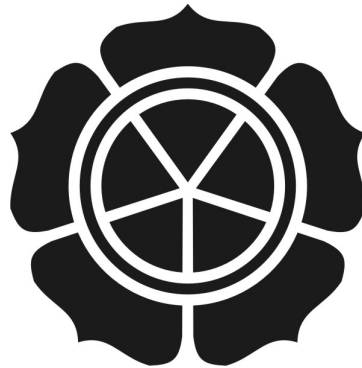


**APLIKASI DIGITAL MAPS PANDUAN PARIWISATA KEBUMEN
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ardi Firmansyah

09.11.3090

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

SKRIPSI

APLIKASI DIGITAL MAPS PANDUAN PARIWISATA KEBUMEN

BERBASIS ANDROID

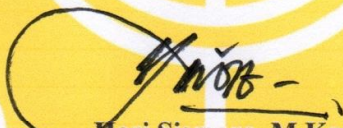
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardi Firmansyah

09.11.3090

yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 1 Oktober 2013



Heri Sismoro, M.Kom

NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI DIGITAL MAPS PANDUAN PARIWISATA KEBUMEN
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardi Firmansyah

09.11.3090

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 6 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

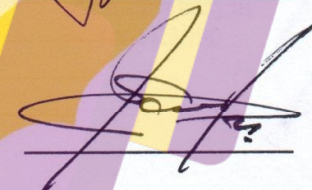
Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057



Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Maret 2014

KETUA SEMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 10 Maret 2014

Ardi Firmansyah
09.11.3090

MOTTO

1. Bercita - citalah setinggi langit, karna ketika kamu terjatuh, kamu akan jatuh diantara bintang - bintang. (Ir. Soekarno).
2. Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.(Evelyn Underhill).
3. Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang. (William J. Siegel).
4. Hal yang sangat menyenangkan dalam hidup adalah ketika kita mampu melakukan apa yang orang lain katakan bahwa kita tidak akan mampu melakukannya. (Walter)
5. Seseorang yang tidak pernah berbuat salah berarti tidak pernah mencoba hal baru.
6. Anda tidak benar-benar gagal jika anda sudah belajar sesuatu dari kegagalan itu.
7. Jika anda berinisiatif, maka hidup anda akan menjadi milik anda sepenuhnya. Karena jika tidak berarti anda sengaja membiarkan orang lain mengontrol hidup anda.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan semua rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umat menuju jalan yang benar dan lurus.
3. Bapak dan Ibu serta keluarga besar yang telah menyemangati dan mendoakan saya agar terpacu untuk menyusun skripsi ini.
4. Bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah member kritik dan saran untuk penyelesaian skripsi ini.
5. Teman-teman S1 TI-08 angkatan 2009 yang telah memeri semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah menyemangati dan mendoakan saya selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Segala puji dan syukur alhamdulillahirobbil'alamin kepada Allah SWT karena hanya dengan rahmat dan karunia – Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Aplikasi Digital Maps Panduan Pariwisata Kebumen Berbasis Android”.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta dan atas apa yang telah diajarkan selama perkuliahan baik teori maupun praktik.

Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan bimbingan dari berbagai pihak yang baik secara langsung ataupun tidak langsung memberikan masukan yang bisa dijadikan inspirasi penulisan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umat menuju jalan yang benar dan lurus.
3. Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah member kritik dan saran untuk penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh Dosen pengajar di Jurusan Teknik Informatika S1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Bapak dan Ibu serta keluarga besar yang telah mensupport, menyemangati dan mendoakan saya agar terpacu untuk menyusun skripsi ini.
7. Teman – teman seperjuangan kelas S1TI 08 angkatan 2009, yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam proses pembuatan laporan ini. Pengalaman masa kuliah bersama kalian menyenangkan dan tidak akan saya lupakan.
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang membangun agar kedepannya menjadi lebih baik lagi. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan saya sendiri.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 19 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Kota Kebumen	7
2.2 Android	9
2.2.1 Pengertian Android	9
2.2.2 Komponen Android	9
2.2.3 Arsitektur Android	10
2.3 Aplikasi dan Mobile	13
2.4 System Development Life Cycle	14

2.5 UML(Unified Modelling Language)	18
2.5.1 Use Case Diagram	19
2.5.2 Class Diagram	21
2.5.3 Sequence Diagram.....	23
2.5.4 Activity Diagram.....	24
2.6 Eclipse	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1 Analisis.....	28
3.1.1 Analisis SWOT	28
3.1.2 Analisa Kebutuhan.....	30
3.1.3 Analisis Kelayakan	32
3.2 Perancangan UML	33
3.2.1 Use Case Diagram.....	33
3.2.2 Sequence Diagram	33
3.2.3 Class Diagram.....	34
3.2.4 User Interface	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Implementasi	41
4.1.1 Perancangan Arraylist	41
4.1.2 Implementasi Program.....	44
4.1.3 Implementasi Interface	67
4.2 Instalasi Program	74
BAB V PENUTUP	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram.....	19
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram.....	22
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram.....	23
Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram.....	24
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	29
Tabel 4.1 ArrayList Wisata Pantai.....	41
Tabel 4.2 ArrayList Wisata Goa.....	41
Tabel 4.3 ArrayList Wisata Air.....	42
Tabel 4.4 ArrayList Wisata Alam.....	42
Tabel 4.5 ArrayList Wisata Edukasi.....	42
Tabel 4.6 ArrayList Wisata Makanan Khas.....	42
Tabel 4.7 ArrayList Wisata Kesenian.....	42
Tabel 4.8 ArrayList Hotel.....	43
Tabel 4.9 ArrayList Gambar.....	43
Tabel 4.10 ArrayList Deskripsi Wisata.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram	33
Gambar 3.2 Sequence Diagram	34
Gambar 3.3 Class Diagram	35
Gambar 3.4 Splash Screen	36
Gambar 3.5 Menu Utama	36
Gambar 3.6 Menu Sejarah.....	37
Gambar 3.7 Menu Pariwisata	37
Gambar 3.8 Tampilan List Kategori Pariwisata	38
Gambar 3.9 Tampilan Wisata Untuk Setiap Kategori	38
Gambar 3.10 Tampilan Menu Map.....	39
Gambar 3.11 Tampilan Kompas.....	39
Gambar 3.12 Tampilan Menu Telepon Penting	40
Gambar 4.1 Implementasi Splash Screen.....	68
Gambar 4.2 Impementasi Menu Utama	69
Gambar 4.3 Implementasi Sejarah Kebumen.....	69
Gambar 4.4 Implementasi Pariwisata	70
Gambar 4.5 Impementasi List Kategori Wisata	71
Gambar 4.6 Implementasi Pariwisata disetiap Kategori Wisata	71
Gambar 4.7 Implementasi Isi Pariwisata	72
Gambar 4.8 Implementasi Map	72
Gambar 4.9 Implementasi Kompas	73
Gambar 4.10 Implementasi Telepon Penting	73
Gambar 4.11 Implementasi Telepon Penting	74
Gambar 4.12 Instalasi Awal Program	74
Gambar 4.13 Instalasi Lanjutan Program.....	75
Gambar 4.14 Instalasi Lanjutan Program.....	75
Gambar 4.15 Proses Penginstalan.....	76
Gambar 4.16 Selesai Penginstalan.....	76

INTISARI

Kebumen adalah sebuah kota yang mempunyai potensi wisata yang cukup menarik. Pemerintahan baru Kota (Pemkot) Kebumen, yang mulai tahun ini berencana untuk meningkatkan wisatawan dalam atau luar daerah Kebumen , tetapi hal ini tidak disertai dengan nomor langkah panduan wisata. Sehingga peningkatan turis yang melakukan perjalanan ke Kebumen kurang informatif tentang di mana dan terdapat apa saja di lokasi wisata tersebut.

Pada saat ini belanja aplikasi pencarian informasi di android berbasis ponsel dengan menggunakan peta dalam dan luar ruangan, yang merupakan teknologi yang menggunakan telepon internet dan mobile untuk mengakses informasi yang diperlukan untuk tingkat penyewa. Saat ini, Internet dan telepon seluler banyak yang menggunakannya, sehingga untuk aplikasi yang mendukung pelaksanaan internet dan mobile android sangat penting.

Dengan aplikasi yang menerapkan penggunaan ponsel berbasis teknologi dan fitur yang didukung android berbasis peta, diharapkan untuk memecahkan masalah dan memberikan kemudahan informasi bagi wisatawan yang ingin mencari informasi tentang lokasi wisata.

Kata kunci : Android, Panduan Pariwisata, *Maps*

ABSTRACT

Kebumen is a city that has the potential of tourism is quite interesting. New City Government (City Government) Kebumen, which began this year plans to increase tourist Kebumen within or outside the area, but this is not accompanied by a number of travel guides step. So the increase in tourists traveling to Kebumen less informative about where and what are the locations for the tour.

At this shopping search application on Android-based mobile phone information by using the map in and out of the room, which is a technology that uses the internet and mobile phones to access the information necessary for the tenant level. Today, the Internet and cellular phones that use a lot, so for applications that support the implementation of the mobile internet and android is very important.

With applications that implement the use of technology-based phone and android supported features map-based, is expected to solve the problem and provide ease of information for travelers who want to find information about tourist sites.

Keywords: *Android, Tourism Guide, Maps*

