

**APLIKASI INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
KABUPATEN SUMBA TIMUR BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Abner Panjanji Pada

10.11.4001

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**APLIKASI INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
KABUPATEN SUMBA TIMUR BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Abner Panjanji Pada

10.11.4001

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
KABUPATEN SUMBA TIMUR BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abner Panjanji Pada

10.11.4001

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Januari 2015

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN SUMBA TIMUR BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abner Panjanji Pada

10.11.4001

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

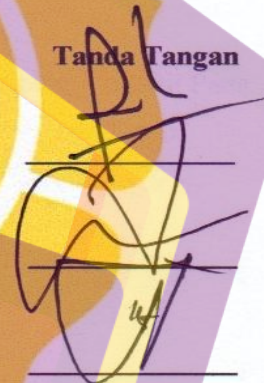
Nama Penguji

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302107

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

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Maret 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 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.

Yogyakarta, Maret 2015



Abner Panjanji Pada

10.11.4001

MOTTO

Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang (Amsal 23:18).

Tidak penting siapa yang menyukai atau membencimu, karena yang terpenting adalah Tuhan menyukaimu, kalau Tuhan menyukaimu pasti semua orang juga menyukaimu.

Tidak ada sutera yang lembut seperti belaian seorang ibu, mereka yang berhasil dalam hidup adalah mereka yang selalu sayang kepada ibunya.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan berkat dan kelancaran kepada saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Tuhan Yesus Kristus, atas berkat, kasih dan perlindunganNya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga saya tercinta, papa dan mama, oma tersayang, adik-adik tersayang serta semua keluarga besar Pada dan Paulangga yang selalu mendukung dan berdoa untuk saya.
3. Sahabat seperjuangan, Ferdianto Fofied, Purwidayatmo Bima Prasetyo, Robbi Andika, Raymon Januar Banik, Roy Anggi Wijaya, Aditia Samhadinata, Rizki Bayu Priyanto, Fakhru Ramadan, Prayogi Martaguna, Aditia Kurniawan, Cesar Surya dan Yudho Setiawan. Terima kasih buat waktu, kebersamaan dan dukungan dari teman-teman semua.
4. Bapak Erik Hadi Saputra, S. Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing, saya mengucapkan terima kasih banyak atas bimbingan dan bantuan bapak selama ini.
5. Semua teman-teman kelas 10-S1TI-06 tanpa terkecuali, terima kasih atas waktu dan kebersamaannya selama ini.
6. Teman-teman kost Ringin Raya No.5, Bang Billy, Mas Fikri, Kaka Andi, Fernando, Afif Adrian dan yang lainnya. Terima kasih atas bantuannya selama ini.
7. Sahabat SMA, Umbu Rey Ratundima, Rinoldi Kale dan Angga Pekuwali, terima kasih buat dukungan, diskusi dan masukannya. Jangan pernah berhenti menyukai sepakbola. :D
8. Teman-teman Ikatan Keluarga Nasrani Amikom dan teman-teman futsal semua. Terima kasih atas kebersamaan dan dukungannya.

Melalui halaman persembahan ini, semoga rasa terima kasih saya tersampaikan kepada semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul Aplikasi Informasi Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sumba Timur Berbasis Android dapat terselesaikan dengan lancar. Skripsi ini berisi tentang media informasi *mobile* yang memudahkan dalam pencarian informasi pariwisata dan kebudayaan untuk para pengguna android.

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis ingin mengucapkan terimakasih secara khusus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S. Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom dan Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng selaku dosen penguji dalam sidang pendadaran.
4. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sumba Timur, tempat penulis melakukan penelitian dan pengambilan data.

Penulis memohon maaf apabila di dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kesalahan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna sehingga penulis sangat mengharapkan saran dan masukan yang dapat membangun sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pada pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Maret 2015

Abner Panjanji Pada

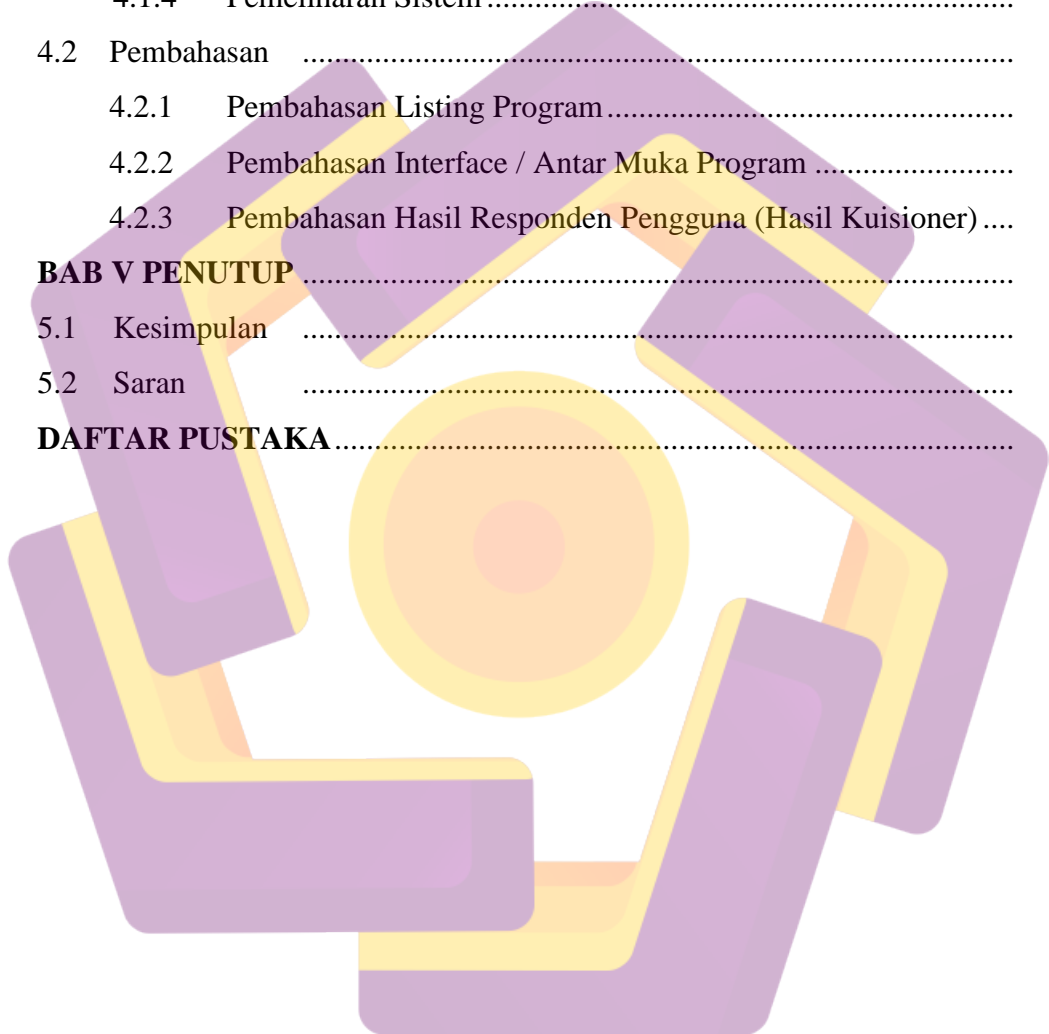
10.11.4001

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	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.2 Konsep Dasar Informasi	8
2.2.1 Pengertian Informasi	8
2.2.2 Nilai Informasi	8
2.2.3 Kualitas Informasi	10
2.3 Konsep Dasar Pariwisata	11
2.4 Sistem Informasi Pariwisata	13

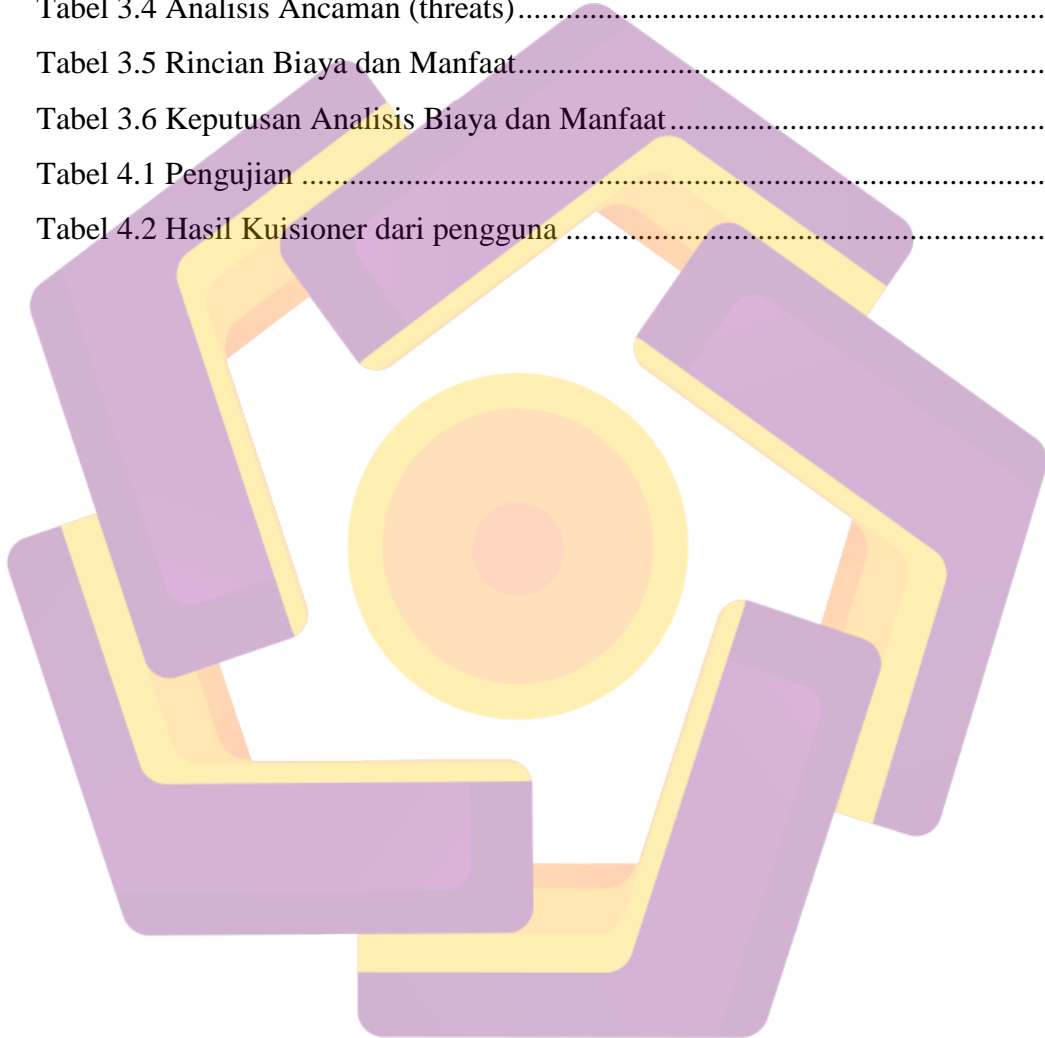
2.5	Konsep Dasar Kebudayaan.....	15
2.5.1	Pengertian Kebudayaan.....	15
2.5.2	Dalil Kebudayaan	16
2.5.3	Wujud Kebudayaan	17
2.5.4	Kerangka Kebudayaan	18
2.5.5	Unsur Kebudayaan	20
2.6	Teori Analisis	20
2.7	Android	22
2.7.1	Penegertian Android.....	22
2.7.2	Sejarah dan Perkembangan Android	22
2.7.3	Anatomi Android.....	23
2.7.4	Komponen Aplikasi.....	28
2.7.5	Tipe Aplikasi Android.....	32
2.7.6	Siklus Hidup Aplikasi Android	33
2.7.7	Kelebihan Android	34
2.8	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		43
3.1	Tinjauan Umum.....	43
3.1.1	Gambaran Umum Kabupaten Sumba Timur.....	43
3.2	Analisis Sistem	44
3.3	Analisis Kebutuhan	47
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	47
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	47
3.4	Analisis Kelayakan.....	49
3.4.1	Kelayakan Teknologi	49
3.4.2	Kelayakan Hukum.....	49
3.4.3	Kelayakan Operasional.....	50
3.4.4	Kelayakan Ekonomi	50
3.5	Perancangan Sistem.....	56
3.5.1	Perancangan Sistem Dengan UML	56
3.6	Perancangan Antar Muka	62

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	65
4.1 Implementasi	65
4.1.1 Uji Coba Sistem dan Program	65
4.1.2 Manual Program	70
4.1.3 Manual Instalasi	70
4.1.4 Pemeliharaan Sistem	71
4.2 Pembahasan	71
4.2.1 Pembahasan Listing Program	72
4.2.2 Pembahasan Interface / Antar Muka Program	76
4.2.3 Pembahasan Hasil Responden Pengguna (Hasil Kuisisioner)	79
BAB V PENUTUP	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kekuatan (Strengths)	45
Tabel 3.2 Analisis Kelemahan (Weakness)	45
Tabel 3.3 Analisis Peluang (oppertunities)	46
Tabel 3.4 Analisis Ancaman (threats)	46
Tabel 3.5 Rincian Biaya dan Manfaat	52
Tabel 3.6 Keputusan Analisis Biaya dan Manfaat	56
Tabel 4.1 Pengujian	66
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner dari pengguna	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Kebudayaan	19
Gambar 2.2 Detail Anatomi Android.....	24
Gambar 2.3. Prioritas aplikasi berdasarkan activity	34
Gambar 2.4. Tampilan Menu Utama Eclipse.....	39
Gambar 2.5. Jendela Kerja Eclipse	39
Gambar 3.1. Use Case.....	57
Gambar 3.2. Activity diagram Memilih Menu Wisata	58
Gambar 3.3. Activity diagram Memilih Menu Budaya	59
Gambar 3.4. Class Diagram	60
Gambar 3.5. Sequence Diagram	61
Gambar 3.6. Tampilan Halaman Utama	62
Gambar 3.7 Tampilan Halaman Event Budaya	63
Gambar 3.8 Tampilan Halaman Pariwisata	63
Gambar 3.9 Tampilan Halaman Kebudayaan	64
Gambar 4.1. Testing White Box	67
Gambar 4.2. Kesalahan Sintaks	68
Gambar 4.3. Kesalahan Logika.....	69
Gambar 4.4. Kesalahan Sewaktu Error.....	69
Gambar 4.5. Script Splash Screen.....	72
Gambar 4.6. Script Menu Utama	73
Gambar 4.7. Script Menu Budaya.....	73
Gambar 4.8. Script Menu Wisata.....	74
Gambar 4.9. Script Menu Even Budaya	75
Gambar 4.10. Script Menu Seni dan Kerajinan Tangan	75
Gambar 4.11. Splash Screen	76
Gambar 4.12. Halaman Menu Utama	77
Gambar 4.13. Halaman Budaya	77
Gambar 4.14. Halaman Wisata	78
Gambar 4.15. Halaman Even Budaya.....	78

Gambar 4.16. Halaman Seni dan Kerajinan Tangan..... 79



INTISARI

Aplikasi Informasi Kebudayaan dan Pariwisata berbasis android ini dirancang sebagai media informasi *mobile* yang memudahkan dalam pencarian informasi pariwisata dan kebudayaan untuk para pengguna android. Seperti kita ketahui bersama, penggunaan teknologi saat ini sudah menjadi suatu trend dan kebutuhan di zaman modern. Oleh karena itu untuk membantu siapa saja yang ingin mencari informasi pariwisata dan kebudayaan, penulis mencoba merancang sebuah aplikasi yang didalamnya memuat informasi tentang pariwisata dan kebudayaan Kabupaten Sumba Timur.

Dalam perancangannya, penulis memilih sistem operasi android sebagai media penerapan aplikasi ini. Sebab android merupakan sistem operasi *open source* yang mempunyai berbagai keunggulan terutama dalam segi aplikasi *mobile*. Serta dilihat juga dari sisi penggunaannya oleh banyak kalangan yang memiliki *handphone/gadget* berbasis android.

Kata kunci : Sistem informasi, Android



ABSTRACT

Application Information Culture and Tourism is designed as an android based mobile information media that facilitate the search for information and cultural tourism to the android users. As we all know, the use of technology nowadays has become a trend and a necessity in modern times. Therefore, to help anyone who wants to seek information and cultural tourism, the authors try to design an application that contains inside information about the tourism and culture of East Sumba.

In its design, the author chose the android operating system as a media application this application. Because Android is an open source operating system that has many advantages, especially in terms of mobile applications. As well as seen also from the use by many people who have a mobile / android based gadgets.

Keywords : *Information system, Android*

