

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE VISIT JOGJA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Arie Gusti Setiawan Wibowo

11.12.5540

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE VISIT JOGJA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Arie Gusti Setiawan Wibowo

11.12.5540

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE VISIT JOGJA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arie Gusti Setiawan Wibowo
11.12.5540

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2014

Dosen Pembimbing



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK.190302163

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE VISIT JOGJA
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Arie Gusti Setiawan Wibowo
11.12.5540

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK.190302163



Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Mei 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa laporan skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI) dan isi laporan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 27 Mei 2015

Arie Gusti Setiawan Wibowo

11.12.5540

MOTTO

Bukan masalah bisa atau tidak bisa. Tapi mau atau tidak mau.

You never try you never know. Trust God and believe in yourself.

Barangsiapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.” (QS Al-Ankabut [29]: 6)

Kamu tidak dapat mendasarkan kehidupanmu pada harapan orang lain.

Hal yang paling utama adalah mental, keyakinan, dan tindakan. Cukup buktikan jika memang bisa, tak perlu banyak bicara.

Semoga kita bukan termasuk orang yang gemar mengeluh, hanya bisa mengeluh tanpa usaha terlebih dahulu.

Lebih baik gagal dengan melakukan daripada gagal tapi tidak mencoba.

Mudahkan urusan orang lain, agar Tuhan memudahkan segala urusanmu.

We just have one life. Make it simple.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ridho dan karunia-Nya kepada saya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Orangtua-ku tercinta, terimakasih untuk dorongan, dukungan dan do'anya selama ini terutama untuk Mama yang sudah tenang dan bahagia di sisi Allah SWT. Terimakasih banyak. Terimakasih juga untuk Kakak-kakak ku, Adik ku dan keluarga besarku, dukungan kalian sangat berarti.
2. Teman-teman 11-SI SI-03 (Eric, Bagus, Hastomo, Andri, Reza, Dhony, Rizki, Faiz, Laka, Alfi, Echa, Stevi dan teman-teman satu kelas lainnya), teman-teman di dunia maya maupun teman-teman main dan belajar serta teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Terimakasih buat kalian semua.
3. Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, semua ini terwujud berkat dukungan dan do'a dari kalian semua. Terimakasih.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat, Hidayah dan Inayah-Nya sehingga dapat terselesaikannya Skripsi dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Aplikasi Mobile Visit Jogja Berbasis Android”**.

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta. Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini, penulis telah begitu banyak memperoleh bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak.

Dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

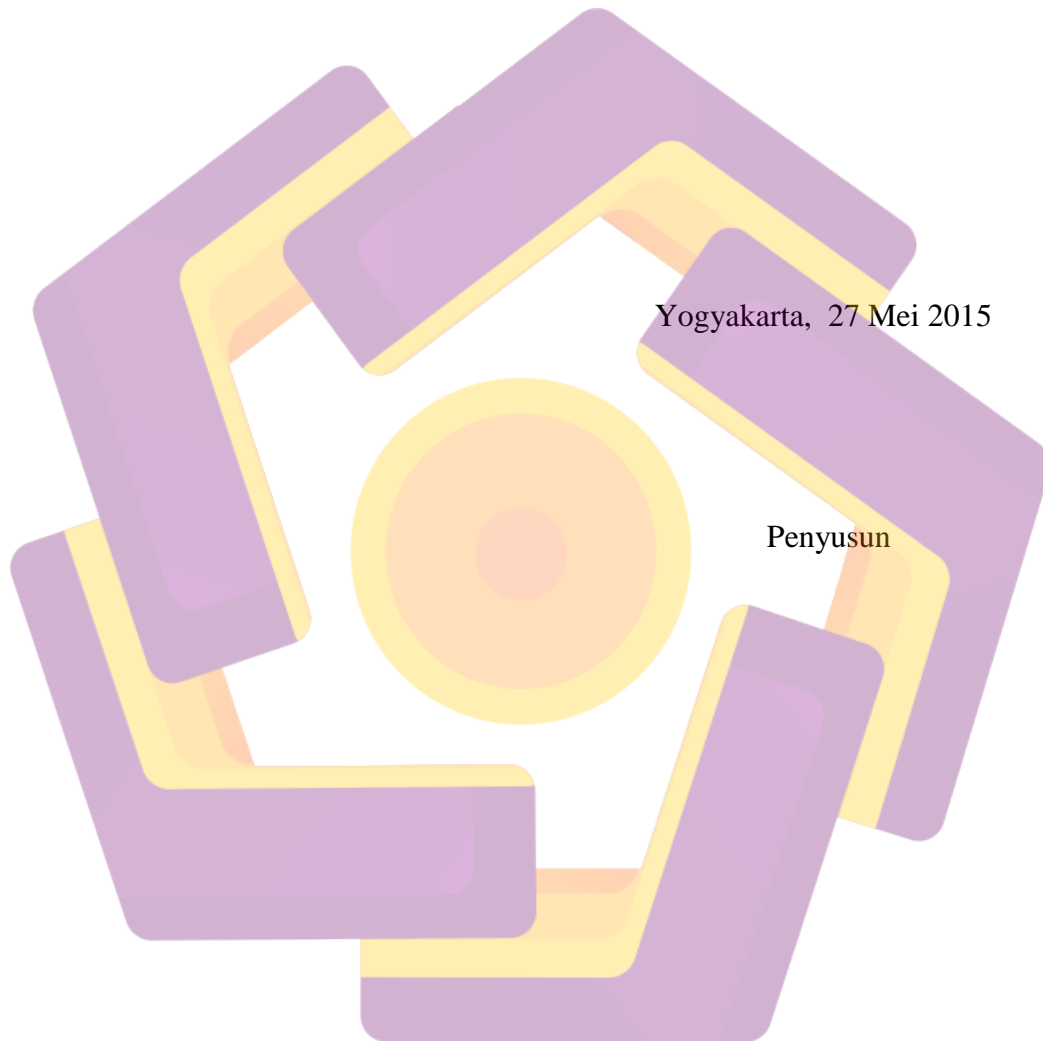
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan S1-SI STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar dalam membimbing penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Semoga amal kebaikan dan do'a senantiasa mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa didalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca.

Akhir kata, penyusun berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan yang berguna bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



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.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
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 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Analisis	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Aplikasi Mobile	8
2.3 Android	10
2.4 Sejarah Android	10
2.5 Konsep Pemodelan Sistem	12
2.6 Analisis SWOT	12
2.7 Tahapan Pengembangan Software.....	13
2.7.1 SDLC (System Development Life Cycle).....	13

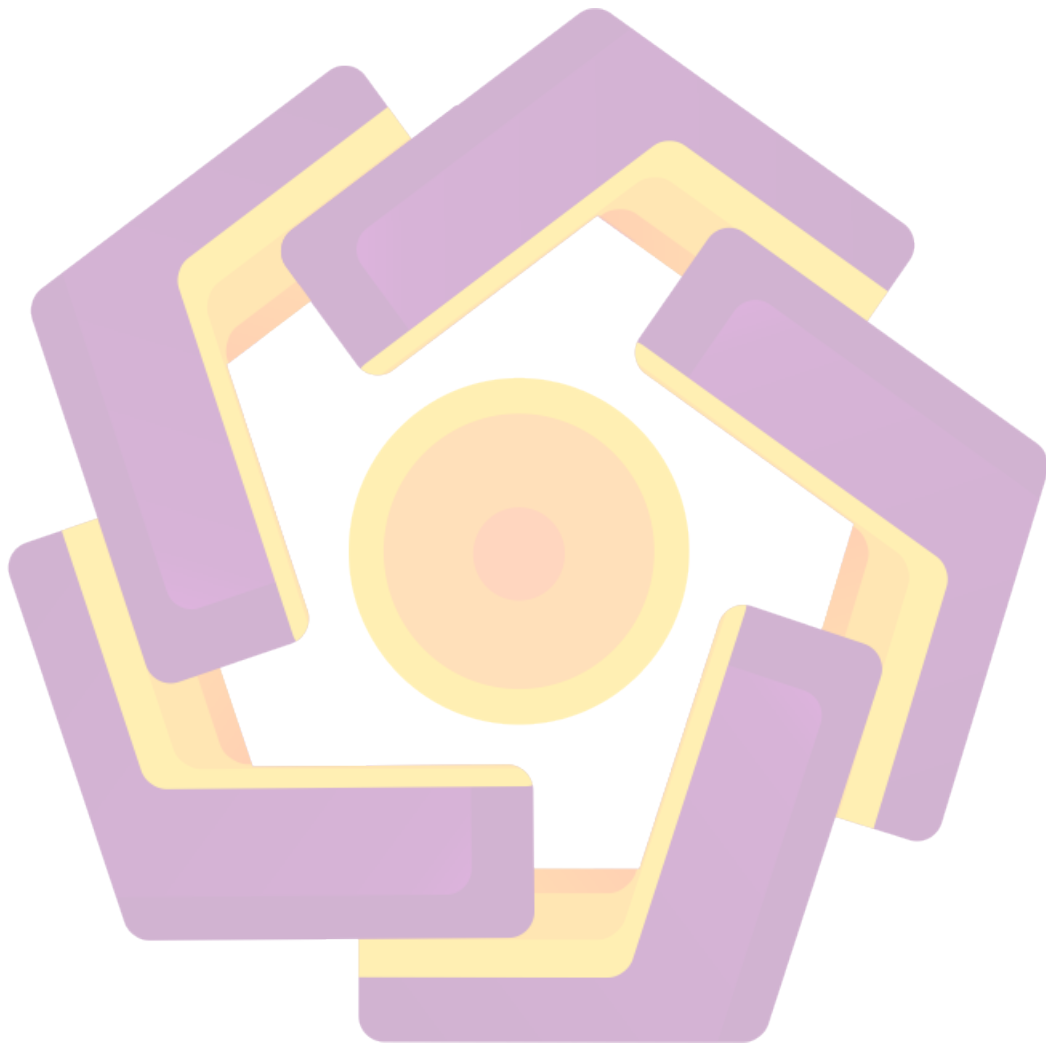
2.8	Konsep Basis Data	18
2.8.1	Unified Modeling Language (UML)	18
2.8.2	Use Case Diagram	19
2.8.3	Class Diagram (Diagram Kelas)	21
2.8.4	Activity Diagram (Diagram Aktivitas)	21
2.8.5	Sequence Diagram (Diagram Urutan)	22
2.8.6	ERD (Entity Relationship Diagram)	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		23
3.1	Tinjauan Umum	23
3.2	Analisis Sistem	23
3.3	Analisis SWOT	25
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	26
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	27
3.5	Analisis Kelayakan Sistem	28
3.5.1	Kelayakan Teknologi	29
3.5.2	Kelayakan Operasional	29
3.5.3	Kelayakan Hukum	29
3.6	Perancangan Sistem	30
3.6.1	Perancangan UML (Unified Modeling Language)	30
3.6.1.1	Use Case Diagram	30
3.6.1.2	Activity Diagram	34
3.6.1.3	Class Diagram	37
3.6.1.4	Sequence Diagram	39
3.6.2	Perancangan ERD (Entity Relationship Diagram)	41
3.6.3	Perancangan Basis Data	41
3.6.4	Perancangan Antarmuka (Interface)	43
3.6.4.1	Perancangan Tampilan Splash Screen	44
3.6.4.2	Perancangan Tampilan Menu Utama	45
3.6.4.3	Perancangan Tampilan Daftar Wisata	46
3.6.4.4	Perancangan Tampilan Deskripsi Wisata	47

3.6.4.5	Perancangan Tampilan Halaman Pencarian.....	48
3.6.4.6	Perancangan Tampilan Hasil Pencarian.....	49
3.6.4.7	Perancangan Tampilan Menu Tentang	50
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1	Implementasi.....	51
4.2	Implementasi Basis Data.....	51
3.2.1	Tabel Gambar.....	51
3.2.2	Tabel Komentar.....	52
3.2.3	Tabel Wisata.....	52
3.3	Implementasi User Interface	53
3.3.1	Halaman Splash Screen.....	53
3.3.2	Halaman Menu Utama	55
3.3.3	Halaman Daftar Wisata.....	57
3.3.4	Halaman Deskripsi Wisata.....	60
3.3.5	Halaman Peta Lokasi.....	64
3.3.6	Halaman Pencarian.....	66
3.3.7	Halaman tentang.....	68
3.4	Koneksi Form dan Database Server.....	70
3.4.1	Koneksi Database.....	70
3.4.2	Kode Untuk Mengambil Data Dari Database	71
3.5	Pengujian Program (Black Box Testing).....	72
3.6	Instalasi Program	73
BAB V	KESIMPULAN	78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		80

DAFTAR GAMBAR

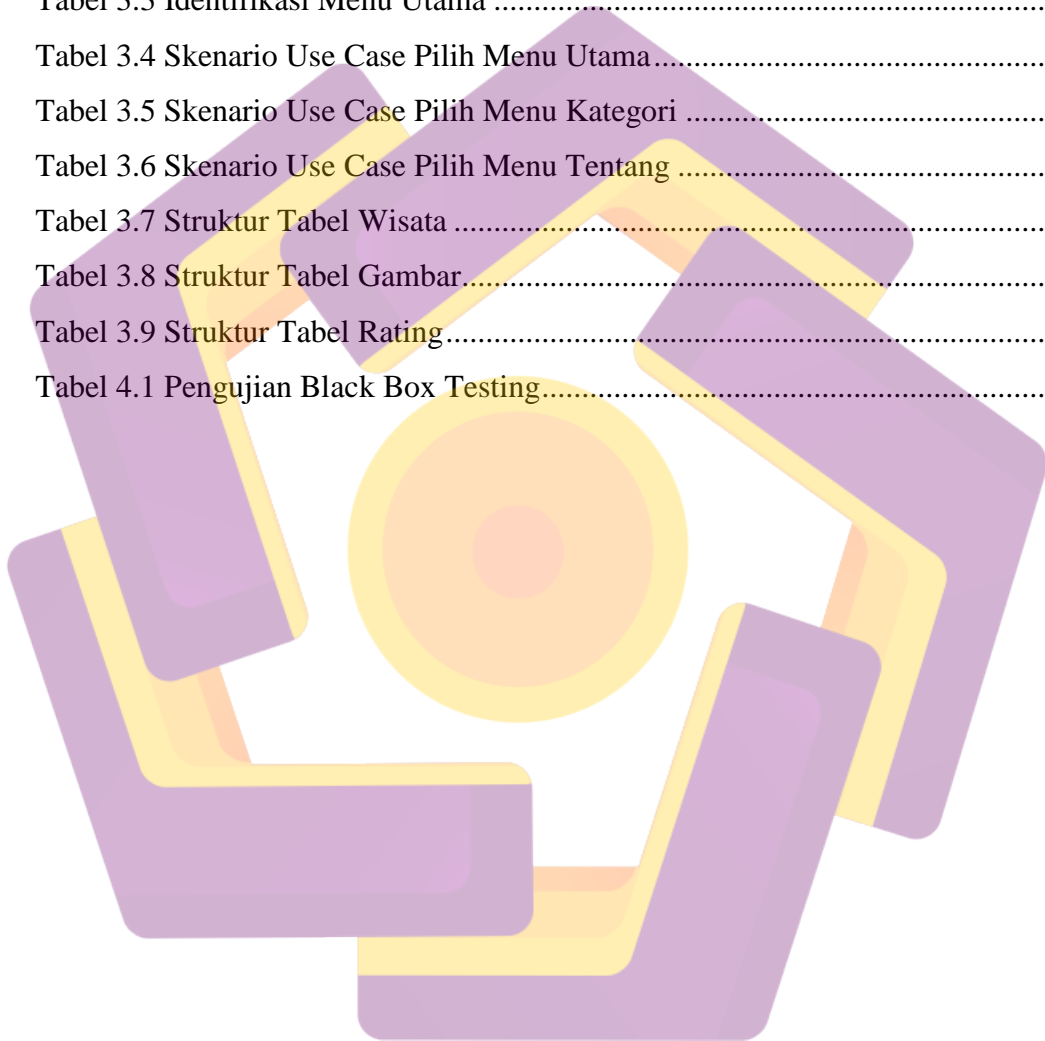
Gambar 2.1 Analisis SWOT	10
Gambar 3.1 Use Case Menu.....	44
Gambar 3.2 Rancangan Activity Diagram Form Kategori	49
Gambar 3.3 Rancangan Activity Diagram Form Tentang	63
Gambar 3.4 Rancangan Class Diagram	64
Gambar 3.5 Rancangan Sequence Diagram Menu Wisata	65
Gambar 3.6 Rancangan Sequence Diagram Menu Tombol Tentang.....	70
Gambar 3.7 Rancangan ERD (Entity Relationship Diagram).....	75
Gambar 3.8 Tampilan Splash Screen	75
Gambar 3.9 Tampilan Menu Utama.....	76
Gambar 3.10 Tampilan Daftar Wisata	77
Gambar 3.11 Tampilan Deskripsi Wisata	78
Gambar 3.12 Tampilan Halaman Pencarian	79
Gambar 3.13 Tampilan Hasil Pencarian	80
Gambar 3.14 Tampilan Menu Tentang	81
Gambar 4.1 Tabel Gambar	103
Gambar 4.2 Tabel Komentar	104
Gambar 4.3 Tabel Wisata.....	104
Gambar 4.4 Halaman Splash Screen	105
Gambar 4.5 Halaman Menu Utama	106
Gambar 4.6 Halaman Daftar Wisata	106
Gambar 4.7 Halaman Deskripsi Wisata	107
Gambar 4.8 Halaman Peta Lokasi.....	107
Gambar 4.9 Halaman Pencarian.....	108
Gambar 4.10 Halaman Tentang	108
Gambar 4.11 Letak File Visit Jogja.apk Pada Smartphone	109
Gambar 4.12 Verifikasi Instalasi.....	116
Gambar 4.13 Proses Instalasi	116

Gambar 4.14 Proses Instalasi Selesai.....117
Gambar 4.15 Icon Aplikasi Visit Jogja.....117



DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram	27
Tabel 3.1 Tabel SWOT Aplikasi Visit Jogja	52
Tabel 3.2 Identifikasi Aktor	53
Tabel 3.3 Identifikasi Menu Utama	53
Tabel 3.4 Skenario Use Case Pilih Menu Utama	55
Tabel 3.5 Skenario Use Case Pilih Menu Kategori	62
Tabel 3.6 Skenario Use Case Pilih Menu Tentang	66
Tabel 3.7 Struktur Tabel Wisata	67
Tabel 3.8 Struktur Tabel Gambar	68
Tabel 3.9 Struktur Tabel Rating	69
Tabel 4.1 Pengujian Black Box Testing	119



INTISARI

Android adalah sistem operasi yang bersifat open source dan sedang berkembang pesat saat ini, sistem operasi ini di khususkan untuk perangkat smartphome dan tablet PC. Saat ini hampir semua orang menggunakan smartphome untuk menunjang keperluan sehari – hari karena banyak aplikasi yang memudahkan pekerjaan, bisnis maupun hobi.

Pembuatan aplikasi ini bermanfaat untuk memberikan kemudahan dalam mencari tempat wisata yang ada di Jogja. Aplikasi ini telah di rangkum berdasarkan kategori wisata dan di desain dengan tampilan yang menarik. Target pengguna aplikasi ini adalah wisatawan yang akan pergi ke Jogja.

Aplikasi ini juga memberikan deskripsi, foto, dan info kontak dari tempat wisata secara ringkas dan jelas untuk memudahkan pengguna mengetahui info tentang lokasi tersebut. Sistem operasi Android yang bisa di install oleh aplikasi ini minimal Android versi 2.3 Gingerbread.

Kata-kunci: sistem informasi, android, mobile, analisis, wisata, yogyakarta.



ABSTRACT

Android is an operating system that is open source and is rapidly growing at this time, these specialized operating systems for smartphones and tablet PCs. Nowadays almost all people uses a smartphone to support the the daily needs because a lot of applications that facilitates employment, business or hobby.

The making of this application is useful to provide ease in searching for the sights places in Jogja. This application has been in auto summary based on tourism category as well as in design with an attractive appearance. The Target users of this application is that traveller would go to Yogyakarta.

This application also provides descriptions, photographs, and contact info of sights in a concise and clear to make it easy for users to find out info about the location. The Android operating system that can be installed by the application at least Android 2.3 Gingerbread.

Keywords: *system information, android, mobile, analysis, tour, yogyakarta.*

