case menampilkan nama tempat wisata sejarah	45
Gambar 3.6 Activity diagram use case menampilkan tentang.....	46
Gambar 3.7 Activity diagram use case menampilkan bantuan	47
Gambar 3.11 Sequence diagram menu utama.....	48
Gambar 3.12 Sequence diagram menu cari.....	48
Gambar 3.13 Sequence diagram menu pariwisata alam	49
Gambar 3.14 Sequence diagram menu pariwisata sejarah.....	49
Gambar 3.15 Sequence diagram menu tentang.....	50
Gambar 3.16 Sequence diagram menu bantuan.....	50
Gambar 3.17 Class diagram	51
Gambar 3.18 Interface cari sebagai tampilan utama.....	52
Gambar 3.19 Interface menu utama.....	52
Gambar 3.20 Interface menu cari.....	53
Gambar 3.21 Interface list nama tempat pariwisata alam	53
Gambar 3.22 Interface sub menu pariwisata alam	54
Gambar 3.23 Interface informasi umum pariwisata alam.....	54
Gambar 3.24 Interface foto pariwisata alam	55
Gambar 3.25 Interface temukan lokasi pada pariwisata alam	55

Gambar 3.26 Interface list nama tempat pariwisata sejarah	56
Gambar 3.27 Interface sub menu pariwisata sejarah	56
Gambar 3.28 Interface informasi umum pariwisata sejarah	57
Gambar 3.29 Interface foto pariwisata sejarah	57
Gambar 3.30 Interface temukan lokasi pada pariwisata sejarah	58
Gambar 3.31 Interface menu tentang	58
Gambar 3.32 Interface menu bantuan	59
Gambar 4.1 Pembuatan Tabel wisata_tb.....	61
Gambar 4.2 Pembuatan Tabel kategori_tb.....	62
Gambar 4.3 Pembuatan Tabel foto_tb	63
Gambar 4.4 Skema Database	63
Gambar 4.5 Interface Menu Utama.....	64
Gambar 4.6 Kode Program Menu Utama	65
Gambar 4.7 Interface Input Cari	66
Gambar 4.8 Kode program Menu Cari	66
Gambar 4.9 Interface Hasil Cari	67
Gambar 4.10 Kode Program Hasil Cari Menu Cari.....	67
Gambar 4.11 Interface List Nama Tempat Pariwisata Alam.....	68
Gambar 4.12 Kode Program List Nama Tempat Pariwisata Alam	69
Gambar 4.13 Interface List Nama Tempat Pariwisata Sejarah	70
Gambar 4.14 Kode Program List Nama Tempat Parwisata Sejarah.....	70
Gambar 4.15 Interface Menu Tentang	71
Gambar 4.16 Kode Program Menu Tentang	71
Gambar 4.17 Interface Menu Bantuan	72
Gambar 4.18 Kode Program Menu Bantuan.....	72

Gambar 4.19 Gambar Sub Menu Pariwisata Alam dan atau Pariwisata Sejarah..	73
Gambar 4.20 Kode Program List View Sub Menu	74
Gambar 4.21 Interface Sub Menu Informasi Umum	74
Gambar 4.22 Kode Program Sub Menu Informasi Umum	75
Gambar 4.23 Gambar Interface Sub Menu Foto	75
Gambar 4.24 Kode Program Sub Menu Foto	76
Gambar 4.25 Interface Sub Menu Foto Zoom	76
Gambar 4.26 Kode Program Sub Menu Foto Zoom	77
Gambar 4.27 Interface Sub Menu Temukan Lokasi	77
Gambar 4.28 Interface Get Navigation Sub Menu Temukan Lokasi.....	78
Gambar 4.29 Kode Program Sub Menu Temukan Lokasi	78
Gambar 4.30 Tampilan Runtime Error	80
Gambar 4.31 Tampilan Syntax Error	81
Gambar 4.32 Export Project.....	82
Gambar 4.33 Export Android Application.....	82
Gambar 4.34 Project Yang Dibuild.....	83
Gambar 4.31 Penempatan APK	84
Gambar 4.32 Use Existing Key.....	85
Gambar 4.33 Proses Akhir Build APK	85
Gambar 4.34 Menu Utama.....	89
Gambar 4.35 Form Input Nama Wisata	90
Gambar 4.36 Tampilan Hasil Menu Cari.....	91
Gambar 3.37 List Nama Tempat Pariwisata Alam	92
Gambar 4.38 List Nama Tempat Pariwisata Alam	93
Gambar 4.39 Tampilan Menu Tentang	94

Gambar 4.40 Tampilan Menu Bantuan	95
Gambar 4.41 Tampilan Sub Menu Informasi Umum	96
Gambar 4.42 Tampilan Sub Menu Foto.....	97
Gambar 4.43 Tampilan Sub Menu Foto Zoom	98
Gambar 4.44 Tampilan Sub Menu Temukan Lokasi	99
Gambar 4.45 Tampilan Get Navigation	100



INTISARI

Dengan adanya peluang yang penulis lihat pada pariwisata di kabupaten Karanganyar maka penulis akan membuat sebuah aplikasi mobile pariwisata berbasis android. aplikasi mobile ini nantinya akan membantu para user untuk mengetahui tempat pariwisata alam dan sejarah apa saja yang ada di kabupaten Karanganyar. Menu yang akan ditampilkan di aplikasi mobile ini yaitu informasi umum, aksesibilitas, informasi tiket masuk dan tiket parkir, fasilitas dan akomodasi serta alamat lokasi untuk alamat juga dilengkapi dengan Global Positioning System (GPS). Sehingga para wisatawan yang akan berkunjung tidak perlu menyewa pemandu wisata dan harus mengeluarkan biaya lebih dan akan lebih praktis atau tidak perlu bertanya kepada masyarakat sekitar.

Kata Kunci : aplikasi *mobile*, pariwisata, kabupaten Karanganyar, Android



ABSTRACT

With the opportunities that the authors look at tourism in Karanganyar Regency then the writer will create a mobile applications android-based tourism. This mobile application will be that assist the user to know the natural and historical tourist attractions, whatever there is in the Karanganyar Regency. The menu will be displayed on the mobile application general information, aksesibilitas information, admission and parking tickets, accommodation and facilities as well as the address of a location for an address is also equipped with a Global Positioning System (GPS). So that tourists will visit do not need to hire a tour guide and have to pay more and be more practical or not need to ask the local community.

Keywords: *mobile applications, tourism, Karanganyar, android*

