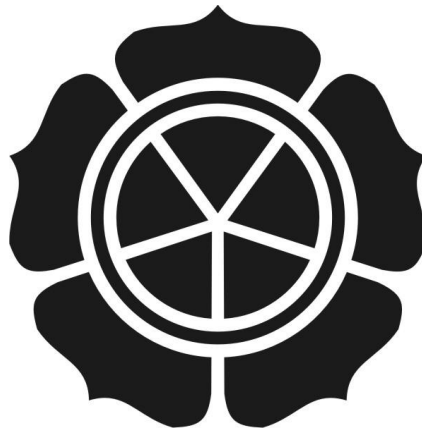


**APLIKASI PANDUAN WISATA DAN AKOMODASI DI NUSA
TENGGERA TIMUR BERDASARKAN BIAYA YANG DIMILIKI
WISATAWAN BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Anselmus Bobyson Lamanepa

13.21.0693

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M
YOGYAKARTA
2015**

**APLIKASI PANDUAN WISATA DAN AKOMODASI DI NUSA
TENGGERA TIMUR BERDASARKAN BIAYA YANG DIMILIKI
WISATAWAN BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Anselmus Bobyson Lamanepa

13.21.0693

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI PANDUAN WISATA DAN AKOMODASI DI NUSA
TENGARA TIMUR BERDASARKAN BIAYA DIMILIKI
WISATAWAN BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anselmus Bobyson Lamanepa

13.21.0693

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 29 Oktober 2014

Dosen Pembimbing



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK: 190302163

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI PANDUAN WISATA DAN AKOMODASI DI NUSA
TENGGARA TIMUR BERDASARKAN BIAYA DIMILIKI
WISATAWAN BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Anselmus Bobyson Lamanepa

13.21.0693

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 19302063

Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185

Tanda/Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Maret 2015



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 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, 06 Maret 2013



Anselmus Bobyson Lamanepa

NIM. 13.21.0693

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul Aplikasi Panduang Lokasi Wisata Dan Akomodasi Di Nusa Tenggara Timur Berdasarkan Biaya Yang Dimiliki Wisatawan Berbsis Android dengan baik dan pada waktu yang tepat.

Dalam menyelesaikan pembuatan analisis dan laporan Skripsi ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah Bapa yang Bertahta di Surga yang telah memberikan terangnya kepada penulis sehingga mampu menuntaskan pengerjaan Skripsi ini.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Dosen pembimbing, atas bimbingan, masukan dan petunjuk yang diberikan selama pengerjaan Skripsi sejak awal sampai akhir ini
3. Kedua orang tua serta kakak dan adik penulis yang mendukung proses Skripsi ini serta selalu membarikan Doa dan dukungan tiada henti.

4. Teman-teman Keluarga Besar Komunitas Ekaristi Kaum Muda Gereja Katolik Santo Antonius Kotabaru Yogyakarta, teman-teman Keluarga Besar Mahasiswa Adonara Yogyakarta, teman-teman Keluarga Besar Bigreds Yogyakarta.
5. Keluargaku yang juga teman seperjuangan kelas transfer teknik informatika angkatan 2013.

Penulis menyadari bahwa implementasi dan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian. Sehingga suatu saat penulis dapat memberikan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata penulis ingin meminta maaf bila ada kesalahan baik dalam penyusunan laporan maupun yang pernah penulis lakukan sewaktu membuat implementasi serta analisis Tugas Akhir . Semoga penelitian Tugas Akhir ini dapat memberikan tambahan pengetahuan dan manfaat bagi kita semua .

Yogyakarta, 04 Maret 2015

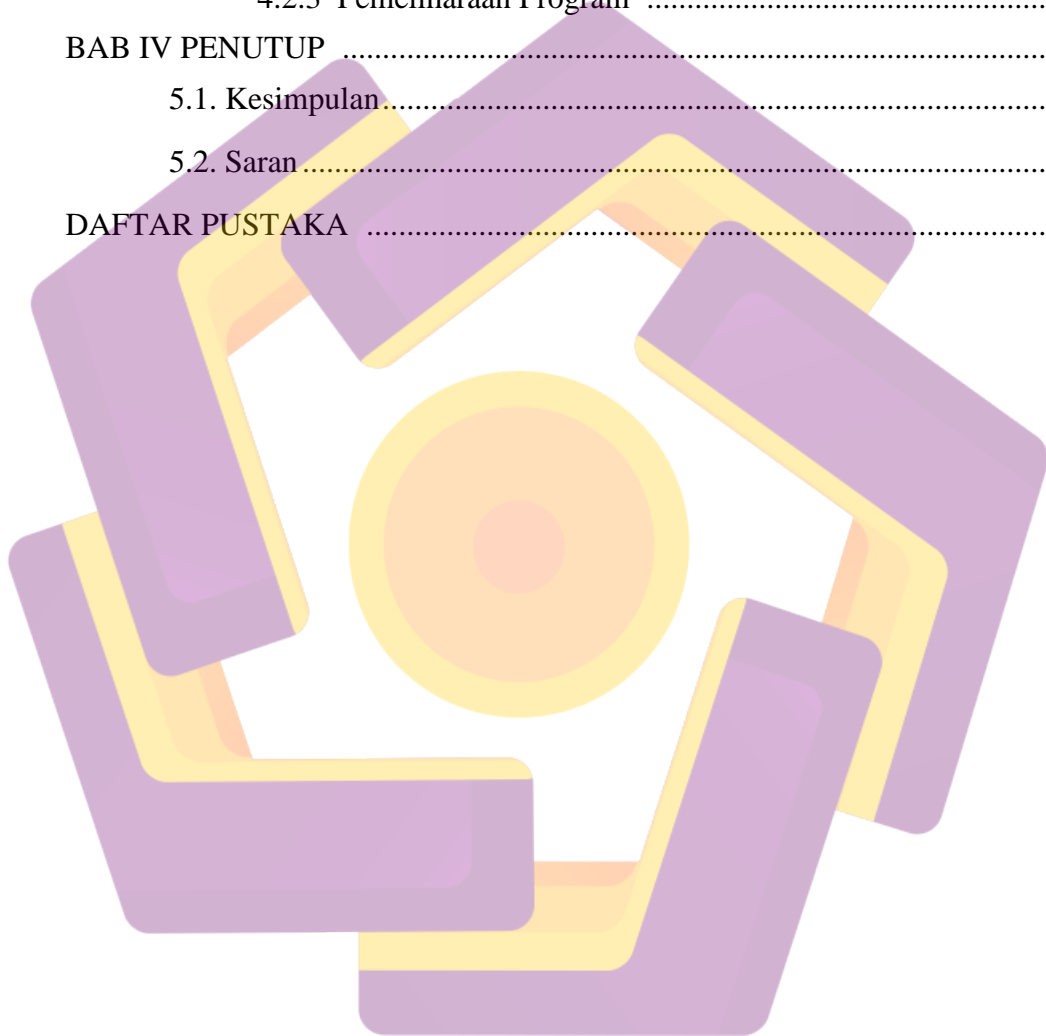
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	5
1.7. Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1. Tinjauan Pustaka	13
2.2. Aplikasi	13
2.2.1 Aplikasi Mobile	13
2.3. Andorid	14
2.4. Google Maps	16
2.5. Global Positioning System	17
2.5.1 Sinyal GPS	18
2.6. Unified Modeling Language	20
2.6.1 Usecase Diagram	20

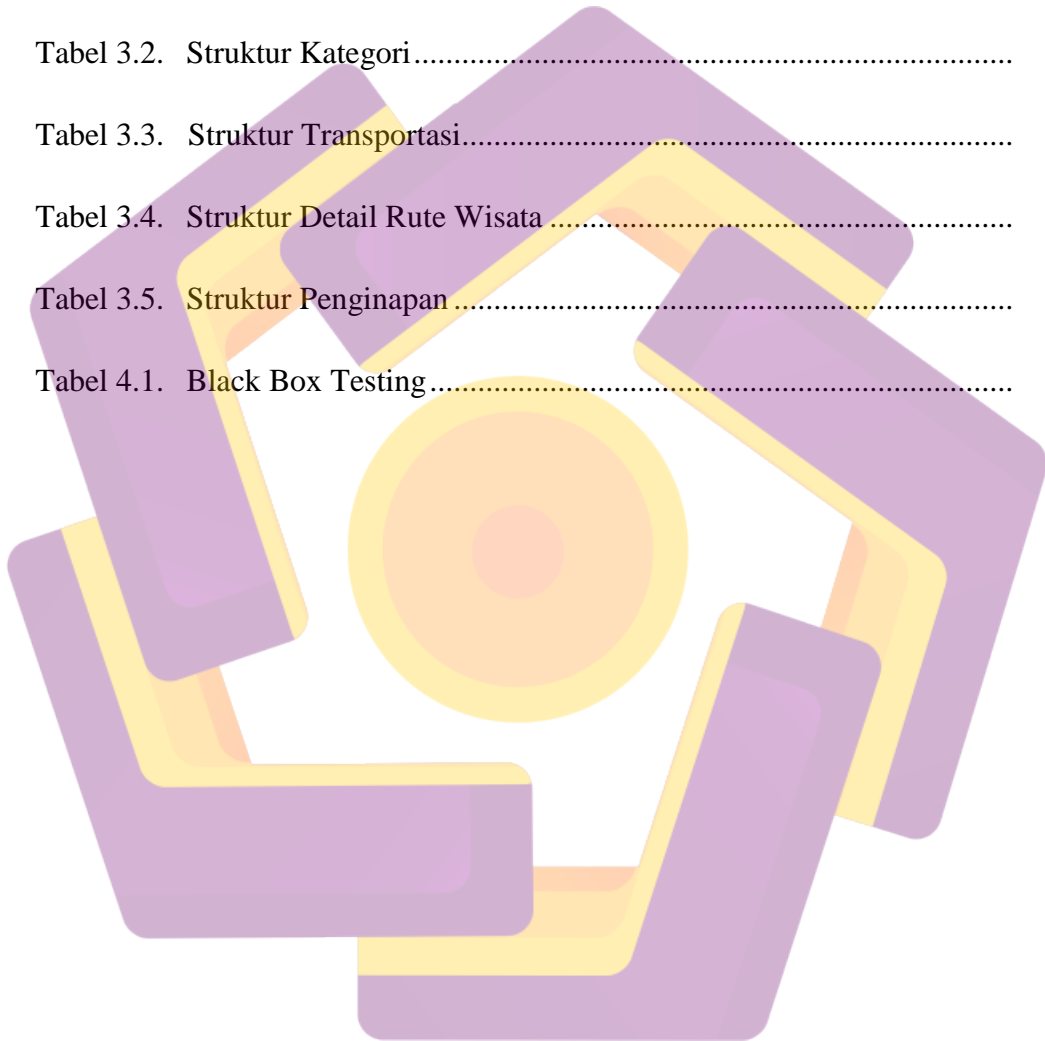
2.6.2 Activity Diagram	21
2.6.3 Class Diagram.....	21
2.6.4 Sequence Diagram	21
2.7. Entity Relationship Digram	21
2.8. Software Yang Digunakan	23
2.8.1. Android SDK	23
2.8.2. Eclipse.....	23
2.8.3. SQLite Database	24
2.8.4. Java Development Kit.....	24
2.8.5. Android Development Tools	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1. Analisis Sistem	27
3.1.1. Analisis Kebutuhan Fungsional.....	28
3.1.2 Analisis Kelayakan Sistem	29
3.2. Perancangan Sistem.....	30
3.2.1. Unified Modeling Language.....	30
3.2.1.1. Usecase Diagram.....	30
3.2.1.2. Activity Diagram.....	31
3.2.1.3. Class Diagram	34
3.2.1.4. Sequence Diagram.....	34
3.2.2. Entity Relationship Diagram	38
3.2.3. Relasi Antar Table	39
3.2.4. Struktur Basis Data	39
3.2.5. User Interface.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Implementasi	46
4.1.1. Implementasi Basis Data	46
4.1.2 Implementasi Interface dan Source Code	47

4.2. Pembahasan	60
4.2.1. Pengujian Program	60
4.2.1.1 White Box Testing	60
4.2.1.2 Black Box Testing	62
4.2.2 Instalasi Aplikasi	64
4.2.3 Pemeliharaan Program	64
BAB IV PENUTUP	65
5.1. Kesimpulan	65
5.2. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Notasi ERD	23
Tabel 3.1. Struktur Wisata.....	39
Tabel 3.2. Struktur Kategori.....	40
Tabel 3.3. Struktur Transportasi.....	40
Tabel 3.4. Struktur Detail Rute Wisata	41
Tabel 3.5. Struktur Penginapan.....	41
Tabel 4.1. Black Box Testing.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Usacase Diagram	30
Gambar 3.2. Activity Diagram Membuka Aplikasi	31
Gambar 3.3. Activiyi Diagram Membuka Halaman About	32
Gambar 3.4. Activity Diagram Mencari Wisata.....	32
Gambar 3.5. Activitiy Diagram Melihat Detail Wisata.....	33
Gambar 3.6. Activity Diagram Melihat Rute Wisata.....	33
Gambar 3.7. Class Diagram	34
Gambar 3.8. Sequence Diagram Melihat Lokasi Saya.....	35
Gambar 3.9. Sequence Diagram Mencari Lokasi Wisata	35
Gambar 3.10. Sequence Diagram Hasil Cari Wisata	36
Gambar 3.11. Sequence Diagram Detail Cari Wisata.....	36
Gambar 3.12. Sequence Diagram Rute Menuju Tempat Wisata	37
Gambar 3.13. Sequence Diagram Halaman About	37
Gambar 3.14. Entity Relationship Diagram	38
Gambar 3.15. Relasi Antar Tabel.....	39
Gambar 3.16. Rancangan Interface Splas Screen.....	42
Gambar 3.17. Rancangan Interface Halaman Utama	42
Gambar 3.18 Rancangan Interface Halaman Cari Wisata.....	43
Gambar 3.19 Rancangan Interface Halaman About.....	43

Gambar 3.20. Rancangan Interface Halaman Hasil Cari Wisata	44
Gambar 3.21 Rancangan Interface Halaman Detail Wisata.....	44
Gambar 3.22 Rancangan Interface Rute Menuju Wisata.....	45
Gambar 4.1. Relasi Antar Tabel.....	47
Gambar 4.2. Splash Screen.....	48
Gambar 4.3. Source Code Splash Screen.....	49
Gambar 4.4. Halaman Lokasi Saya	50
Gambar 4.5. Source Code Lokasi Saya.....	51
Gambar 4.6. Halaman Cari Wisata.....	52
Gambar 4.7. Source Code Cari Wisata.....	53
Gambar 4.8. Halaman Daftar Wisata	54
Gambar 4.9. Source Code Daftar Wisata	55
Gambar 4.10. Halaman Detail Wisata.....	56
Gambar 4.11. Source Code Detail Wisata.....	57
Gambar 4.12. Halaman Rute Wisata.....	58
Gambar 4.13. Source Code Rute Wisata.....	59
Gambar 4.14. Halaman About.....	60
Gambar 4.15. Runtime Error	61
Gambar 4.16. Syntax Error.....	61

INTISARI

Dewasa ini dengan banyak kemunculan teknologi baru yang membanjiri dunia informasi dan teknologi, jarak dan ruang bagi manusia yang tidak akan berpisah dengan perkembangan teknologi yang semakin lama akan maju, berbagai macam peralatan yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang membantu seluruh aktivitas manusia diseluruh penjuru dunia.

Pariwisata atau turisme adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan dan juga persiapan yang dilakukan untuk aktivitas ini. Seorang wisatawan atau turis adalah seseorang yang melakukan perjalanan paling tidak sejauh 80km (50 mill) dari rumahnya dengan tujuan rekreasi, merupakan definisi oleh Organisasi Pariwisata Dunia. Penggunaan GPS serta aplikasi mobile pariwisata sangat dibutuhkan terutama sebagai panduan lokasi wisata. Aplikasi yang akan dibuat dalam penelitian ini memiliki fitur untuk memberikan panduan lokasi wisata berdasarakan biaya yang dimiliki oleh wisatawan. Dengan biaya yang dimiliki, wisatawan dapat memperoleh informasi tentang lokasi wisata, hotel dan fasilitas umum.

Implementasi aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Android SDK, Android Development Tools, dan IDE Eclipse. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java.

Kata-kunci: pariwisata, android, wisatawan, aplikasi, teknologi, panduan

ABSTRACT

Nowadays with the emergence of many new technologies that flood the world of information and technology, distance and space for man who won't part with the development of technology that the longer going forward, a wide variety of equipment that were created to meet the people needs that help all people activities over the world.

Tourism or tourism is a journey made for recreation or leisure and also the preparations made for this event. A traveler or a tourist is someone that traveled at least as far as 80 km (50 mill) of his home for the purpose of recreation, is defenisi by the World Tourism Organization. The use of GPS and mobile applications especially as a much-needed tourism guide tourist location. Application to be made in this research have the features to deliver cost-berdasarakan tourism guide owned by travelers. With the cost of owned, visitors can obtain information about tourist sites, hotels and public facilities.

The implementation of this applications are made using the Android SDK, Android Development Tools, IDE and Eclipse.and the programming language used by Java.

Keyword: *tourism, android, tourist applications, technology, guide*

