

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS WISATA  
SURAKARTA BERBASIS MOBILE ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Lusi Yoandari Br. Sembiring**

**10.11.4571**

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

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS WISATA  
SURAKARTA BERBASIS MOBILE ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Lusi Yoandari Br. Sembiring**

**10.11.4571**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS WISATA  
SURAKARTA BERBASIS MOBILE ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lusi Yoandari Br. Sembiring**

**10.11.4571**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Februari 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS WISATA  
SURAKARTA BERBASIS MOBILE ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lusi Yoandari Br. Sembiring**

**10.11.4571**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Januari 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**

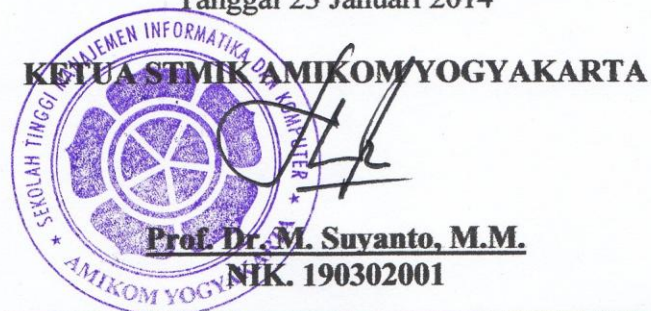
**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Januari 2014

**KETUA STM IK 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, 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, 21 Januari 2014

**Lusi Yoandari Br. Sembiring**  
**10.11.4571**



## MOTTO

“Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri”

Ibu Kartini

“Kesopanan adalah pengaman yang baik bagi keburukan lainnya”

Cherterfield

“Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/diperbuatnya”

Ali Bin Abi Thalib

“Bangsa penakut tidak boleh merdeka dan tidak berhak merdeka.  
Ketakutan adalah penasihat yang sangat curang untuk kemerdekaan”

Andre Colin

## PERSEMBAHAN

### بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya tulisku ini untuk:

- ✦ Allah SWT, Nabi Muhammad SAW, beserta **Rasul-Rasul Nya** yang telah menuntun dan memberiku kesehatan jasmani maupun rohani.
- ✦ Mama (**Yusmiana Br. Sitepu**) dan Papa (**SM. Sembiring**) tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabarannya untuk mendidikku.
- ✦ Adikku **Jeni Wulandari Br. Sembiring, Sabarita Br. Sembiring, M. Zakaria Sembiring** dan **Deby Syahrani Br. Sembiring** yang kusanyangi.
- ✦ Almarhum Kakek (**M. Yusuf**) yang selalu aku rindukan setiap saat.
- ✦ Nenek, Nondong & Bolang, Bibi & Kila, Ibu & Puda, Pakde & Bude, Palek & Bulek, Abang & Kakak, dan keluarga besarku yang tidak mungkin disebutin satu-satu, terima kasih untuk supportnya.
- ✦ Sang Kekasih (**Syam Harun**) yang selama ini membantu skripsiku, selalu ada saat aku butuh, serta menyanyangi dan menuntun langkahku ke yang lebih baik lagi, I love u...
- ✦ Bapak **Prof. Dr. M. Suyanto, M.M** sebagai ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberikan contoh jiwa pemimpin.

- + Bapak **Sudarmawan, MT** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya serta memberikan motivasi untuk selalu semangat.
- + Semua dosenku yang telah mengajarkanku banyak ilmu dan pengalaman.
- + Sahabatku di **Kost Pink & Kost CCCP** yang tercinta dan seperjuangan.
- + Teman kelas **10.S1TI.12** yang gokil, yang ngga bisa kompak.

for u all I miss u forever...



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa ta'ala karena hanya berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya saya berhasil menyelesaikan Skripsi dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Wisata Surakarta Berbasis Mobile Android”.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya yang selalu ikut membantu perjuangan beliau dalam menegakkan Dinullah di bumi ini.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Sarjana Komputer Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M sebagai ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT sebagai ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT sebagai dosen pembimbing.
4. Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta beserta staf dan karyawan.

5. Orang tua dan adik-adik serta keluarga besarku yang selalu mendoakan kesuksesan dalam hidupku.
6. Rekan-rekan yang membantu melancarkan skripsi ini.
7. Teman-teman kelas 10.S1TI.12 yang sama-sama berjuang dari semester awal.
8. Teman yang tak mungkin disebutkan satu persatu dan kekasih yang telah membantu terselesainya skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menghapkan kritik dan saran dari semua pihak demi penyempurnaan pembuatan skripsi ini. Atas saran dan kritik penulis ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 21 Januari 2014

**Lusi Yoandari Br. Sembiring**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i> .....	xxi
<b>BAB I      PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Metodologi Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
1.8 Jadwal Agenda Kegiatan Penelitian .....	10
<b>BAB II      LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
2.1 Sistem Informasi Geografis .....	11
2.1.1 Pengertian Sistem .....	11
2.1.2 Pengertian Informasi .....	11
2.1.3 Pengertian Geografis .....	13
2.1.4 Pengertian Sistem Informasi .....	13
2.1.5 Pengertian Sistem Informasi Geografis.....	14
2.1.6 Kemampuan Sistem Informasi Geografis .....	15

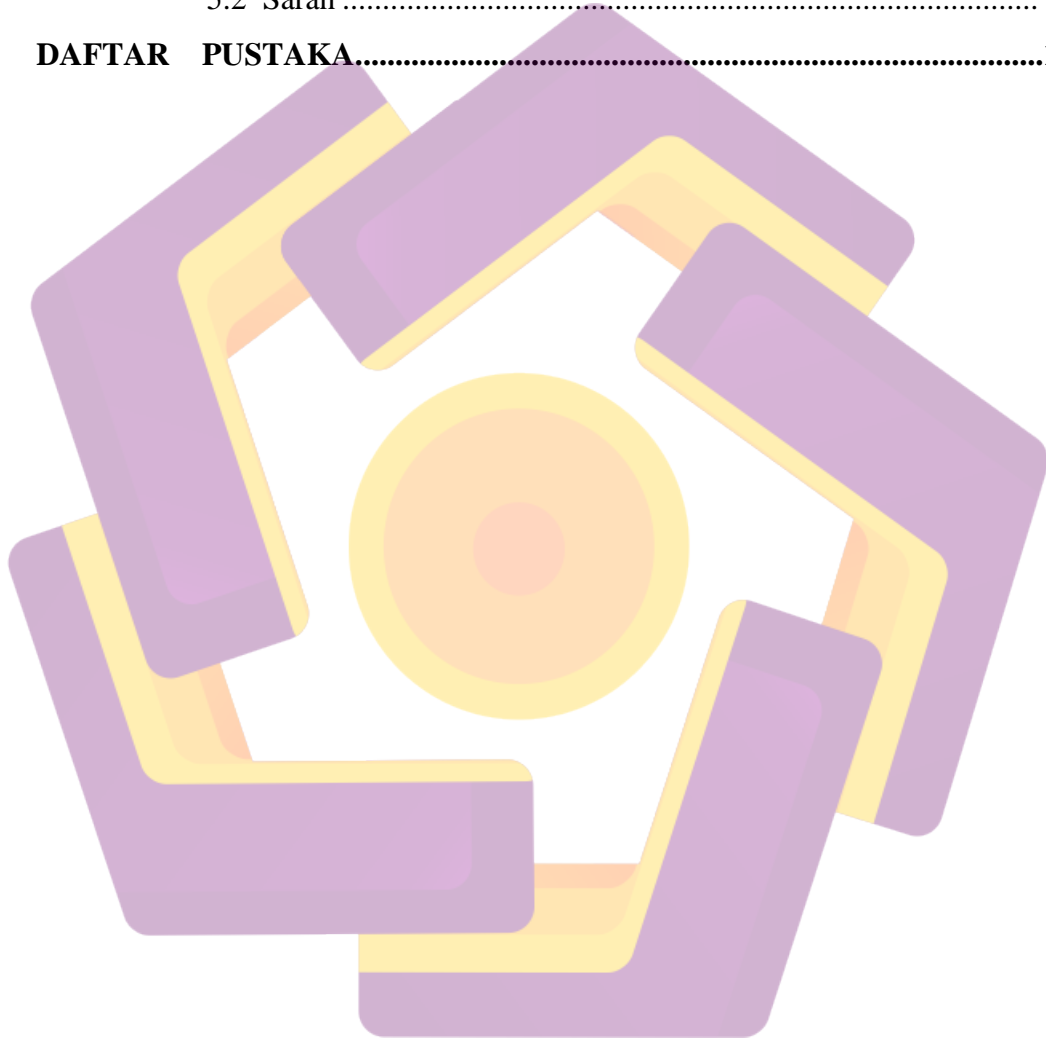
2.2	Konsep Dasar Android.....	16
2.2.1	Definisi Android.....	16
2.2.2	Arsitektur Android .....	16
2.2.3	AVD ( <i>Emulator</i> ).....	18
2.2.4	Jenis Jenis Android.....	18
2.3	<i>Unified Modelling Language</i> (UML) .....	22
2.4	<i>Global Positioning System</i> (GPS).....	34
2.5	<i>Google Maps</i> .....	35
2.6	Software Yang Digunakan.....	36
2.6.1	Eclipse IDE.....	36
2.6.2	<i>Android Software Development Kit</i> (SDK).....	38
2.6.3	<i>Android Development Tools</i> (ADT).....	39
2.6.4	SQLite .....	40
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>42</b>
3.1	Sejarah Kota Surakarta .....	42
3.1.1	Visi dan Misi Pariwisata Kota Surakarta .....	43
3.1.1.1	Visi.....	43
3.1.1.2	Misi.....	43
3.1.2	Bagan Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pasiwisata..	44
3.1.3	Sekilas Pariwisata Kota Surakarta.....	46
3.2	Analisis Sistem .....	47
3.2.1	Analisis SWOT.....	47
3.2.1.1	<i>Strength</i> (Kekuatan).....	48
3.2.1.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan).....	48
3.2.1.3	<i>Oportunity</i> (Peluang) .....	48
3.2.1.4	<i>Threat</i> (Ancaman).....	49
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	50
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	50
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	51
3.2.2.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	52

3.2.2.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	52
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem .....	53
3.2.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	53
3.2.3.2 Analisis Kelayakan Hukum .....	53
3.3 Perancangan Sistem .....	54
3.3.1 Perancangan UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	54
3.3.1.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	54
3.3.1.2 <i>Activity Diagram</i> .....	55
3.3.1.3 <i>Class Diagram</i> .....	62
3.3.1.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	63
3.3.2 Perancangan Tabel .....	70
3.3.2.1 Tabel Kategori Wisata .....	70
3.3.2.2 Tabel Wisata (Sejarah dan Kuliner) .....	70
3.3.2.3 Tabel Hotel .....	71
3.3.2.4 Tabel Toko Souvenir .....	72
3.3.3 Perancangan Antar Muka .....	72
3.3.3.1 Halaman Tampilan Awal.....	73
3.3.3.2 Halaman Menu Utama.....	73
3.3.3.3 Halaman Map dan Rute Posisi Pengguna.....	74
3.3.3.4 Halaman Kategori Wisata.....	75
3.3.3.5 Halaman Daftar Wisata Sejarah .....	75
3.3.3.6 Halaman Map dan Rute Wisata Sejarah.....	76
3.3.3.7 Halaman Detail Wisata Sejarah.....	77
3.3.3.8 Halaman Daftar Wisata Kuliner .....	78
3.3.3.9 Halaman Map dan Rute Wisata Kuliner.....	78
3.3.3.10 Halaman Detail Wisata Kuliner.....	79
3.3.3.11 Halaman Daftar Hotel.....	80
3.3.3.12 Halaman Map dan Rute Hotel .....	80
3.3.3.13 Halaman Detail Hotel .....	81
3.3.3.14 Halaman Toko Souvenir.....	82



3.3.3.15	Halaman Map dan Rute Toko Souvenir .....	82
3.3.3.16	Halaman Detail Toko Souvenir .....	83
3.3.3.17	Halaman About.....	84
3.3.3.18	Halaman Help.....	84
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>86</b>
4.1	Pembuatan Database .....	86
4.1.1	Pembuatan Tabel .....	86
4.2	Implementasi dan Pembahasan Tampilan Awal.....	89
4.3	Implementasi dan Pembahasan Menu Utama.....	91
4.4	Implementasi dan Pembahasan Posisi Pengguna.....	93
4.5	Implementasi dan Pembahasan Kategori Wisata.....	95
4.6	Implementasi dan Pembahasan Wisata Sejarah dan Wisata Kuliner .....	97
4.6.1	Proses Daftar Wisata .....	97
4.6.2	Proses Pencarian Wisata.....	99
4.6.3	Proses Map dan Rute Wisata.....	101
4.6.4	Proses Detail Wisata.....	105
4.7	Implementasi dan Pembahasan Hotel .....	107
4.7.1	Proses Daftar Hotel .....	107
4.7.2	Proses Pencarian Hotel.....	109
4.7.3	Proses Map dan Rute Hotel.....	110
4.7.4	Proses Detail Hotel.....	113
4.8	Implementasi dan Pembahasan Toko Souvenir .....	115
4.8.1	Proses Daftar Toko Souvenir .....	115
4.8.2	Proses Pencarian Toko Souvenir.....	117
4.8.3	Proses Map dan Rute Toko Souvenir .....	118
4.8.4	Proses Detail Toko Souvenir.....	121
4.9	Implementasi dan Pembahasan About.....	123
4.10	Implementasi dan Pembahasan Help .....	124
4.11	Pengujian Program.....	125
4.11.1	White Box Testing.....	125

4.11.2 Black Box Testing.....	127
4.12 Instalasi Program .....	133
4.13 Pemeliharaan Program.....	136
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>137</b>
5.1 Kesimpulan .....	137
5.2 Saran .....	138
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>140</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Notasi Komponen <i>Use Case Diagram</i> .....	23
Tabel 2.2	Notasi Komponen <i>Activity Diagram</i> .....	25
Tabel 2.3	Notasi Komponen <i>Class Diagram</i> .....	28
Tabel 2.4	Notasi Komponen <i>Sequence Diagram</i> .....	31
Tabel 3.1	Spesifikasi <i>Hardware</i> .....	52
Tabel 3.2	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	52
Tabel 3.3	Tabel Kategori Wisata .....	70
Tabel 3.4	Tabel Wisata.....	70
Tabel 3.5	Tabel Hotel.....	71
Tabel 3.6	Tabel Toko Souvenir.....	72
Tabel 4.1	Black Box Testing dengan Lenovo.....	128
Tabel 4.2	Black Box Testing dengan Samsung Ace2.....	130
Tabel 4.3	Black Box Testing dengan Samsung Grand Duos .....	131

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Sirkulasi Informasi .....	12
Gambar 2.2	Contoh Diagram <i>Use Case</i> .....	24
Gambar 2.3	Contoh Diagram <i>Activity</i> .....	27
Gambar 2.4	Contoh Diagram <i>Class</i> .....	30
Gambar 2.5	Contoh Diagram <i>Sequence</i> .....	33
Gambar 2.6	Bagian Sistem GPS .....	34
Gambar 2.7	Contoh Tampilan Eclipse .....	37
Gambar 2.8	Field Name Pada Android ADT .....	39
Gambar 2.9	Tampilan SQLite .....	40
Gambar 3.1	Struktur Organisasi .....	45
Gambar 3.2	Diagram <i>Use Case User</i> (Wisatawan) .....	55
Gambar 3.3	Diagram <i>Activity</i> Posisi Pengguna .....	56
Gambar 3.4	Diagram <i>Activity</i> Kategori Wisata Sejarah .....	57
Gambar 3.5	Diagram <i>Activity</i> Kategori Wisata Kuliner .....	58
Gambar 3.6	Diagram <i>Activity</i> Pada Hotel .....	59
Gambar 3.7	Diagram <i>Activity</i> Pada Toko Souvenir .....	60
Gambar 3.8	Diagram <i>Activity</i> Pada About .....	61
Gambar 3.9	Diagram <i>Activity</i> Pada Help .....	61
Gambar 3.10	<i>Class</i> Diagram .....	62
Gambar 3.11	<i>Sequence</i> Diagram View Posisi Pengguna .....	63
Gambar 3.12	<i>Sequence</i> Diagram View Kategori Wisata .....	64
Gambar 3.13	<i>Sequence</i> Diagram View Wisata .....	64
Gambar 3.14	<i>Sequence</i> Diagram View Map dan Rute Wisata .....	65
Gambar 3.15	<i>Sequence</i> Diagram View Detail Wisata .....	65
Gambar 3.16	<i>Sequence</i> Diagram View Hotel .....	66
Gambar 3.17	<i>Sequence</i> Diagram View Map dan Rute Hotel .....	66
Gambar 3.18	<i>Sequence</i> Diagram View Detail Hotel .....	67
Gambar 3.19	<i>Sequence</i> Diagram View Toko Souvenir .....	67
Gambar 3.20	<i>Sequence</i> Diagram View Map dan Rute Toko Souvenir .....	68

Gambar 3.21	<i>Sequence</i> Diagram View Detail Toko Souvenir .....	68
Gambar 3.22	<i>Sequence</i> Diagram View About .....	69
Gambar 3.23	<i>Sequence</i> Diagram View Help .....	69
Gambar 3.24	Halaman Tampilan Awal .....	73
Gambar 3.25	Halaman Menu Utama .....	74
Gambar 3.26	Halaman Map dan Rute Posisi Pengguna .....	74
Gambar 3.27	Halaman Kategori Wisata .....	75
Gambar 3.28	Halaman Daftar Wisata Sejarah .....	76
Gambar 3.29	Halaman Map dan Rute Wisata Sejarah.....	77
Gambar 3.30	Halaman Detail Wisata Sejarah.....	77
Gambar 3.31	Halaman Daftar Wisata Kuliner.....	78
Gambar 3.32	Halaman Map dan Rute Wisata Kuliner .....	79
Gambar 3.33	Halaman Detail Wisata Kuliner .....	79
Gambar 3.34	Halaman Daftar Hotel .....	80
Gambar 3.35	Halaman Map dan Rute Hotel.....	81
Gambar 3.36	Halaman Detail Hotel.....	81
Gambar 3.37	Halaman Toko Souvenir .....	82
Gambar 3.38	Halaman Map dan Rute Toko Souvenir.....	83
Gambar 3.39	Halaman Detail Toko Souvenir.....	83
Gambar 3.40	Halaman About .....	84
Gambar 3.41	Halaman Help.....	85
Gambar 4.1	Tabel Kategori Wisata.....	86
Gambar 4.2	Tabel Wisata.....	87
Gambar 4.3	Tabel Hotel.....	88
Gambar 4.4	Tabel Toko Souvenir.....	89
Gambar 4.5	Tampilan Awal .....	90
Gambar 4.6	Menu Utama.....	91
Gambar 4.7	Map dan Rute Posisi Pengguna.....	94
Gambar 4.8	Kategori Wisata.....	96
Gambar 4.9	Daftar Wisata Sejarah .....	97
Gambar 4.10	Daftar Wisata Kuliner .....	98



Gambar 4.11	Pencarian Wisata Sejarah .....	100
Gambar 4.12	Pencarian Wisata Kuliner.....	100
Gambar 4.13	Map dan Rute Wisata Sejarah .....	102
Gambar 4.14	Map dan Rute Wisara Kuliner.....	102
Gambar 4.15	Detail Wisata Sejarah .....	105
Gambar 4.16	Detail Wisata Kuliner.....	106
Gambar 4.17	Daftar Hotel.....	108
Gambar 4.18	Pencarian Hotel .....	109
Gambar 4.19	Map dan Rute Hotel .....	111
Gambar 4.20	Detail Hotel.....	114
Gambar 4.21	Daftar Toko Souvenir.....	116
Gambar 4.22	Pencarian Toko Souvenir .....	117
Gambar 4.23	Map dan Rute Toko Souvenir .....	119
Gambar 4.24	Detail Toko Souvenir .....	122
Gambar 4.25	About.....	124
Gambar 4.26	Help.....	125
Gambar 4.27	Tampilan Runtime Error .....	126
Gambar 4.28	Syntax Error.....	127
Gambar 4.29	Baris Kode Program Yang Salah .....	127
Gambar 4.30	Membuka Lokasi File APK.....	134
Gambar 4.31	Halaman Penginstalan .....	134
Gambar 4.32	Membuka Menunggu Proses Instalasi.....	135
Gambar 4.33	Halaman Setelah Aplikasi Sudah Terinstal.....	136

## INTISARI

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta merupakan salah satu instansi pemerintah Kota Surakarta yang melayani dalam bidang budaya dan pariwisata. Dinas ini memiliki tugas pokok dan fungsi yaitu melestarikan dan mengembangkan pariwisata serta melayani masyarakat dalam memberikan informasi mengenai kebudayaan dan pariwisata yang terdapat di Kota Surakarta. Perkembangan teknologi handphone *smartphone* sangat diperlukan untuk mempromosikan Budaya dan Pariwisata di Kota Surakarta selain dengan menggunakan web. Dengan teknologi ini, penyampaian informasi dapat lebih aktual dan optimal serta dapat dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi.

Dalam konteks ini penulis ingin berkeaktifitas untuk memudahkan masyarakat mencari wisata di Kota Surakarta dalam bentuk aplikasi Sistem Informasi Geografis mobile Android. Aplikasi ini akan menyediakan layanan yang dapat mengetahui lokasi wisata map serta deskripsi sebagai interaktif dan mudah dioperasikan oleh masyarakat. Aplikasi Pembentukan menggunakan IDE Eclipse, perangkat lunak, peralatan JAVA SDK dan Android SDK.

Hasil akhir dari aplikasi ini berupa Sistem Informasi Geografis Wisata Surakarta berbasis Mobile Android yang dapat digunakan oleh masyarakat dalam maupun luar untuk memberikan informasi yang lengkap mengenai lokasi berdasarkan map, gambar serta deskripsi wisata, hotel dan toko souvenir di Kota Surakarta.

**Kata kunci:** Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Wisata Kota Surakarta, Sistem Informasi Geografis, Android, IDE Eclipse, JAVA SDK, Android SDK

## **ABSTRACT**

*Department of Culture and Tourism Surakarta City is one of the government agencies that serve the city of Surakarta culture and tourism. This Department has the main tasks and functions which that preserve and develop tourism and serve community in providing information on culture and tourism in the city of Surakarta. Development of technology mobile smartphone is indispensable to promote culture and tourism of Surakarta besides to use the web. With this technology, information delivery to more actual and optimal and can be owned by community itself. The use of information technology aims to achieve efficiency in various aspects of information management.*

*In this context the authors want creativity to facilitate community looking for tours the city of Surakarta in the form a geographic Information System of application mobile Android. This is application will provide to services that can determine the location and description of the map tourist as an interactive and easy to operate by community. The formation of applications using Eclipse IDE, software, equipment JAVA SDK and Android SDK.*

*The end result of this application a Geographic Information System based Mobile Android of Surakarta tour that can be used by people both inside and outside to provide complete information about the location based map, pictures and descriptions of attractions, hotels and souvenir shops in the city of Surakarta.*

**Keywords:** *Department of Cultural and Tourism, The City Of Surakarta Tour, Geographic Information System, Android, IDE Eclipse, JAVA SDK, Android SDK.*