

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE INTERAKTIF
PARIWISATA KABUPATEN WONOGIRI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Fendhi Candra Purnama

11.11.5027

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE INTERAKTIF
PARIWISATA KABUPATEN WONOGIRI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fendhi Candra Purnama

11.11.5027

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE INTERAKTIF
PARIWISATA KABUPATEN WONOGIRI BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fendhi Candra Purnama

11.11.5027

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 September 2014

Dosen Pembimbing,



Dr. Ema Utami, S.Si., M.Kom

NIK. 190302037

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE INTERAKTIF
PARIWISATA KABUPATEN WONOGIRI BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Fendhi Candra Purnama

11.11.5027

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK. 190302163

Nila Feby Puspitasari, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302161

Dr. Ema Utami, S.Si., M.Kom.
NIK. 190302037



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juni 2015

KETUA SEMIKOM AMIKOM YOGYAKARTA



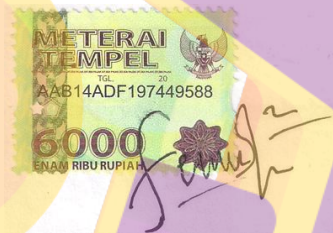
Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 5 Juni 2015



Fendhi Candra Purnama
NIM. 11.11.5027

MOTTO

“MAN JADDA WAJADDA”

Barangsiapa yang bersungguh-sungguh maka dia akan berhasil

“Ketahuilah bahwa pintar saja belum cukup untuk meraih kesuksesan maka dari itu kita harus bekerja lebih keras dan lebih cerdas”

“Formula dari kesuksesan adalah tiga yaitu kerja keras, pantang menyerah dan berdoa”

“Tidak ada satu kesuksesan pun yang tidak disertai dengan kegagalan, maka habiskanlah jatah kegagalanmu”

“Kesalahan akan membuat seseorang belajar untuk menjadi lebih baik dimasa yang akan datang”

“Jawaban dari sebuah keberhasilan adalah senantiasa belajar dan bekerja keras tanpa pantang menyerah”

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat karunia serta hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam tidak lupa saya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa dunia ini ke jaman yang penuh berkah. Skripsi ini saya persembahkan dengan rasa terima kasih yang besar kepada :

1. Kedua orang tuaku, Ibundaku tercinta Ibu Siti Murwani dan Ayahanda tercinta Bapak Wiyono yang telah menyayangi ananda sepanjang masa. Terimakasih banyak atas doanya yang tidak pernah berhenti mendoakan demi kesuksesanku kelak Jazakumullahu khairan Katsiran.
2. Ibu Ema Utami, Dr., S.Si., M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah saya anggap sebagai orang tua yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada saya selama pengerjaan skripsi ini.
3. Adekku tercinta Oktavia Novitasari yang sudah mendukung, mendoakan dan memberi motivasi.
4. Sahabat-sahabat seperjuangan warga 11-S1TI-06 yang telah memberi keceriaan, canda tawa dan susah senang selama melewati masa-masa perkuliahan yang penuh dengan liku-liku. Terutama buat Dendy, Faisal, Simon, Bakti, Agus, Hengki, Ihsan, Wiliam dan Abit.
5. DISBUDPARPORA Kabupaten Wonogiri yang sudah memberikan ijin dan mendukung penelitian ini.
6. Untuk semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih banyak atas doa dan bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Analisis dan Perancangan Aplikasi Mobile Interaktif Pariwisata Kabupaten Wonogiri Berbasis Android”** dengan baik dan lancar.

Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata satu Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada Bapak M. Suyanto, Prof. M.M. sebagai Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 reguler STMIK AMIKOM Yogyakarta serta Ibu Ema Utami, Dr., S.Si. M.Kom selaku dosen pembimbing.

Penulis menyadari bahwa implementasi dan laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik serta saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan yang lebih baik dimasa mendatang. Semoga penelitian ini dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan manfaat pada semua pihak.

Yogyakarta, 5 Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN		
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.3.1 Batasan Konten	3
1.3.2 Batasan Software	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metodologi Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI		
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Konsep Dasar Pariwisata	10
2.2.1 Jenis Pariwisata	12
2.2.2 Objek dan Daya Tarik Wisata	15

2.2.3	Sarana Kepariwisataa	15
2.3	Global Positioning System (GPS)	17
2.3.1	Pencarian Lokasi Dengan GPS pada Android	17
2.4	Google Maps	18
2.5	Aplikasi Mobile	18
2.5.1	Pengertian Aplikasi Mobile	18
2.5.2	Jenis Aplikasi Mobile	18
2.5.3	Program Aplikasi	19
2.6	Android	20
2.6.1	Fitur Android	22
2.6.2	Arsitektur Android	23
2.6.3	Versi Android	25
2.7	Software Yang Digunakan	26
2.7.1	Eclipse	26
2.7.2	Java	26
2.7.3	Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	27
2.7.4	ADT (<i>Android Development tools</i>)	27
2.8	Konsep UML (<i>Unifed Modelling Language</i>)	28
2.8.1	Definisi UML	28
2.8.2	Diagram UML	29
2.8.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	29
2.8.2.2	<i>Activity Diagram</i>	32
2.8.2.4	<i>Sequence Diagram</i>	34
2.8.2.3	<i>Class Diagram</i>	35
2.8.2.5	Keunggulan UML	36
2.9	SQLite	37
2.9.1	Pengertian SQLite	37
2.9.2	SQLite pada Android	37

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1	Deskripsi DISBUDPARPORA Kabupaten Wonogiri	39
-----	--	----

3.1.1	Sejarah Berdirinya Dinas Pariwisata	39
3.1.2	Tugas Pokok DISBUDPARPORA Kabupaten Wonogiri	41
3.1.3	Struktur Organisasi	42
3.2	Analisis Sistem	43
3.2.1	Definisi Analisis Sistem	43
3.2.2	Identifikasi Masalah	43
3.2.3	Analisis SWOT	44
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem	46
3.2.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	46
3.2.4.2	Analisis Kebutuhan Nonfungsional	47
3.2.5	Analisis Kelayakan Sistem	48
3.2.5.1	Kelayakan Teknologi	49
3.2.5.2	Kelayakan Operasional	50
3.2.5.3	Kelayakan Hukum	50
3.2.5.4	Kelayakan Ekonomi	50
3.3	Perancangan Sistem	51
3.3.1	Struktur Navigasi	51
3.3.2	Perancangan UML	52
3.3.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	52
3.3.2.2	<i>Activity Diagram</i>	53
3.3.2.3	<i>Sequence Diagram</i>	57
3.3.2.4	<i>Class Diagram</i>	61
3.3.4	Perancangan Basis Data	63
3.3.4.1	Rancangan Tabel	63
3.3.4.2	Relasi Antar Tabel	65
3.3.5	Perancangan Antar Muka	66

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1	Pembuatan Database dan Tabel	74
4.2	Pembuatan Interface(Form) dan Program	76
4.2.1	Menu Utama	76

4.2.2	Halaman Profil	79
4.2.3	Halaman About	80
4.2.4	Halaman Kategori Wisata	80
4.2.5	Halaman List Wisata	82
4.2.6	Halaman Detail Wisata	85
4.2.7	Halaman Gallery	88
4.2.8	Halaman Detail Gallery	90
4.2.9	Halaman List Hotel	92
4.2.10	Halaman Detail Hotel	93
4.2.11	Halaman List Rumah Makan	96
4.2.12	Halaman Detail Rumah Makan	97
4.2.13	Halaman List Pusat Perbelanjaan	99
4.2.14	Halaman Detail Pusat Perbelanjaan	100
4.3	White-box Testing	101
4.4	Black-box Testing	102
4.5	Implementasi Program	110
4.5.1	Manual Program	110
4.5.1.1	Tampilan Splash Screen	110
4.5.1.2	Menu Utama	111
4.5.1.3	Halaman Kategori Wisata	113
4.5.1.4	Halaman List Tempat Wisata	113
4.5.1.5	Halaman List Hotel	114
4.5.1.6	Halaman List Rumah Makan	115
4.5.1.7	Halman List Pusat Perbelanjaan	115
4.5.1.8	Halaman Detail Info Wisata	116
4.5.1.9	Halaman Detail Info Hotel	117
4.5.1.10	Halaman Detail Info Rumah Makan	117
4.5.1.11	Halaman Detail Info Pusat Perbelanjaan	118
4.5.1.12	Halaman Kontak	119
4.5.1.13	Halaman Peta	119
4.5.1.14	Halaman Detail Profil Wonogiri	120

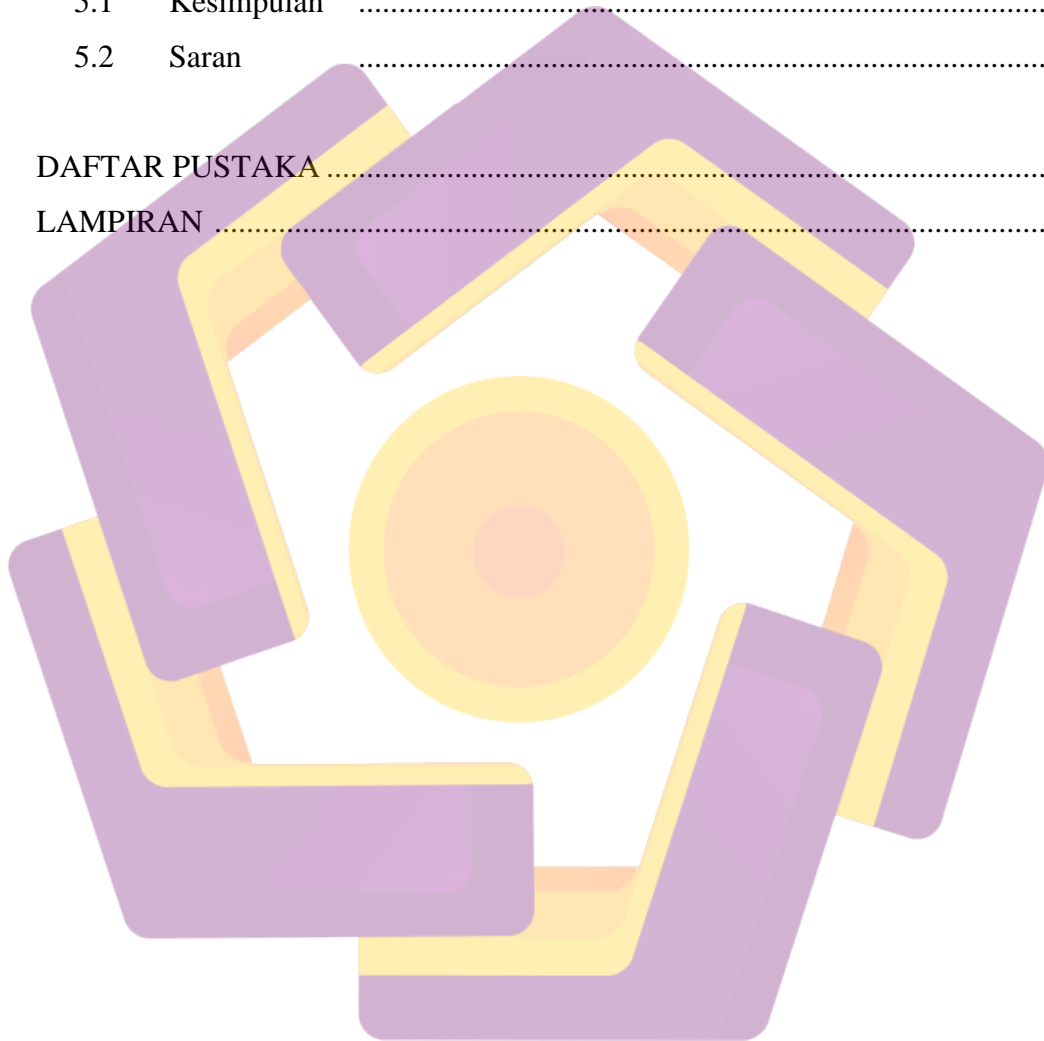
4.5.1.15 Halaman Detail About	120
4.5.2 Manual Instalasi	121
4.6 Pemeliharaan Sistem	124

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	125
5.2 Saran	126

DAFTAR PUSTAKA	127
----------------------	-----

LAMPIRAN	128
----------------	-----



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol <i>Use Case Diagram</i>	29
Tabel 2.2	Simbol <i>Activity Diagram</i>	32
Tabel 2.3	Simbol <i>Sequence Diagram</i>	34
Tabel 2.4	Simbol <i>Class Diagram</i>	35
Tabel 3.1	Analisis SWOT	44
Tabel 3.2	Tabel Wisata	63
Tabel 3.3	Tabel Kategori	63
Tabel 3.4	Tabel Hotel	64
Tabel 3.5	Tabel Rumah Makan	64
Tabel 3.6	Tabel Pusat Perbelanjaan	65
Tabel 4.1	Testing Masuk Aplikasi	102
Tabel 4.2	Testing Menu Utama	103
Tabel 4.3	Testing Halaman Kategori Wisata.....	103
Tabel 4.4	Testing Halaman List Wisata.....	104
Tabel 4.5	Testing Halaman List Hotel.....	104
Tabel 4.6	Testing Halaman List Rumah Makan	104
Tabel 4.7	Testing Halaman List Pusat Perbelanjaan	104
Tabel 4.8	Testing Halaman Detail Wisata	105
Tabel 4.9	Testing Halaman Detail Hotel.	105
Tabel 4.10	Testing Halaman Rumah Makan.....	105
Tabel 4.11	Testing Halaman Detail Pusat Perbelanjaan.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Struktur Organisasi DISBUDPARPORA Kabupaten Wonogiri.....	42
Gambar 3.2	Struktur Navigasi Aplikasi.....	51
Gambar 3.3	<i>Use Case Diagram</i>	52
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i> Pada Menu Utama	53
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram</i> Pada Menu Tempat Wisata.....	54
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram</i> Pada Menu Rumah Makan	54
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram</i> Pada Menu Hotel	55
Gambar 3.8	<i>Activity Diagram</i> Pada Menu Profil Wonogiri.....	55
Gambar 3.9	<i>Activity Diagram</i> Pada Menu About us	56
Gambar 3.10	<i>Activity Diagram</i> Pada Menu Exit	56
Gambar 3.11	<i>Activity Diagram</i> Pada Pusat Perbelanjaan	57
Gambar 3.12	<i>Sequence Diagram</i> Profil	57
Gambar 3.13	<i>Sequence Diagram</i> About us.....	58
Gambar 3.14	<i>Sequence Diagram</i> Wisata	59
Gambar 3.15	<i>Sequence Diagram</i> Hotel	59
Gambar 3.16	<i>Sequence Diagram</i> Rumah Makan	60
Gambar 3.17	<i>Sequence Diagram</i> Pusat Perbelanjaan.....	61
Gambar 3.18	<i>Class Diagram</i>	62
Gambar 3.19	Relasi Antar Tabel.....	65
Gambar 3.20	Perancangan Halaman Splash Screen	66
Gambar 3.21	Perancangan Halaman Menu Utama.....	67
Gambar 3.22	Perancangan Halaman Menu List Jenis Wisata	67
Gambar 3.23	Perancangan Halaman Menu List Tempat Wisata.....	68
Gambar 3.24	Perancangan Halaman List Rumah Makan	68
Gambar 3.25	Perancangan Halaman List Hotel.....	69
Gambar 3.26	Perancangan Halaman List Pusat Perbelanjaan	69
Gambar 3.27	Perancangan Halaman Detail Wisata.....	70
Gambar 3.28	Perancangan Halaman Detail Rumah Makan	70
Gambar 3.29	Perancangan Halaman Detail Hotel	71

Gambar 3.30	Perancangan Halaman Detail Pusat Perbelanjaan.....	71
Gambar 3.31	Perancangan Halaman Info Profil	72
Gambar 3.32	Perancangan Halaman About us	72
Gambar 3.33	Perancangan Halaman Gallery.....	73
Gambar 4.1	Struktur Tabel tbl_wisata	74
Gambar 4.2	Struktur Tabel tbl_kategori	74
Gambar 4.3	Struktur Tabel tbl_rumah_makan	75
Gambar 4.4	Struktur Tabel tbl_hotel	75
Gambar 4.5	Struktur Tabel tbl_pusat_perbelanjaan	75
Gambar 4.6	Tampilan Menu Utama	78
Gambar 4.7	Tampilan Dialog Keluar Aplikasi	79
Gambar 4.8	Tampilan Detail About.....	80
Gambar 4.9	Tampilan Kategori Wisata	82
Gambar 4.10	Tampilan Bagian ListView	83
Gambar 4.11	Tampilan Bagian Detail	85
Gambar 4.12	Tampilan List Gallery	88
Gambar 4.13	Tampilan Detail Gallery.....	90
Gambar 4.14	Tampilan List Hotel	92
Gambar 4.15	Runtime Error.....	101
Gambar 4.16	Testing Kategori Wisata Unggulan.....	106
Gambar 4.17	Testing Kategori Wisata Daerah	107
Gambar 4.18	Testing Kategori Wisata Bersejarah	107
Gambar 4.19	Testing Menu Gallery pada Detail Wisata.....	107
Gambar 4.20	Testing Menu Gallery pada Detail Hotel	108
Gambar 4.21	Testing Menu Gallery pada Detail Rumah Makan	108
Gambar 4.22	Testing Menu Gallery pada Detail Pusat Perbelanjaan.....	108
Gambar 4.23	Testing Menu Peta pada Detail Wisata	109
Gambar 4.24	Testing Menu Peta pada Detail Hotel	109
Gambar 4.25	Testing Menu Peta pada Detail Rumah Makan.....	109
Gambar 4.26	Testing Menu Peta pada Detail Pusat Perbelanjaan.....	110
Gambar 4.27	SplashScreen	111

Gambar 4.28	Menu Utama.....	111
Gambar 4.29	Dialog Keluar Aplikasi	112
Gambar 4.30	Kategori Wisata.....	113
Gambar 4.31	List Wisata Unggulan.....	114
Gambar 4.32	List Hotel.....	114
Gambar 4.33	List Rumah Makan.....	115
Gambar 4.34	List Pusat Perbelanjaan	116
Gambar 4.35	Detail Info Wisata	116
Gambar 4.36	Detail Info Hotel	117
Gambar 4.37	Detail Info Rumah Makan.....	118
Gambar 4.38	Detail Info Pusat Perbelanjaan.....	118
Gambar 4.39	Halaman Kotak.....	119
Gambar 4.40	Tampilan MAP.....	119
Gambar 4.41	Detail Profil Wonogri.....	120
Gambar 4.42	Tampilan Detail About.....	121
Gambar 4.43	Tampilan File Manager.....	122
Gambar 4.44	Tampilan Konfirmasi Penginstalan.....	122
Gambar 4.45	Tampilan proses penginstalan.....	123
Gambar 4.46	Tampilan Selesai Penginstalan.....	123

INTISARI

Kabupaten Wonogiri merupakan salah satu Kabupaten di Propinsi Jawa Tengah. Kabupaten Wonogiri memiliki tempat-tempat wisata, baik wisata alam maupun buatan yang di kelola oleh pemerintah daerah setempat. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah daerah dalam hal pengembangan pariwisata adalah tidak adanya suatu media informasi yang efektif dan efisien untuk para wisatawan. Karena dalam penyampaian informasinya masih manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku – buku jika ada wisatawan yang mengunjungi obyek wisata.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada, dan mencoba membuat suatu perancangan aplikasi yang perancangan tersebut memerlukan beberapa tahapan seperti melakukan analisis kebutuhan, melakukan perancangan UML, perancangan database dan perancangan interface.

Aplikasi yang dihasilkan berbentuk “Wisata Wonogiri.apk” yang dapat di install dan digunakan pada smartphone berbasis android, yang mana aplikasi tersebut berisi tentang info tempat wisata beserta fasilitas pendukungnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media Informasi wisata yang dapat di gunakan secara peraktis pada smartphone berbasis android. Sehingga masyarakat akan lebih mudah dalam mendapatkan informasi tentang wisata yang ada di kabupaten Wonogiri.

Kata-kunci : Analisis, Perancangan, Aplikasi Mobile, Pariwisata, Android.

ABSTRACT

Wonogiri Regency is a Regency in Central Java province. Wonogiri Regency has tourist attractions, both natural and artificial attractions in the local area by the Government's governance. One of the obstacles faced by the local government in terms of the development of tourism is the absence of a media information that is effective and efficient for the tourists. Since the submission of the information is still manual, such as provision of brochures, pamphlets, posters, and books – books if there are tourists who visit tourist places.

In this Thesis, the researchers tried to analyze the trees existing problems, and try to make a design of the application design requires several stages such as conducting needs analysis, doing the design of UML, database design and designing interfaces.

The resulting application form "Wisata Wonogiri.apk" that can be installed and used on an android-based smartphone, the application which contains info about sights along with on-site support. The results of this research are expected to be useful as media Information tours can be used practically on an android-based smartphone. So that the community would be easier in getting information about tourism in Wonogiri Regency.

Keywords : *Analysis, Design, Mobile Applications, Tourism, Android.*

