

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PARIWISATA BERSEJARAH

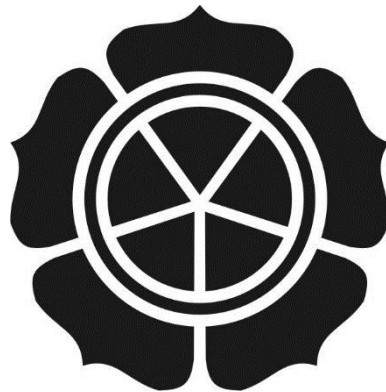
DAN BUDAYA BERBASIS ANDROID DI KOTA MAGELANG

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana 1

pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Dwita Rizki Hastantyo

11.11.5077

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PARIWISATA BERSEJARAH
DAN BUDAYA BERBASIS ANDROID DI KOTA MAGELANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwita Rizki Hastantyo
11.11.5077

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Agustus 2014

Dosen Pembimbing,



Krisnawati, S.Si., MT
NIK. 190302038

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PARIWISATA BERSEJARAH
DAN BUDAYA BERBASIS ANDROID DI KOTA MAGELANG**

yang disusun oleh

Dwita Rizki Hastantyo

11.11.5077

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 16 September 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Krisnawati, S.Si., MT
NIK. 190302038

Hartatik, M.Cs
NIK. 190000017

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

tanggal 25 September 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

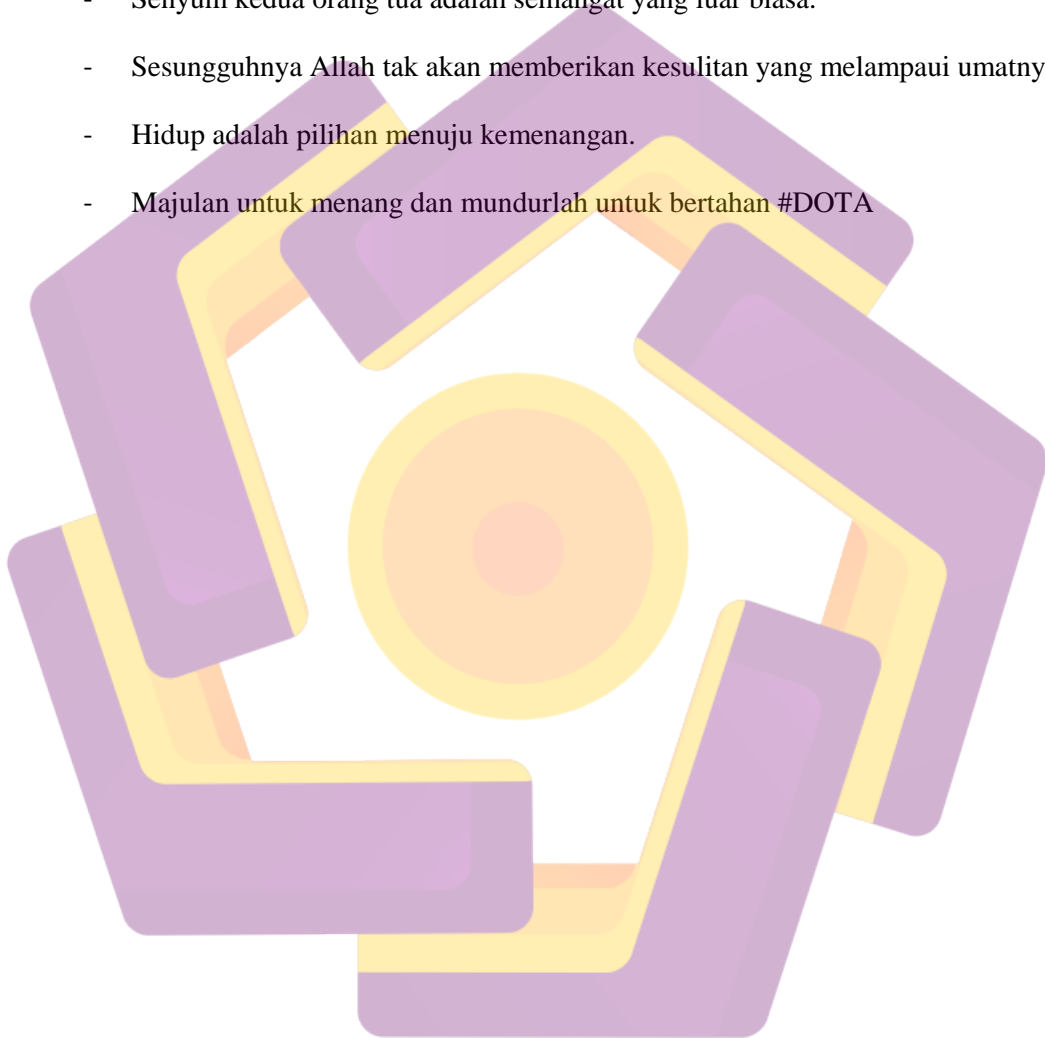
Yogyakarta, 25 September 2014

Dwita Rizki Hastantyo

NIM 11.11.5077

HALAMAN MOTTO

- Sukses itu berhasil melampaui kesuksesan orang tua dan lebih keberhasilan mereka.
- Bahagia itu melihat orang tua bangga dengan kita.
- Senyum kedua orang tua adalah semangat yang luar biasa.
- Sesungguhnya Allah tak akan memberikan kesulitan yang melampaui umatnya.
- Hidup adalah pilihan menuju kemenangan.
- Majulah untuk menang dan mundurlah untuk bertahan #DOTA



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dari semua yang saya kerjakan dan saya peroleh tidak luput dari doa dan dukungan banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi saya :

1. Allah SWT atas berkah dan ridho-Nya dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat lancar dan tidak ada hambatan yang berarti.
2. Kedua orang tua Ridar Umar W.W. M.Pd dan Titik Dwi H. S.Pd yang telah membesarkan saya, merawat, memberi dukungan moral, material dan spiritual, demi kelangsungan studi ini, serta saudara saya Ditya Rizki Wobowo atas dukungannya selama ini.
3. Sahabat seperjuangan menempuh skripsi Yoga dan Rama, serta terima kasih kepada Roni atas bantuannya selama ini.
4. Almamaterku STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Teman-teman seperjuangan 11-S1TI-07 serta dosen pembimbing Krisnawati, S.Si, MT yang telah memberikan bantuan dan saran selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Media Informasi Pariwisata Bersejarah Dan Budaya Berbasisi Andriod Di Kota Magelang”. Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan S1-Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 25 September 2014

Penulis

Dwita Rizki Hastantyo

DAFTAR ISI

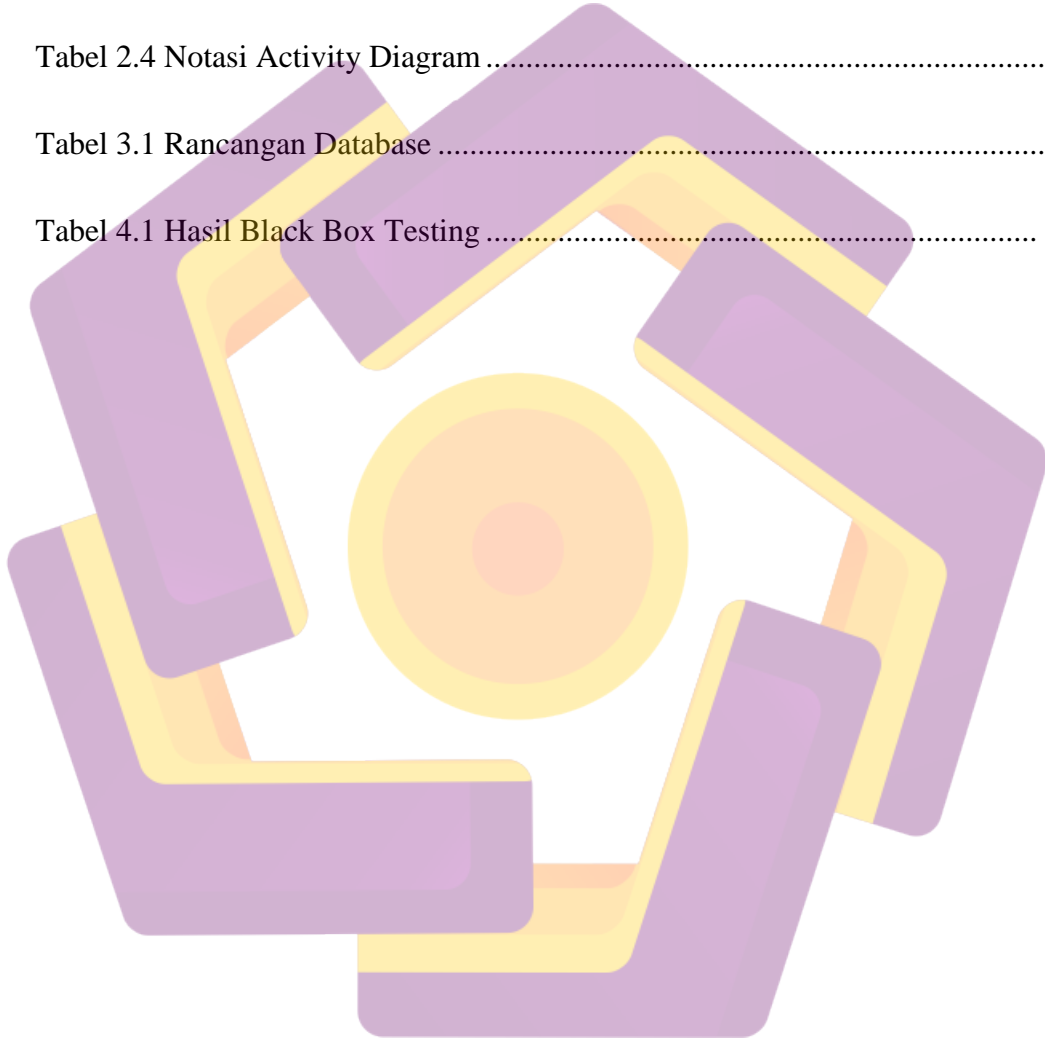
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Manfaat Penelitian.....	2
1.3 Metode penelitian	3
1.4 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6

2.1	Pengertian Informasi	6
2.2	Pengertian Aplikasi	6
2.3	Android.....	7
2.3.1	Pengertian Android	7
2.3.2	Versi Android.....	7
2.3.3	Arsitektur Android	11
2.3.4	Fundamental Aplikasi	16
2.3.5	Activity dan Widget	16
2.4	Eclipse IDE.....	17
2.5	Java.....	17
2.6	GPS.....	17
2.7	Google Map API	18
2.8	Android SDK.....	18
2.9	ADT.....	19
2.10	Analisis Sistem	20
2.10.1	Analisis SWOT	21
2.10.2	Analisis Kebutuhan	22
2.10.3	Analisis Kelayakan.....	23
2.11	UML (Unified Modeling Language).....	24
2.12	Budaya dan Objek Wisata	31
2.12.1	Budaya.....	31
2.12.2	Objek Wisata.....	32
BAB III	33
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	33
3.1	Analisis Sistem	33
3.1.1	Analisis SWOT	33
3.1.2	Analisi Kebutuhan Sistem.....	35
3.1.3	Analisi Kelayakan Sistem	38
3.2	Perancangan Sistem.....	39
3.2.1	Perancangan UML	40

3.2.2	Perancangan Database.....	48
3.2.3	Perancangan Interface	49
BAB IV	54
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM		54
1.1	Implementasi Database.....	54
1.2	Implementasi Interface	55
1.3	Pengujian Sistem	108
4.1.1	Black Box Testing.....	109
4.1.2	White Box Testing	110
1.4	Manual Instalasi	115
1.5	Distribusi	117
BAB V	121
PENUTUP.....		121
1.6	Kesimpulan.....	121
1.7	Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	123

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi Use Case Diagram	25
Tabel 2.2 Notasi Class Diagram	27
Tabel 2.3 Notasi Sequence Diagram	29
Tabel 2.4 Notasi Activity Diagram	30
Tabel 3.1 Rancangan Database	48
Tabel 4.1 Hasil Black Box Testing	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	12
Gambar 3.1 Use Case Diagram	40
Gambar 3.2 Activity Diagram Halaman Sejarah Magelang	40
Gambar 3.3 Activity Diagram Halaman Bangunan Bersejarah	41
Gambar 3.4 Activity Diagram Halaman Seni dan Budaya	41
Gambar 3.5 Activity Diagram Halaman Museum Bersejarah	42
Gambar 3.5 Activity Diagram Halaman Bantuan	42
Gambar 3.6 Activity Diagram Halaman Tentang Aplikasi	43
Gambar 3.7 Sequence Diagram Halaman Sejarah Magelang	43
Gambar 3.8 Sequence Diagram Halaman Bangunan Bersejarah	44
Gambar 3.9 Sequence Diagram Halaman Seni dan Budaya	44
Gambar 3.10 Sequence Diagram Halaman Museum Bersejarah	45
Gambar 3.11 Sequence Diagram Halaman Bantuan	45
Gambar 3.12 Sequence Diagram Halaman Tentang Aplikasi	46
Gambar 3.13 Class Diagram Aplikasi	47
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Pembuka	49
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Halaman Utama	49
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Sejarah Magelang	50

Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Menu Sliding Drawer	50
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Bangunan Bersejarah, Seni dan Budaya, Museum Bersejarah.....	51
Gambar 3.19 Rancangan Tampilan isi Bangunan Bersejarah, Seni dan Budaya, Museum Bersejarah.....	51
Gambar 3.20 Rancangan Tampilan Menu Sliding Drawer	52
Gambar 3.21 Rancangan Tampilan Bantuan	52
Gambar 3.22 Rancangan Tampilan Tentang Aplikasi	53
Gambar 3.23 Rancangan Tampilan Peta Lokasi	53
Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen	57
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	62
Gambar 4.3 Tampilan Sejarah Magelang Text	77
Gambar 4.4 Tampilan Sejarah Magelang Galeri.....	77
Gambar 4.5 Tampilan Sejarah Magelang Sliding Drawer	78
Gambar 4.6 Tampilan Sejarah Magelang Peta Lokasi.....	78
Gambar 4.7 Tampilan Daftar Bangunan Bersejarah	88
Gambar 4.8 Tampilan Pendopo Karisidenan Kedu Text	102
Gambar 4.9 Tampilan Pendopo Karisidenan Kedu Galeri.....	103
Gambar 4.10 Tampilan Pendopo Karisidenan Kedu SlidingDrawer	103
Gambar 4.11 Tampilan Pendopo Karisidenan Kedu Peta Lokasi.....	104

Gambar 4.12 Tampilan tentang Aplikasi Text.....	108
Gambar 4.13 White Box Testing MenuUtama.java.....	111
Gambar 4.14 White Box Testing MenuBangunan.java	112
Gambar 4.15 White Box Testing MenuBudaya.java	113
Gambar 4.16 White Box Testing MenuWisata.java	114
Gambar 4.17 Memulai Instalasi	115
Gambar 4.18 Proses Instalasi	116
Gambar 4.19 Instalasi Selesai	116
Gambar 4.20 Pencarian Nama Aplikasi	118
Gambar 4.21 Membuka Aplikasi yang Dicari	118
Gambar 4.22 Perijinan Penginstalan	119
Gambar 4.23 Proses Unduh Aplikasi	119
Gambar 4.24 Aplikasi Selesai Diunduh	120

INTISARI

Sejarah merupakan salah satu hal terpenting yang harus dipelajari oleh masyarakat suatu negara. Dengan belajar sejarah maka masyarakat akan mengetahui asal-asul dari kehidupan masyarakat itu sendiri. Seperti halnya kota Magelang yang mempunyai banyak tempat bersejarah dan berbagai budayanya.

Aplikasi Media Pariwisata Bersejarah dan Budaya di Kota Magelang ini terdiri dari gambar dan teks mengenai tempat bersejarah sekaligus tempat wisata di kota Magelang yang dipadukan dengan suara yang berfungsi sebagai *tour guide* dan juga mempunyai koordinat tempatnya yang diintergrasikan dengan GoogleMapsAPI untuk melengkapi dimana lokasi dari berbagai tempat wisata dan budaya di Kota Magelang yang menjadi topik utama dari aplikasi ini.

Tujuan aplikasi ini dibuat supaya masyarakat Indonesia terutama para pelajar, wisatawan dan umum tahu akan tempat bersejarah dan berbagai budaya di Kota Magelang. Aplikasi ini dibuat dengan berbagai fitur meliputi informasi tempat, gambar, cerita bersejarah dan berbagai budaya di Kota Magelang hingga saat ini.

Kata Kunci : Sejarah, Pariwisata, Budaya, Android dan Media Informasi

ABSTRACT

History is one of the most important things that must be learned by the people of a country. By studying the history of the people will know the origins of community life itself. As well as the town of Magelang this has many historical places and cultural variety.

Applications Historic and Cultural Tourism Media in Magelang City is comprised of an image and text about historic sites as well as tourist attractions in the city of Magelang, combined with a sound that serves as a tour guide and also have a place that will coordinate integrated in GoogleMapsAPI to complete where the location of places in the city of Magelang is the main topic of this application.

The purpose of this application is made so that the Indonesian people, especially the students will know the various cultures and historical places in the city of Magelang. This application includes information created places, historic stories and a variety of cultures in the city of Magelang to date.

Keywords: Historic Tourism, Culture, Android and Media Information.