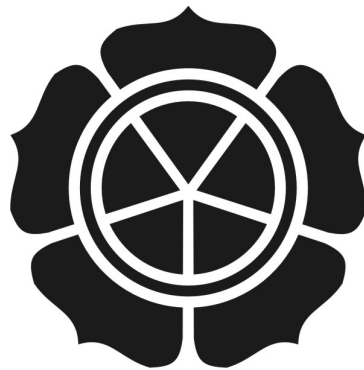


**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS SISTEM OPERASI  
ANDROID UNTUK INFORMASI LOKASI PARIWISATA DI PULAU  
FLORES**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Fachrudin Nurdin Thalib**

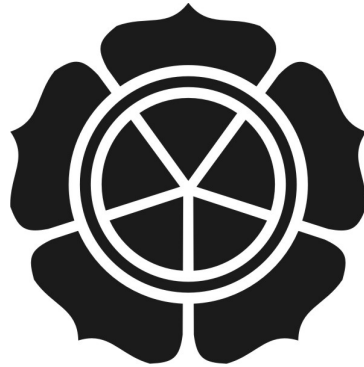
**09.11.3156**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS SISTEM OPERASI  
ANDROID UNTUK INFORMASI LOKASI PARIWISATA DI PULAU  
FLORES**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Fachrudin Nurdin Thalib**

**09.11.3156**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS SISTEM OPERASI  
ANDROID UNTUK INFORMASI LOKASI PARIWISATA DI PULAU  
FLORES**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fachrudin Nurdin Thalib**

09.11.3156

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,

  
**Heri Sismoro, M.Kom**

NIK. 190302057

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS SISTEM OPERASI  
ANDROID UNTUK INFORMASI LOKASI PARIWISATA DI PULAU  
FLORES**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fachrudin Nurdin Thalib**

**09.11.3156**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 November 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Yuli Astuti, M.Kom**  
NIK. 190302146



**M. Rudyanto Arief, MT**  
NIK. 190302098



**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
NIK. 190302105



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Desember 2013



**KETUA STIMIA AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 19302001

## **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, 13 Juli 2013

Fachrudin Nurdin Thalib  
09.11.3156

## MOTTO

1. Bersungguh-sungguhlah meraih kesempurnaan selama waktunya masih luang. Ingat-ingatlah selalu atas waktumu yang telah terbuang sia-sia. ( H.R Abu Faraj Bin Al Jauzi )
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 mensupport, 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- persatu yang telah mensupport 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 penulisan skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi Mobile Berbasis Sistem Operasi Android untuk Informasi Lokasi Pariwisata di Pulau Flores “.

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 pengjar 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 .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Pariwisata .....	7
2.1.1 Pengertian Pariwisata .....	7
2.1.2 Wisatawan .....	7
2.1.3 Konsep-konsep Dalam Ilmu Pariwisata .....	8
2.1.4 Dampak Pariwisata .....	9
2.1.5 Pariwisata Pulau Flores .....	11
2.2 Android .....	13

2.2.1 Pengertian Android .....	13
2.2.2 Komponen Android.....	13
2.2.3 Arsitektur Android .....	14
2.3 Aplikasi dan Mobile.....	17
2.4 System Development Life Cycle.....	18
2.5 UML(Unified Modelling Language) .....	23
2.5.1 Use Case Diagram.....	23
2.5.2 Class Diagram.....	25
2.5.3 Sequence Diagram .....	27
2.5.3 Activity Diagram.....	28
2.6 Eclipse.....	30
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>33</b>
3.1 Analisis.....	33
3.1.1 Analisis SWOT .....	33
3.1.2 Analisa Kebutuhan.....	35
3.1.3 Analisis Kelayakan .....	37
3.2 Perancangan UML .....	39
3.2.1 Use Case Diagram .....	39
3.2.2 Sequence Diagram .....	39
3.2.3 Class Diagram .....	41
3.2.4 User Interface .....	42
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>50</b>
4.1 Implementasi .....	50
4.1.1 Perancangan Arraylist .....	50
4.1.2 Implementasi Interface .....	55
4.2 Instalasi Program .....	63
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>68</b>
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram.....	24
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram.....	26
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram .....	28
Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram.....	29
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	34
Tabel 4.1 ArrayList Wisata Manggarai Barat .....	51
Tabel 4.2 ArrayList Wisata Manggarai .....	51
Tabel 4.3 ArrayList Wisata Manggarai Timur.....	51
Tabel 4.4 ArrayList Wisata Ngada.....	52
Tabel 4.5 ArrayList Wisata Nagakeo .....	52
Tabel 4.6 ArrayList Wisata Ende .....	52
Tabel 4.7 ArrayList Wisata Sikka .....	52
Tabel 4.8 ArrayList Wisata Flores Timur.....	52
Tabel 4.9 ArrayList Gambar .....	53
Tabel 4.10 ArrayList Deskripsi Wisata .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram .....	39
Gambar 3.2 Sequence Diagram .....	40
Gambar 3.3 Class Diagram .....	41
Gambar 3.4 Splash Screen .....	42
Gambar 3.5 Menu Utama.....	43
Gambar 3.6 Menu Map .....	44
Gambar 3.7 Menu Attraction .....	45
Gambar 3.8 Tampilan List Kabupaten.....	46
Gambar 3.9 Tampilan Wisata Untuk Setiap Kabupaten.....	47
Gambar 3.10 Tampilan Menu Important Phone Number .....	48
Gambar 3.11 Tampilan Menu History.....	49
Gambar 4.1 Implementasi Splash Screen .....	55
Gambar 4.2 Implementasi Menu Utama .....	56
Gambar 4.3 Implementasi Map .....	57
Gambar 4.4 Implementasi Menu Attraction.....	58
Gambar 4.5 Implementasi List Kabupaten.....	59
Gambar 4.6 Implementasi Pariwisata Untuk Setiap Kabupaten .....	60
Gambar 4.7 Implementasi Important Phone Number.....	61
Gambar 4.8 Implementasi Flores History .....	62
Gambar 4.9 Instalasi Awal Program.....	63
Gambar 4.10 Instalasi Lanjutan Program .....	64
Gambar 4.11 Instalasi Lanjutan Program .....	65
Gambar 4.12 Proses Penginstalan .....	66
Gambar 4.13 Selesai Penginstalan.....	67

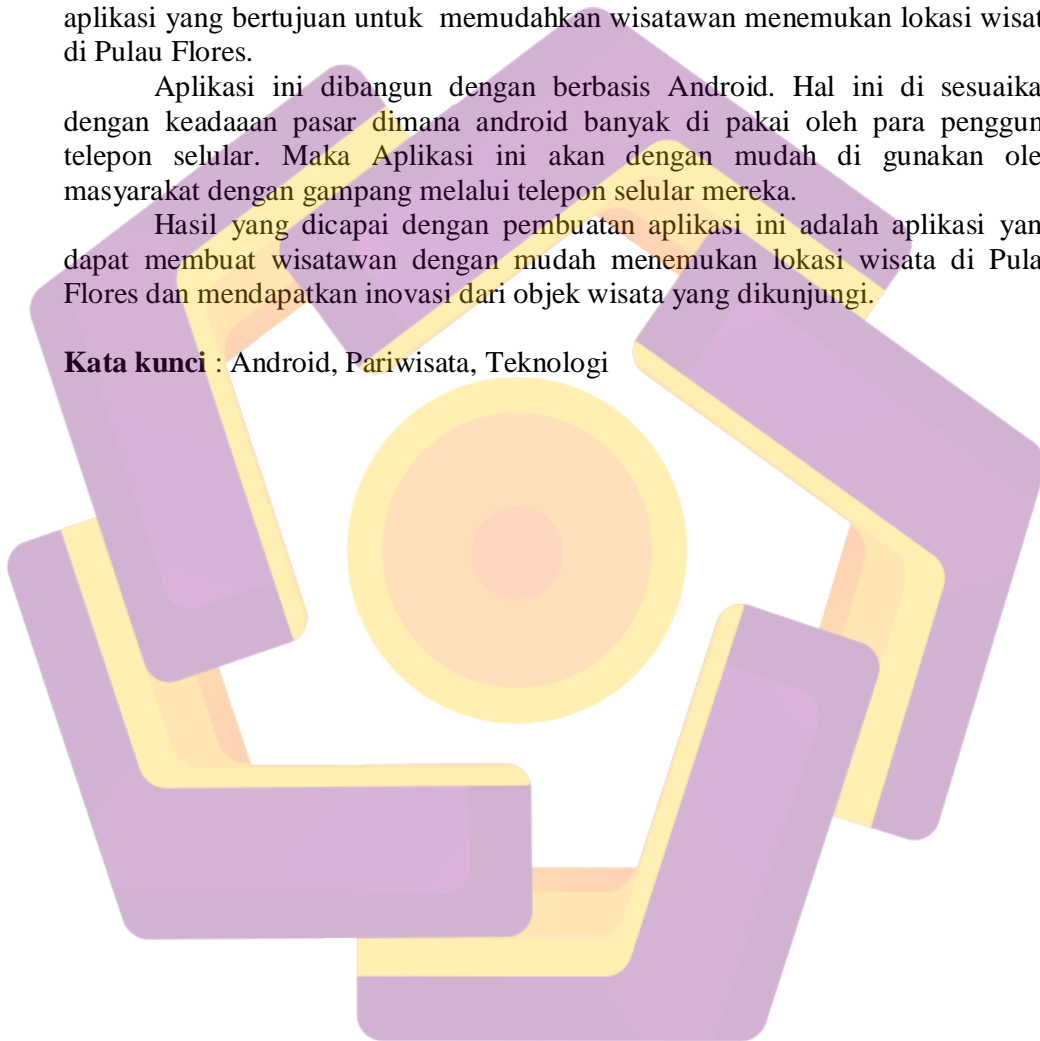
## INTISARI

Perkembangan dunia teknologi informasi yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang telah kita capai sekarang benar-benar telah diakui dan dirasakan memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan umat manusia. Dengan kemajuan teknologi saat ini perlu dibuat sebuah aplikasi yang bertujuan untuk memudahkan wisatawan menemukan lokasi wisata di Pulau Flores.

Aplikasi ini dibangun dengan berbasis Android. Hal ini di sesuaikan dengan keadaan pasar dimana android banyak di pakai oleh para pengguna telepon selular. Maka Aplikasi ini akan dengan mudah di gunakan oleh masyarakat dengan gampang melalui telepon selular mereka.

Hasil yang dicapai dengan pembuatan aplikasi ini adalah aplikasi yang dapat membuat wisatawan dengan mudah menemukan lokasi wisata di Pulau Flores dan mendapatkan inovasi dari objek wisata yang dikunjungi.

**Kata kunci** : Android, Pariwisata, Teknologi



## **ABSTRACT**

*The development of information technology so rapidly has brought tremendous benefits for the advancement of human civilization. Advances in information technology and communications we have achieved now actually been recognized and perceived provides much convenience and comfort for human life. With today's technological advances need to be made an application that aims to facilitate travelers find tourist sites on the island of Flores.*

*This application is built with the Android-based. It is adjusted to the circumstances in which the android market much in use by the mobile phone users. The application will then be easily used by people with easily via their mobile phone.*

*The results achieved by making this application is an application that can make travelers easily find tourist sites on the island of Flores and getting innovation of attractions visited.*

**Keywords:** *Android, Tourism, Technology*

