

**PEMBUATAN APLIKASI PETA WISATA INTERAKTIF DI KABUPATEN  
TORJA UTARA BERBASIS ANDROID  
(STUDI KASUS KABUPATEN TORAJA UTARA)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**MICHAEL EVANS WONGKAR**

**08.12.3209**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI PETA WISATA INTERAKTIF  
DI KABUPATEN TORAJA UTARA BERBASIS ANDROID  
(STUDI KASUS KABUPATEN TORAJA UTARA)**

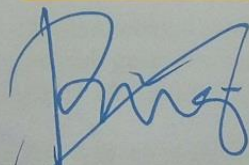
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Michael Evans Wongkar**

**08.12.3209**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Juli 2016

**Dosen Pembimbing**



**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI PETA WISATA INTERAKTIF  
DI KABUPATEN TORAJA UTARA BERBASIS ANDROID  
(STUDI KASUS KABUPATEN TORAJA UTARA)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**MICHAEL EVANS WONGKAR**

**08.12.3209**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Agustus 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

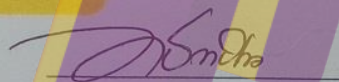
**M. Rudyanto Arief, MT**  
NIK. 190302098



**Mei P. Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187



**Windha Mega Pradnya D, M.Kom**  
NIK. 190302185



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Agustus 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, 15 Agustus 2016

Michael Evans Wongkar

08.12.3209

## MOTTO

- ✓ *"Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan" – Amsal 1:7*
- ✓ *"Tetapi apabila di antara kamu ada yang kekurangan hikmat, hendaklah ia memintakannya kepada Allah, yang memberikan kepada semua orang dengan murah hati dan dengan tidak membangkit-bangkit, maka hal itu akan diberikan kepadanya" – Yakobus 1:5*
- ✓ *"Whatever happens, happens." – Spike, Cowboy Beepop*





## PERSEMBAHAN

*Skripsi ini ku persembahkan untuk :*

- *Tuhan Yesus Kristus melalui kasih karunianya telah menyertai saya sehingga saya bisa melalui berbagai halangan dan rintangan kehidupan.*
- *Kedua Orang Tua yang tercinta yang telah memberikan segalanya sehingga saya dapat menyelesaikan program sarjana.*
- *Kepada kekasih saya Albertin Dewianti Lomo yang telah membantu, mendampingi dan memotivasi saya sehingga saya bisa menyelesaikan pendidikan sarjana..*
- *Kepada adik-adik saya yang terus memberi dukungan.*
- *Jemaat GPDI Hebron Eran Batu yang telah membantu melalui doanya.*
- *Jemaat Gereja Kibaid Yogyakarta yang telah membantu dalam dukungan moril dan doa.*
- *Terimakasih untuk teman-teman SI-G 08 yang telah banyak membantu selama perkuliahan di STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Khususnya Geng DPC, Narez, Daniel, Heri, Danang dan Hallz yang membantu saya sehingga bisa menyelesaikan skripsi.*
- *Sahabatku yang paling dekat Rusdian, Rahmat, Muhni dan Khyas yang selalu menghibur saya khususnya Rusdian yang telah berbagi penderitaan selama berada di Yogyakarta.*
- *Oma Rumba sekeluarga yang telah membantu saya melalui doa dan pelayanan.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini, dengan judul "PEMBUATAN APLIKASI PETA WISATA INTERAKTIF DI KABUPATEN TORAJA UTARA BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS KABUPATEN TORAJA UTARA)". Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini terdapat kekurangan, baik dalam penulisan maupun isi, dikarenakan keterbatasan waktu dalam penyusunan Skripsi ini. Dengan sangat rendah hati, penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca serta semua pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan tugas akhir ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, MT, selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mei P. Kurniawan, M.Kom, selaku wakil ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. M. Rudyanto Arief, M.T, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi saran, masukan, dan waktu bimbingan serta bantuan kepada penulis selama proses penyusunan dan perbaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen penguji pada saat ujian pendadaran yang telah memberikan saran dan kritik untuk menyempurnakan tugas akhir ini.
6. Para dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan membekali ilmu yang menjadi modal dasar bagi penulis di dalam penulisan tugas akhir ini.
7. Terima kasih yang tiada terhingga penulis haturkan kepada ayah dan ibu penulis, John Lie Wongkar dan Aweda Wongkar, yang selalu membantu penulis baik secara moril maupun materiil, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Do'a dan restu mereka selalu menjadi dukungan dan semangat yang sangat besar bagi penulis. Semoga Tuhan senantiasa memberkati mereka berdua.
8. Terima kasih yang tulus penulis haturkan kepada keluarga dan saudara/saudari penulis,  
Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis sangat harapkan kritikan serta saran yang konstruktif dari semua pihak demi kebaikan Skripsi ini.

Yogyakarta, 1 Agustus 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i> .....	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Maksud dan Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Sistem Informasi Geografis (SIG).....	13
2.2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi Geografis.....	13
2.2.2 Teknologi SIG.....	13
2.2.2.1 SIG berbasis Desktop (Desktop GIS).....	13
2.2.2.2 SIG berbasis Web (Web GIS).....	14
2.2.2.3 SIG berbasis Mobile (Mobile GIS).....	15
2.3 Global Positioning System (GPS).....	16
2.3.1 Pencarian Lokasi dengan GPS pada Android.....	17
2.4 Google Maps.....	18

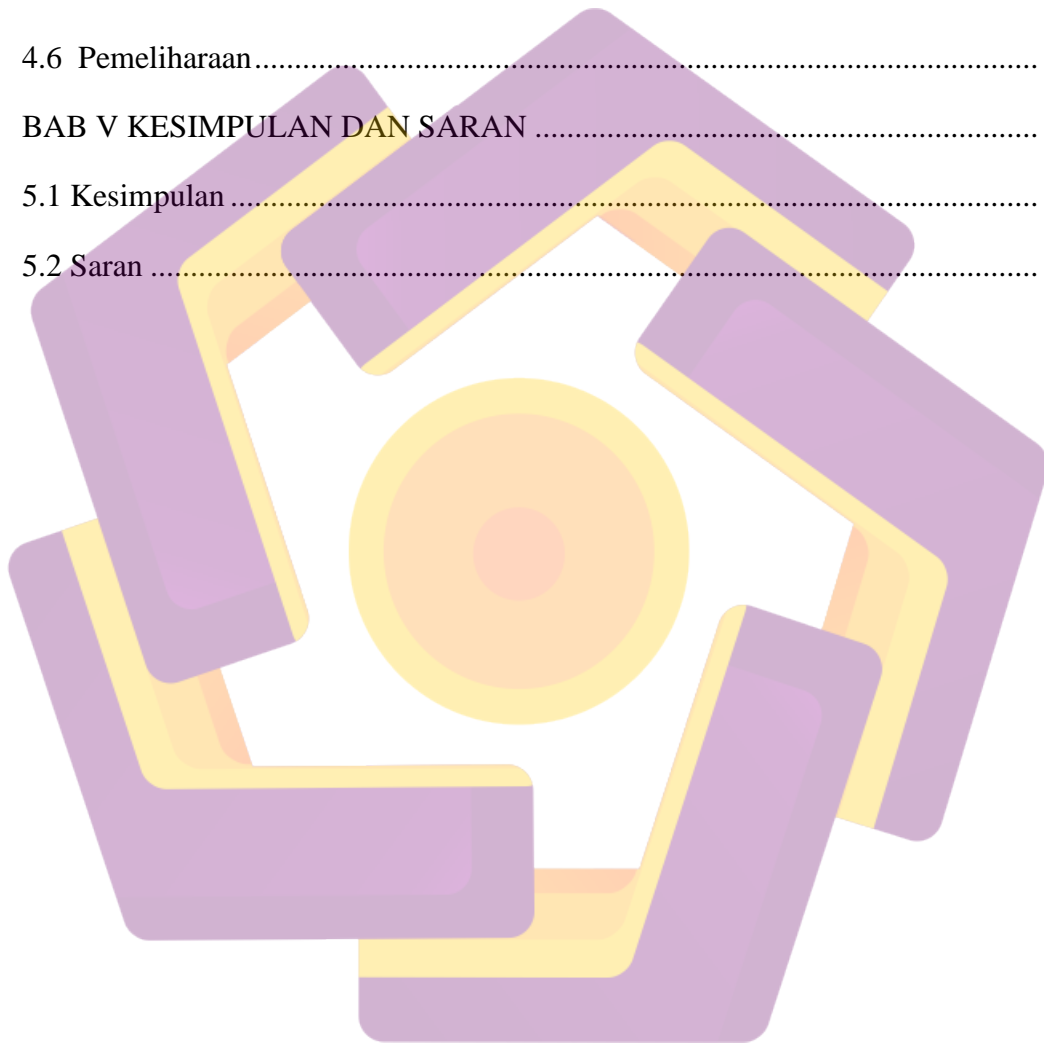
2.5 Mobile Development SDLC (System Development Life Cycle) .....	19
2.5.1 Inception .....	20
2.5.2 Pengembangan .....	21
2.5.3 Stabilisasi .....	21
2.6 Program Aplikasi .....	22
2.7 Android .....	23
2.7.1 Features Android.....	23
2.7.2 Arsitektur Android .....	24
2.8 Perangkat Lunak Pendukung .....	26
2.8.1 Eclipse.....	26
2.8.2 Wamp.....	27
2.8.3 Yii Framework .....	27
2.8.4 Java .....	27
2.8.5 XML .....	28
2.8.6 PHP (Hypertext Preprocessor) .....	29
2.8.7 MySQL .....	29
2.8.8 SQLite.....	30
2.8.9 JSON (JavaScript Object Notation) .....	31
2.8.10 Web Service .....	32
2.9 Konsep UML (Unified Modeling Language) .....	32
2.9.1 Definisi UML.....	32
2.9.2 Diagram UML .....	33
2.9.2.1 Use Case Diagram .....	33
2.9.2.2 Activity Diagram .....	36
2.9.2.3 Class Diagram .....	37
2.9.2.4 Sequence Diagram .....	38
2.9.2.5 State Chart Diagram .....	39
2.9.3 Keunggulan UML .....	40
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	42
3.1 Tinjauan Umum .....	42
3.2 Gambaran Umum Dinas Pariwisata Kabupaten Toraja Utara .....	43
3.2.1 Tugas Pokok dan Fungsi DISBUDPAR Kabupaten Toraja Utara .....	47

3.2.1.1 Struktur Organisasi DISBUDPAR Kabupaten Toraja Utara .....	48
3.3 Analisis Sistem .....	49
3.3.1 Definisi Analisis Sistem .....	49
3.3.2 Analisis SWOT .....	49
3.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	51
3.3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	51
3.3.3.2 Kebutuhan Nonfungsional .....	52
3.3.4 Analisis Kelayakan Sistem .....	54
3.3.4.1 Kelayakan Teknologi .....	54
3.3.4.2 Kelayakan Hukum .....	54
3.3.5.3 Kelayakan Ekonomi .....	55
3.4 Perancangan Sistem .....	56
3.4.1 Perancangan UML .....	56
3.4.1.1 Use Case Diagram .....	56
3.4.1.2 Activity Diagram .....	58
3.4.1.2.1 Activity Diagram Sistem Client .....	58
3.4.1.2.2 Activity Diagram Sistem Server .....	65
3.4.1.3 Sequence Diagram .....	72
3.4.1.3.1 Sequence Diagram Sistem Client .....	72
3.4.1.3.2 Sequence Diagram Sistem Server .....	79
3.4.1.4 Class Diagram .....	82
3.4.1.4.1 Class Diagram Sistem Client .....	82
3.4.1.4.2 Class Diagram Sistem Server .....	83
3.4.2 Perancangan Database .....	84
3.4.3 Perancangan Tampilan Antar Muka Sistem .....	86
3.4.3.1 Perancangan Antar Muka Sistem Clie .....	86
3.4.3.1.1 Rancangan Tampilan Splash Screen .....	86
3.4.3.1.2 Rancangan Tampilan Menu Utama .....	87

3.4.3.1.3 Rancangan Tampilan Menu Profil .....	87
3.4.3.1.4 Rancangan Tampilan Menu Wisata .....	88
3.4.3.1.5 Rancangan Tampilan Menu Hotel .....	89
3.4.3.1.6 Rancangan Tampilan Menu Restaurant .....	90
3.4.3.1.7 Rancangan Tampilan Menu Events .....	91
3.4.3.1.8 Rancangan Tampilan Menu Agen Travel .....	92
3.4.3.1.9 Rancangan Tampilan Menu Bantuan .....	93
3.4.3.1.10 Rancangan Tampilan Tentang Aplikasi .....	94
3.4.3.1.11 Rancangan Tampilan Halaman Peta .....	94
3.4.3.2 Perancangan Antar Muka Sistem Server .....	95
3.4.3.2.1 Rancangan Tampilan Halaman Home .....	95
3.4.3.2.2 Rancangan Tampilan Halaman Kategori .....	95
3.4.3.2.3 Rancangan Tampilan Halaman Objek .....	97
3.4.3.2.4 Rancangan Tampilan Halaman Admin .....	100
3.4.3.2.5 Rancangan Tampilan Halaman Login .....	102
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>103</b>
4.1 Implementasi .....	103
4.1.1 Pembuatan Database .....	103
4.2 Sistem Website Server .....	106
4.2.1 Koneksi Database .....	106
4.2.2 Model .....	110
4.2.3 View .....	118
4.2.3.1 Tampilan Halaman Utama .....	118
4.2.3.2 Tampilan Halaman Login .....	121
4.2.3.3 Halaman Kategori .....	123

4.2.3.4 Halaman Objek .....	129
4.2.3.5 Halaman Admin .....	137
4.2.4 Controller .....	144
4.2.4.1 KategoriController.php .....	144
4.2.4.2 ObjekController.php .....	147
4.2.4.3 AdminController.php .....	151
4.2.4.4 GambarController.php .....	154
4.3 Sistem Client Android.....	157
4.3.1 Pembuatan Koneksi Database .....	157
4.3.2 Pembuatan Database .....	158
4.3.3 Parsing.....	164
4.3.3.1 Modelling.....	164
4.3.3.2 JSONParsing.....	168
4.3.4 Pembuatan Interface.....	173
4.3.4.1 Tampilan Menu Utama .....	173
4.3.4.2 Tampilan Menu Wisata.....	188
4.3.4.3 Tampilan Daftar Menu Wisata Alam.....	194
4.3.4.4 Tampilan Interface View Objek .....	201
4.3.4.5 Tampilan Interface Profil Kabupaten Toraja Utara .....	209
4.3.4.6 Tampilan Interface Peta .....	213
4.4 Pengujian Sistem.....	226
4.4.1 Tujuan Pengujian .....	226
4.4.2 Rencana Pengujian.....	226
4.4.3 Ruang Lingkup Penguji .....	226
4.4.4.1 Spesifikasi Perangkat Keras Lingkungan Penguji .....	227

4.4.4.2 Spesifikasi Perangkat Lunak Lingkungan Penguji .....	227
4.4.4 Prosedur Penguji .....	227
4.4.5 White Box Testing .....	228
4.4.6 Black Box Testing.....	229
4.5 Instalasi Manual .....	233
4.6 Pemeliharaan.....	235
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>236</b>
5.1 Kesimpulan .....	236
5.2 Saran .....	236





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Dari Hasil Penelitian Tinjauan Pustaka.....	10
Tabel 2.2 Perbedaan Dari Hasil Penelitian Tinjauan Pustaka.....	11
Tabel 2.3 Perbedaan Dari Hasil Penelitian Tinjauan Pustaka.....	12
Tabel 2.4 Simbol Use Case Diagram.....	34
Tabel 2.5 Simbol Activity Diagram.....	36
Tabel 2.6 Class Diagram.....	37
Tabel 2.7 Sequence Diagram.....	38
Tabel 2.8 State Chart Diagram.....	40
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	49
Tabel 3.2 Rancangan Tabel Database Kategori.....	84
Tabel 3.3 Rancangan Tabel Database Gambar.....	84
Tabel 3.4 Rancangan Tabel Database Objek.....	85
Tabel 3.5 Rancangan Tabel Database Admin.....	86
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Black Box Testing Sistem Server.....	229
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Black Box Testing Sistem Client.....	231

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kabupaten Toraja Utara.....	48
Gambar 3.2 Use Case sistem server.....	56
Gambar 3.3 Use Case sistem client .....	57
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Wisata .....	58
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Hotel .....	59
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Restaurant .....	60
Gambar 3.7 Activity Diagram Menu Travel.....	61
Gambar 3.8 Activity Diagram Menu Event.....	62
Gambar 3.9 Activity Diagram Menu Profil Kabupaten.....	63
Gambar 3.10 Activity Diagram Menu Tentang .....	63
Gambar 3.11 Activity Diagram Menu Bantuan.....	64
Gambar 3.12 Activity Diagram Halaman Login.....	65
Gambar 3.13 Activity Diagram Create Kategori .....	66
Gambar 3.14 Activity Diagram Manage Kategori.....	67
Gambar 3.15 Activity Diagram Create Objek .....	68
Gambar 3.16 Activity Diagram Manage Objek .....	69
Gambar 3.17 Activity Diagram Create Admin .....	70
Gambar 3.17 Activity Diagram Manage Admin.....	71
Gambar 3.18 Sequence Diagram Menu Wisata.....	72
Gambar 3.19 Sequence Diagram Menu Hotel .....	73
Gambar 3.20 Sequence Diagram Menu Restaurant.....	74

Gambar 3.21 Sequence Diagram Menu Travel.....	75
Gambar 3.22 Sequence Diagram Menu Event.....	76
Gambar 3.23 Sequence Diagram Profil Kabupaten.....	77
Gambar 3.24 Sequence Diagram Menu Bantuan.....	77
Gambar 3.25 Sequence Diagram Menu Tentang.....	78
Gambar 3.26 Sequence Diagram Create Kategori.....	79
Gambar 3.27 Sequence Diagram Manage Kategori.....	79
Gambar 3.28 Sequence Diagram Create Objek.....	80
Gambar 3.29 Sequence Diagram Manage Objek.....	80
Gambar 3.30 Sequence Diagram Create Admin.....	81
Gambar 3.31 Sequence Diagram Manage Admin.....	81
Gambar 3.32 Class Diagram Aplikasi Client.....	82
Gambar 3.33 Class Diagram Sistem Server.....	83
Gambar 3.34 Rancangan Tampilan Splash Screen.....	84
Gambar 3.35 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	86
Gambar 3.36 Rancangan Tampilan Menu Profil.....	87
Gambar 3.37 Rancangan Tampilan Menu Wisata.....	88
Gambar 3.38 Rancangan Tampilan Daftar Wisata.....	88
Gambar 3.39 Rancangan Tampilan Info Wisata.....	89
Gambar 3.40 Rancangan Tampilan Menu Hotel.....	89
Gambar 3.41 Rancangan Tampilan Info Hotel.....	90
Gambar 3.42 Rancangan Tampilan Menu Restaurant.....	90
Gambar 3.43 Rancangan Tampilan Info Restaurant.....	91
Gambar 3.44 Rancangan Tampilan Menu Events.....	91
Gambar 3.45 Rancangan Tampilan Info Events.....	92

Gambar 3.46 Rancangan Tampilan Menu Agen Travel .....	92
Gambar 3.47 Rancangan Tampilan Info Agen Travel.....	93
Gambar 3.48 Rancangan Tampilan Menu Bantuan .....	93
Gambar 3.49 Rancangan Tampilan Tentang Aplikasi .....	94
Gambar 3.50 Rancangan Tampilan Halaman Peta .....	94
Gambar 3.51 Rancangan Tampilan Halaman Home .....	95
Gambar 3.52 Rancangan Tampilan Halaman Utama Kategori .....	95
Gambar 3.53 Rancangan Tampilan Halaman Create Kategori.....	96
Gambar 3.54 Rancangan Tampilan Halaman Manage Kategori .....	96
Gambar 3.55 Rancangan Tampilan Halaman View Kategori .....	97
Gambar 3.56 Rancangan Tampilan Halaman Utama Objek.....	97
Gambar 3.57 Rancangan Tampilan Halaman Create Objek.....	98
Gambar 3.58 Rancangan Tampilan Halaman Manage Objek .....	99
Gambar 3.59 Rancangan Tampilan Halaman View Objek.....	99
Gambar 3.60 Rancangan Tampilan Halaman Admin.....	100
Gambar 3.61 Rancangan Tampilan Create Admin .....	100
Gambar 3.62 Rancangan Tampilan Halaman Manage Admin .....	101
Gambar 3.63 Rancangan Tampilan Halaman View Admin .....	101
Gambar 3.64 Rancangan Tampilan Halaman Login.....	102
Gambar 4.1 Tampilan Interface Halaman Utama .....	118
Gambar 4.2 Tampilan Interface Halaman Login .....	121
Gambar 4.3 Tampilan Interface Halaman Utama Kategori .....	123
Gambar 4.4 Tampilan Interface Create Kategori.....	124
Gambar 4.5 Halaman Interface Update Kategori .....	125
Gambar 4.6 Tampilan Interface View Kategori .....	126

Gambar 4.7 Tampilan Interface Manage Kategori .....	127
Gambar 4.8 Tampilan Interface Halaman Utama Objek .....	129
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Create Objek.....	130
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Update Objek.....	132
Gambar 4.11 Tampilan Interface Manage Objek .....	135
Gambar 4.12 Tampilan interface View Objek.....	137
Gambar 4.13 Tampilan Interface Halaman Utama Admin.....	138
Gambar 4.14 Tampilan Interface Halaman Create Admin .....	139
Gambar 4.15 Tampilan Interface Halaman Manage Admin.....	140
Gambar 4.16 Tampilan Interface Halaman Update Admin .....	142
Gambar 4.17 Tampilan Interface Halaman View Admin.....	143
Gambar 4.18 Tampilan Interface Splash Screen.....	173
Gambar 4.19 Tampilan Interface Menu Utama .....	174
Gambar 4.20 Tampilan Interface Menu Wisata.....	188
Gambar 4.21 Tampilan Interface Menu Wisata Alam.....	194
Gambar 4.22 Tampilan Interface Menu View Objek .....	201
Gambar 4.23 Tampilan Interface Menu Profil.....	209
Gambar 4.24 Tampilan Interface Peta .....	213
Gambar 4.25 Tampilan Mulai Instalasi.....	233
Gambar 4.26 Tampilan Proses Instalasi.....	234
Gambar 4.27 Tampilan Instalasi Selesai.....	234

## INTISARI

Toraja Utara merupakan salah satu daerah andalan tujuan wisata Indonesia di dunia pariwisata internasional selain Bali dan Yogyakarta. Dilengkapi dengan kekayaan budaya dan keindahan panoramanya membuat pariwisata Toraja Utara menjadi salah satu aset utama negara untuk memasukan negara maupun daerah. Di era informasi sekarang ini daerah tujuan wisata harus memanfaatkan berbagai fasilitas teknologi yang saat ini sedang berkembang baik itu melalui televisi, internet maupun ponsel.

Untuk mempermudah akses kedaerah wisata dibutuhkan peta yang tidak hanya menjadi penunjuk jalan tetapi juga bersifat interaktif dalam hal ini memperlihatkan apa saja objek wisata yang menjadi unggulan dari suatu tempat atau daerah. Dan dalam kasus industri pariwisata, peta wisata hendaknya bersifat mobile sehingga informasi tempat wisata dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Aplikasi peta pariwisata interaktif ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan di era informasi ini, dengan berbasis sistem operasi Android yang merupakan sistem operasi ponsel yang paling banyak digunakan diseluruh dunia dan juga mampu menampilkan tampilan antarmuka yang interaktif dan menarik.

Aplikasi ini selain menampilkan peta pariwisata juga menampilkan Jarak lokasi Wisata dengan kota, Menu pencarian lokasi wisata, Objek wisata unggulan daerah, Hotel atau penginapan, Toko penjualan souvenir tradisional dan rumah makan tradisional andalan Toraja Utara.

**Kata-kunci** : Peta Interaktif, Pariwisata, Android



## ABSTRACT

*North Toraja is one of the main tourist international destination in the Indonesia beside Bali and Yogyakarta. Equipped with a rich culture and the beauty of the land panorama makes North Toraja tourism became one of the country's major asset for the state and local revenue. In this information age, tourist destination facilities must utilize a variety of technologies that are currently being developed either through television, internet and mobile phones.*

*To facilitate access to the stricken area tourist maps is needed not just only a guide but also has to be interactive, in this case it shows what the main attraction if the place or region. And in the case of the tourism industry, travel maps should be mobile so that the tourist information can be accessed anywhere and anytime.*

*The Interactive Tourism Map Applications aims to meet the needs of travelers in this age of Information, with the Android mobile operating system which is the most widely used worldwide and is also capable of displaying a user interface that is very interactive and attractive.*

*This application is in addition to showing the tourist map, also displays the distance to the tourism location with the main city, Search location menu, Main tourism object in destination area, Hotel or homestay, Traditional souvenirs shops and prime traditional restaurants in North Toraja.*

**Keyword :** *Interactive Map, Tourism, Android*