

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI KULINER  
DI SRAGEN BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Guntur Eka Saputra**

**12.11.5892**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI KULINER  
DI SRAGEN BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Guntur Eka Saputra**

**12.11.5892**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI KULINER  
DI SRAGEN BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Guntur Eka Saputra**

**12.11.5892**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 Januari 2016

**Dosen Pembimbing,**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**

**NIK. 190302047**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI KULINER  
DI SRAGEN BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Guntur Eka Saputra**

**12.11.5892**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Desember 2016

**Susunan Dewan Penguji**

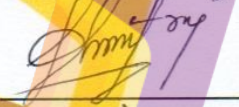
**Nama Penguji**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

**Sudarmawan, M.T.**  
**NIK. 190302035**

**Andika Agus Slameto, M.Kom**  
**NIK. 190302109**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Maret 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## 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, 6 Maret 2017



Guntur Eka Saputra

NIM. 12.11.5892

## MOTTO

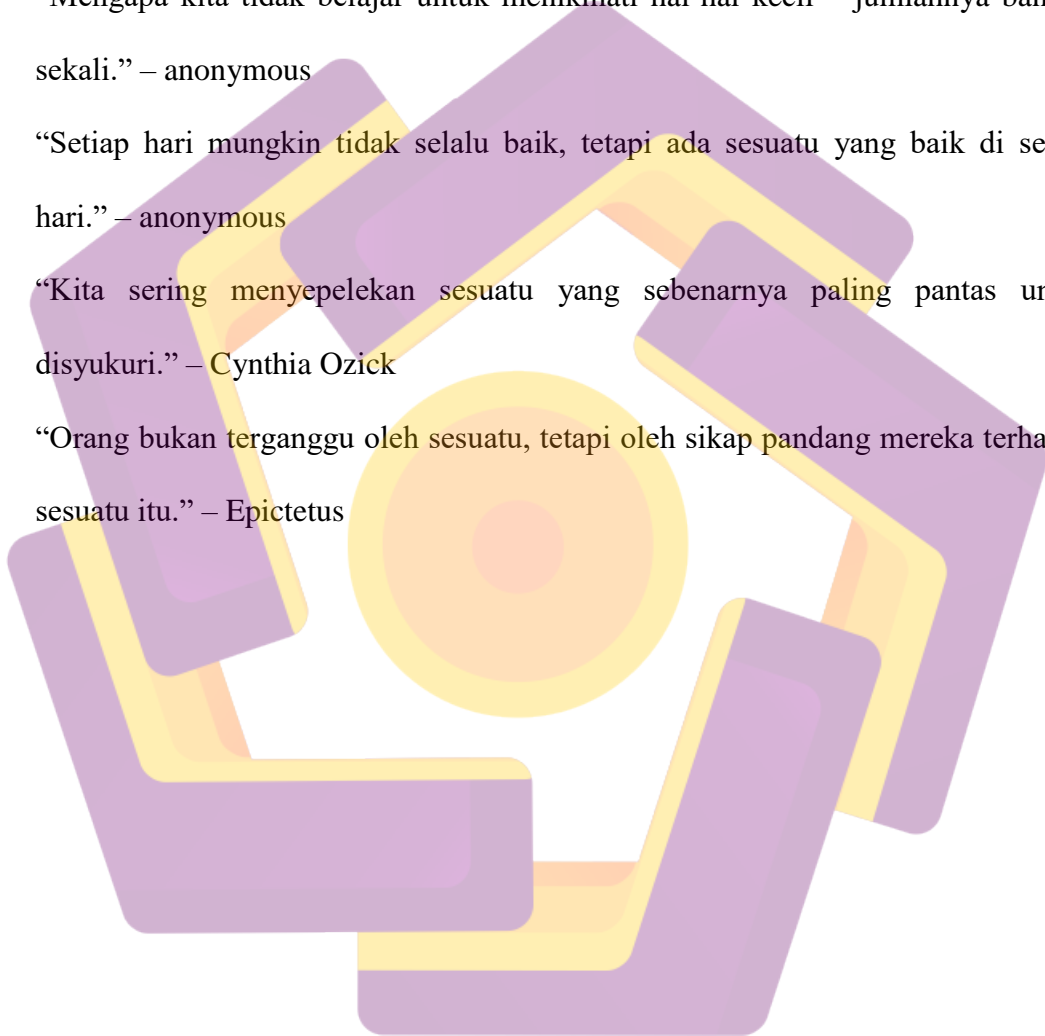
“Ubahlah sesuatu, bila kita tidak menyukainya; bila tidak dapat mengubahnya, ubahlah cara berpikir kita tentangnya.” – Mary Engelbreit

“Mengapa kita tidak belajar untuk menikmati hal-hal kecil – jumlahnya banyak sekali.” – anonymous

“Setiap hari mungkin tidak selalu baik, tetapi ada sesuatu yang baik di setiap hari.” – anonymous

“Kita sering menyepelkan sesuatu yang sebenarnya paling pantas untuk disyukuri.” – Cynthia Ozick

“Orang bukan terganggu oleh sesuatu, tetapi oleh sikap pandang mereka terhadap sesuatu itu.” – Epictetus



## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang dengan Kasih dan Karunia-Nya yang tidak terhingga, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini. Diantaranya:

1. Kepada keluarga penulis, Bapak Danang Mei Harsono dan Ibu Dwi Utari, yang selalu mendukung penulis baik secara material maupun moral. Serta adik satu-satunya Theodora Arinda Virgin. Terima kasih banyak.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, yang telah sabar dalam membimbing penulisan skripsi ini. Berkat bapak banyak pengetahuan baru yang saya dapat dan juga kepada dewan penguji yang telah memberi banyak saran, kritik dan masukan terhadap skripsi ini.
3. Sahabat-sahabat juga keluarga 'AMIKOM MBURI', yang telah memberikan dukungan support semangat dan lainnya yang tidak terhingga bahkan sampai saat penulis pendadaran.
4. Meysa Rizky Arindha yang sabar dan memberikan dukungan dalam menjalani studi. Juga rekan-rekan yang telah bersedia bertukar pikiran dan masukan.
5. Juga kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu disini, baik terlibat secara langsung maupun tidak.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang dengan Kasih dan Karunia-Nya yang tidak terhingga, skripsi ini dapat oleh penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa jenjang Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu, skripsi ini juga merupakan sebuah bukti bahwa penulis telah menyelesaikan pendidikan Strata 1 dan untuk menerima gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

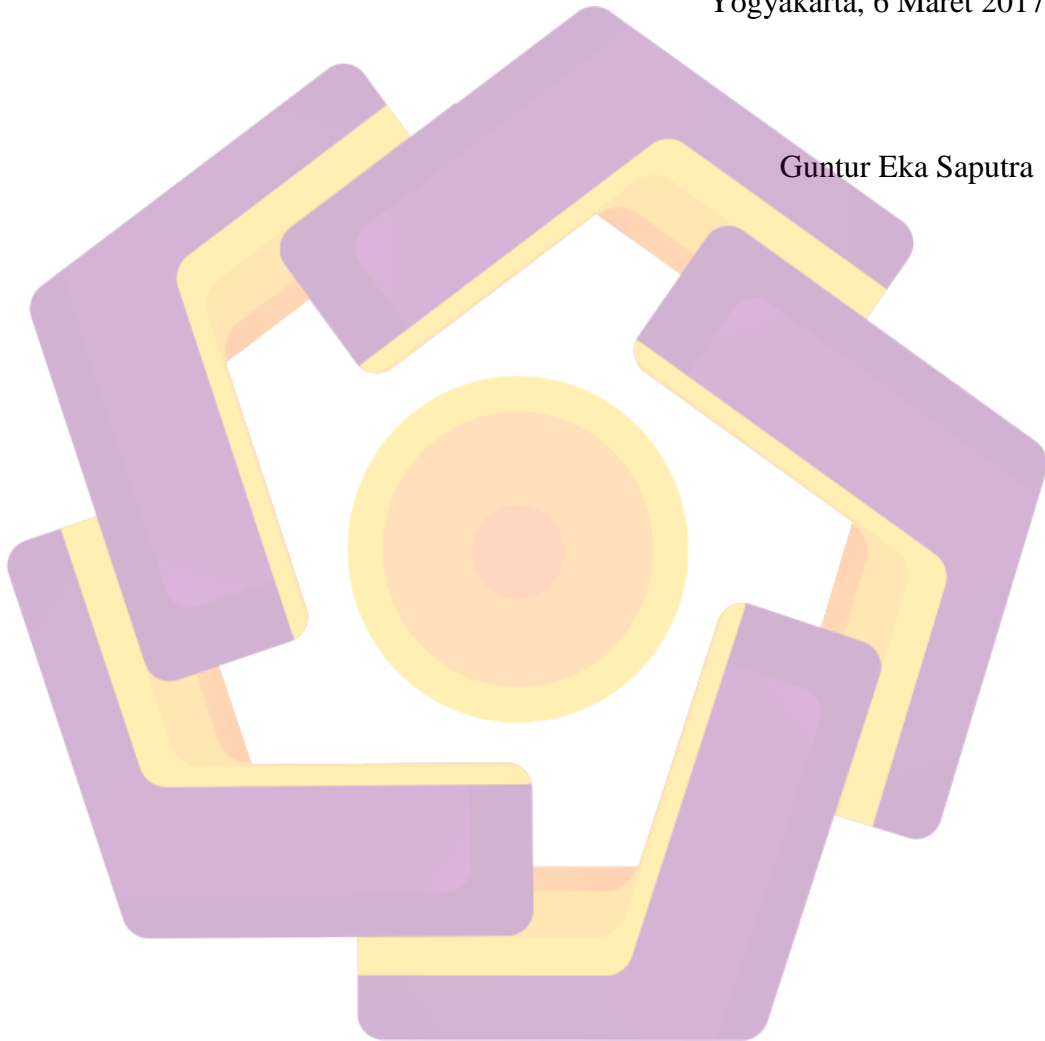
1. Kepada keluarga besar penulis khususnya kedua orang tua penulis, terima kasih banyak telah mendukung penulis baik materi maupun moral.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua program studi S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, Bapak Sudarmawan, M.T. dan Bapak Andika Agus Slameto, M.Kom selaku dewan penguji saat ujian pendadaran skripsi ini, terima kasih untuk segala masukan yang ada.
7. Kepada seluruh dosen di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah bersedia berbagi ilmunya dengan penulis selama masa kuliah.
8. Rekan-rekan penulis semasa kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta, terima kasih.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak. Terima kasih untuk semuanya.



Penulis menyadari bahwa laporan skripsi yang telah disusun ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu penulis senantiasa mengharapkan saran, kritik maupun masukan, demi penyempurnaan skripsi ini untuk kedepannya nanti.

Yogyakarta, 6 Maret 2017

Guntur Eka Saputra



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis .....	5
1.5.3 Metode Perancangan .....	5
1.5.4 Metode Uji Coba .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Kuliner .....	7
2.3 Android .....	8
2.3.1 Pengertian Android .....	8

2.3.2 Versi Android.....	9
2.3.3 Arsitektur Android .....	9
2.3.4 Android SDK .....	13
2.3.5 Android Studio .....	13
2.3.6 Struktur Project dan File Android Studio .....	14
2.4 System development life cycle (SDLC).....	16
2.5 Analisis Sistem.....	17
2.5.1 Analisis SWOT .....	17
2.5.2 Analisis Kelayakan.....	17
2.6 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	18
2.7 Sistem Informasi Geografis .....	23
2.7.1 Mobile GIS (Sistem Informasi Geografis berbasis Mobile) .....	23
2.7.2 LBS (Location Based Service).....	23
2.7.3 GPS (Global Positioning System).....	24
2.8 Bahasa Pemrograman.....	24
2.8.1 Java.....	24
2.8.2 PHP .....	25
2.8.3 XML.....	25
2.9 Web Service .....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	27
3.2 Analisis Sistem.....	27
3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	27
3.2.1.1 <i>Strengths</i> (Kekuatan).....	27
3.2.1.2 <i>Weakness</i> (Kelemahan) .....	28
3.2.1.3 <i>Opportunities</i> (Peluang) .....	28
3.2.1.4 <i>Threats</i> (Ancaman) .....	28
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	28
3.2.2.1 Kebutuhan Fungsional .....	29
3.2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	29
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	30

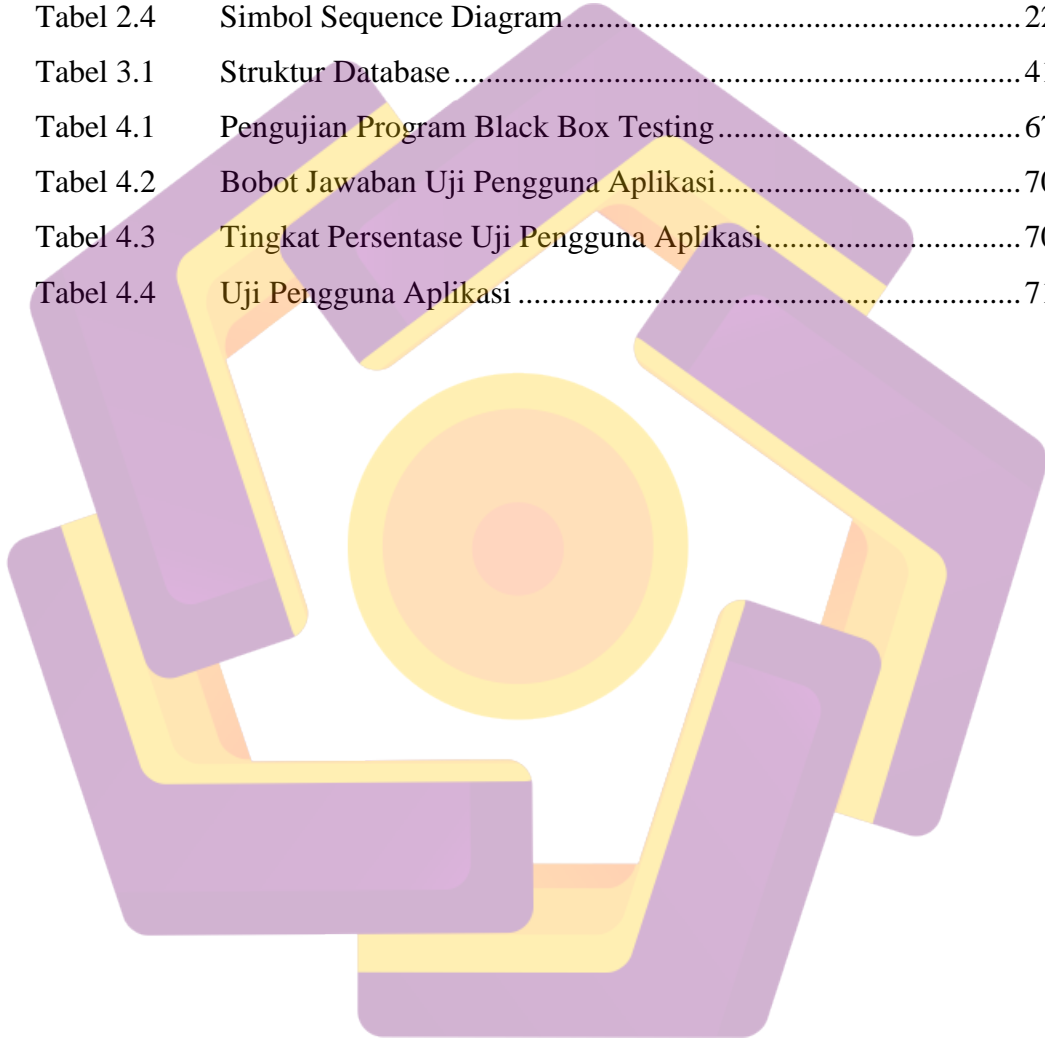
3.2.3.1 Kelayakan Teknologi .....	31
3.2.3.2 Kelayakan Hukum.....	31
3.2.3.3 Kelayakan Operasional .....	31
3.3 Perancangan Sistem .....	31
3.3.1 Perancangan UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) .....	31
3.3.1.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	31
3.3.1.2 <i>Activity Diagram</i> .....	32
3.3.1.3 <i>Class Diagram</i> .....	37
3.3.1.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	38
3.3.2 Struktur Database .....	41
3.3.3 Perancangan Antarmuka / <i>User Interface</i> .....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1 Implementasi.....	46
4.1.1 Implementasi Database .....	46
4.1.2 Implementasi Program .....	47
4.1.2.1 Pembuatan Kelas Splash Screen .....	47
4.1.2.2 Pembuatan Kelas MainActivity .....	48
4.1.2.3 Pembuatan Kelas LokasiKulinerActivity.....	49
4.1.2.4 Pembuatan Kelas DetailTempatActivity.....	51
4.1.2.5 Pembuatan Kelas MapsActivity.....	52
4.1.2.6 Pembuatan ListTempatAdapter.....	53
4.1.2.7 Pembuatan AndroidManifest .....	54
4.1.2.8 Pembuatan Koneksi.php.....	56
4.1.2.9 Pembuatan Client.php .....	57
4.2 Tampilan Antarmuka (User Interface).....	57
4.3 White-box Testing .....	64
4.4 Black-box Testing .....	65
4.5 Manual Instalasi .....	67
4.6 Kuosioner Pengguna Aplikasi.....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>73</b>
5.1 Kesimpulan .....	73

5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	75
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

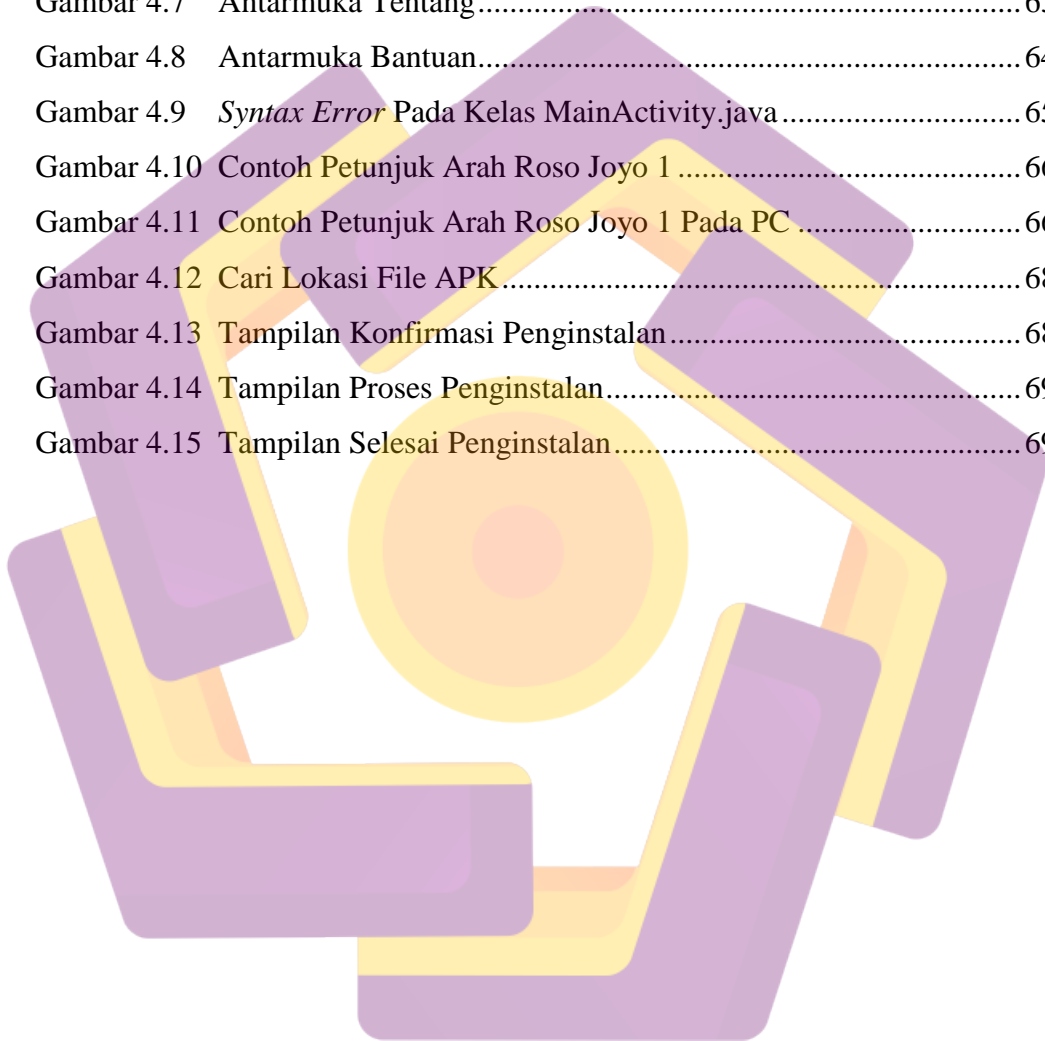
Tabel 2.1	Simbol Use Case .....	18
Tabel 2.2	Simbol Activity Diagram .....	20
Tabel 2.3	Simbol Class Diagram .....	20
Tabel 2.4	Simbol Sequence Diagram.....	22
Tabel 3.1	Struktur Database.....	41
Tabel 4.1	Pengujian Program Black Box Testing.....	67
Tabel 4.2	Bobot Jawaban Uji Pengguna Aplikasi.....	70
Tabel 4.3	Tingkat Persentase Uji Pengguna Aplikasi.....	70
Tabel 4.4	Uji Pengguna Aplikasi .....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Market Share Mobile OS .....	1
Gambar 1.2	Distribusi Versi Android .....	2
Gambar 2.1	Arsitektur Android .....	13
Gambar 2.2	Tampilan Project Android .....	15
Gambar 2.3	Struktur Project dan Direktori Android Studio .....	16
Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	32
Gambar 3.2	<i>Activity Diagram</i> Menu Utama .....	32
Gambar 3.3	<i>Activity Diagram</i> Menu Lokasi Kuliner Terdekat .....	33
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i> Menu Cari .....	34
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram</i> Pilih Terdekat .....	35
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram</i> Pilih Cari .....	36
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram</i> Bantuan .....	36
Gambar 3.8	<i>Activity Diagram</i> Tentang .....	37
Gambar 3.9	<i>Class Diagram</i> .....	37
Gambar 3.10	<i>Sequence Diagram</i> Menu Utama .....	38
Gambar 3.11	<i>Sequence Diagram</i> Menu Lokasi Kuliner Terdekat .....	38
Gambar 3.12	<i>Sequence Diagram</i> Menu Cari .....	39
Gambar 3.13	<i>Sequence Diagram</i> Lokasi Kuliner .....	39
Gambar 3.14	<i>Sequence Diagram</i> Cari Kuliner .....	40
Gambar 3.15	<i>Sequence Diagram</i> Tentang .....	40
Gambar 3.16	<i>Sequence Diagram</i> Bantuan .....	40
Gambar 3.17	Splash Screen .....	42
Gambar 3.18	Menu Utama .....	42
Gambar 3.19	Daftar Kuliner .....	43
Gambar 3.20	Detail Kuliner .....	43
Gambar 3.21	Map .....	44
Gambar 3.22	Bantuan .....	44
Gambar 3.23	Tentang .....	45
Gambar 4.1	Tabel Kuliner .....	46

Gambar 4.2	<i>Splash Screen</i> .....	60
Gambar 4.3	Layout Utama Kuliner Sragen.....	60
Gambar 4.4	Antarmuka Lokasi Kuliner.....	61
Gambar 4.5	Antarmuka Detail Kuliner.....	62
Gambar 4.6	Antarmuka Map.....	63
Gambar 4.7	Antarmuka Tentang.....	63
Gambar 4.8	Antarmuka Bantuan.....	64
Gambar 4.9	<i>Syntax Error</i> Pada Kelas MainActivity.java.....	65
Gambar 4.10	Contoh Petunjuk Arah Roso Joyo 1 .....	66
Gambar 4.11	Contoh Petunjuk Arah Roso Joyo 1 Pada PC .....	66
Gambar 4.12	Cari Lokasi File APK.....	68
Gambar 4.13	Tampilan Konfirmasi Penginstalan.....	68
Gambar 4.14	Tampilan Proses Penginstalan.....	69
Gambar 4.15	Tampilan Selesai Penginstalan.....	69





## INTISARI

Seiring dengan perkembangan zaman ke arah lebih maju dan semakin berkembangnya teknologi dari berbagai sisi, manusia semakin dimudahkan dalam beberapa hal di kehidupannya. Smartphone seakan tidak bisa terlepas dari kegiatan sehari-hari tiap orang. Baik itu untuk sekedar berkomunikasi, hiburan, sampai untuk mencari informasi.

Kota Sragen berada di provinsi Jawa Tengah yang berbatasan dengan kota Surakarta dan kota Ngawi. Secara geografis kota ini merupakan kota lintas antar provinsi baik masyarakat yang ingin menuju Jawa Timur maupun menuju Jawa Tengah melalui jalur Surakarta-Sragen-Ngawi dan sebaliknya. Sehingga kota Sragen sering disinggahi banyak pendatang dari berbagai macam daerah. Tentunya ketika seseorang mengunjungi suatu daerah tertentu, mereka pasti akan mencari lokasi kuliner di daerah tersebut. Namun terkadang informasi yang menunjukkan suatu lokasi kuliner yang didapat terbatas hanya pada nama jalan, ciri-ciri kawasan sekitar, sedangkan informasi tentang harga dan menu kuliner kurang terperinci. Sehingga lokasi kuliner tidak terinformasikan dengan baik.

Karenanya, penulis mengangkat judul “Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Kuliner di Sragen Berbasis Android” dengan harapan dapat membantu pendatang atau wisatawan yang menggunakan smartphone berbasis android, dalam memilih tempat kuliner yang ada di kota Sragen.

**Kata Kunci:** Android, Android Studio, Kuliner, Aplikasi Kuliner.

## **ABSTRACT**

*Abstract - Smartphone as if it could not be separated from the daily activities of each person. Whether it's a communication, entertainment, up to seek information. Sragen city located in Central Java province which borders the city of Surakarta and the city of Ngawi. Geographically the city is a good provincial inter-city people who want to go to the East Java and Central Java through the Surakarta-Sragen-Ngawi and otherwise.*

*And Of course, when people visits a particular area, they will certainly be looking for a culinary locations in the area. But sometimes the information that shows a culinary locations obtained limited only to the name of the street, the characteristics of the surrounding area, while information about the price and lack detail culinary menu. So the location is not informed properly culinary.*

*Based on these problems, it is necessary to create a system which can inform a culinary in more detail, in order to help newcomers in choosing where culinary in Sragen city. With hopes of helping newcomers or tourists using android based smartphone.*

**Keyword:** *Android, Android Studio, Culinary, Application Culinary.*

