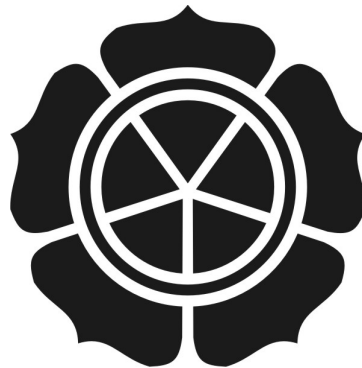


**SISTEM INFORMASI PARIWISATA PADA KABUPATEN MALANG  
BERBASIS ANDROID**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Dwi Mustika Kusumawardani**

**09.11.3015**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA PADA KABUPATEN MALANG  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Mustika Kusumawardani**

**09.11.3015**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Februari 2013

**Dosen Pembimbing,**

**Kusrini, Dr., M.Kom**  
**NIK. 190302106**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA PADA KABUPATEN MALANG  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Mustika Kusumawardani**

**09.11.3015**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 Februari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Krisnawati, S.Si., MT.**  
**NIK. 190302038**



**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs**  
**NIK. 190302207**



**Kusrini, Dr., M.Kom**  
**NIK. 190302106**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 28 Februari 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dari 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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 28 Januari 2013

Dwi Mustika Kusumawardani

09.11.3015

## HALAMAN MOTTO

Salah satu momen paling bahagia dalam hidup adalah ketika kamu bahagia,  
karena kamu telah membuat seseorang bahagia. (@pepatah)

Bahagia bukan milik mereka yang punya segalanya, tapi mereka yang mampu  
memberikan yang terbaik dari apa yang mereka punya. (@pepatah )

Tuhan memang selalu menjanjikan yang terbaik, namun bukan berarti jalan yang  
kamu tempuh akan mudah. Tapi apapun itu, bersyukurlah. (@pepatah)

Hidup tidak membayar anda atas apa yang bisa anda lakukan karena Hidup Hanya  
Membayar Atas Apa Yang Anda Lakukan. (@pepatah)

Tak mengapa jika orang-orang mengatakan kita masih hijau dan kecil karena itu  
pertanda masih ada harapan untuk tumbuh dan berkembang dan juga tak mengapa  
jika orang menganggap kita sudah matang selagi kita tidak merasa matang dan  
besar sendiri karena jika demikian maka akan sulit untuk tumbuh & berkembang  
lagi dan itu berarti tinggal menunggu busuk dan jatuhnya. (@Kata Bijak  
Kehidupan)

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk Alloh SWT yang senantiasa memberi rahmat dan hidayah – Nya kepadaku.

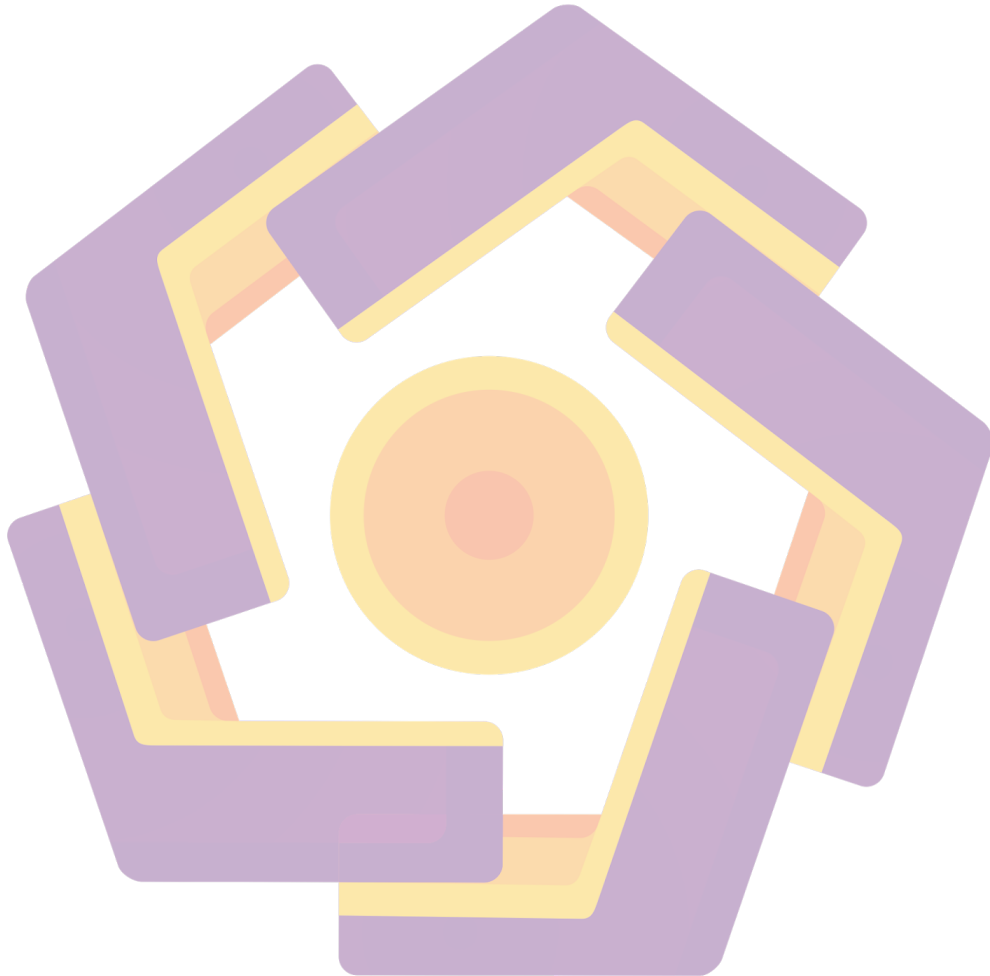
Untuk Bapakku Kusuma dan Ibuku Rr. Murniati yang tidak pernah putus memberi kasih sayang dan memberi semangat serta motivasi dan doa yang tidak pernah berhenti untukku.

Untuk kakakku Kusumawati serta kakak iparku juga keponakanku Shofiyyah dan Fathimah yang sangat lucu.

Untuk teman – temanku : Arvien, Galienk, Yogi, Rudi yang selalu memberi semangat dan keceriaan, selalu menemaniku di saat sedih maupun senang ayoo semangat skripsi semoga cepat lulus. ☺

Untuk teman-teman S1\_TI\_07 tidak terasa 6 semester kita lalui bersama, ada suka dan duka yang kita jalani bersama, spesial buat Septi, Peluw, Ismet dan Ani temen seperjuangan ngerjain skripsi, selamat buat kita semua. Untuk Ginuk, makasih udah minjemin smartponenya buat uji coba, buruan nyusul lulus ya. Untuk semua teman-temanku yang tidak dapat saya sebutkan satu – persatu. Terima kasih banyak teman, kalian memberi arti persahabatan yang sesungguhnya. Sayang kalian semua teman-temanku, tidak akan pernah terlupakan tentang kalian semua. Ayooo S1\_TI\_07 semangat dalam ngerjain skripsinya, doaku untuk kalian semua kawan.

Untuk Mas Oki dan Mbak Nunung yang banyak membantu memberi masukan dan saran sehingga skripsi ini dapat selesai.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan Selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Kusrini, Dr., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi
4. Kedua Orang Tua Saya.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman Saya semasa kuliah.



7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelamahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun Penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 28 Januari 2013

Penyusun

## DAFTAR ISI

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| Halaman Judul.....               | i     |
| Halaman Persetujuan.....         | ii    |
| Halaman Pengesahan.....          | iii   |
| Halaman Pernyataan Keaslian..... | iv    |
| Halaman Motto.....               | v     |
| Halaman Persembahan.....         | vi    |
| Kata Pengantar.....              | viii  |
| Daftar Isi.....                  | x     |
| Daftar Tabel.....                | xv    |
| Daftar Gambar.....               | xvi   |
| Intisari.....                    | xvii  |
| Abstrak.....                     | xviii |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>        |       |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....  | 1     |
| 1.2 Rumusan Masalah.....         | 3     |
| 1.3 Batasan Masalah.....         | 3     |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....       | 3     |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....      | 4     |
| 1.6 Metode Penelitian.....       | 5     |
| 1.7 Sistematika Penulisan.....   | 6     |
| <b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>    |       |
| 2.1 Konsep Dasar Sistem.....     | 8     |
| 2.1.1 Pengertian Sistem.....     | 8     |

|          |                                                   |    |
|----------|---------------------------------------------------|----|
| 2.1.2    | Karakteristik Sistem .....                        | 9  |
| 2.2      | Konsep Dasar Informasi .....                      | 10 |
| 2.2.1    | Pengertian Informasi .....                        | 10 |
| 2.2.2    | Nilai Informasi .....                             | 11 |
| 2.3      | Konsep Dasar Sistem Informasi .....               | 12 |
| 2.3.1    | Pengertian Sistem Informasi .....                 | 12 |
| 2.3.2    | Komponen Sistem Informasi .....                   | 12 |
| 2.4      | Konsep Dasar Pariwisata .....                     | 14 |
| 2.5      | Sistem Informasi Pariwisata .....                 | 16 |
| 2.6      | Sifat – Sifat Pariwisata .....                    | 18 |
| 2.7      | Perangkat Bergerak .....                          | 20 |
| 2.8      | Android .....                                     | 21 |
| 2.8.1    | Fitur dan Arsitektur Android .....                | 21 |
| 2.9      | <i>Unified Modelling Language(UML)</i> .....      | 23 |
| 2.9.1    | Pengertian UML .....                              | 23 |
| 2.9.1.1  | Tujuan UML .....                                  | 25 |
| 2.9.1.2  | Model Diagram UML .....                           | 25 |
| 2.9.2    | Class Diagram .....                               | 26 |
| 2.9.3    | Use Case Diagram .....                            | 28 |
| 2.9.4    | Sequence Diagram .....                            | 30 |
| 2.10     | Basis Data .....                                  | 32 |
| 2.10.    | Pengertian Basis Data .....                       | 32 |
| 2.10.2   | Manfaat Basis Data .....                          | 32 |
| 2.10.    | Paket Bahasa .....                                | 33 |
| 2.10.1.1 | <i>Data Definition Language</i> .....             | 33 |
| 2.10.1.2 | <i>Data Manipulation Language</i> .....           | 33 |
| 2.11     | <i>Entity Relationship Diagram</i> .....          | 34 |
| 2.11.1   | Simbol - simbol <i>Relationship Diagram</i> ..... | 34 |
| 2.12     | Tinjauan Umum .....                               | 35 |

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| 2.12.1 Sejarah Kabupaten Malang .....                          | 35 |
| 2.12.2 Profil Kabupaten Malang .....                           | 37 |
| 2.12.3 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Malang.....        | 38 |
| 2.12.3.1 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kabupaten Malang | 39 |
| 2.12.3.2 Tugas dari Masing – masing Bagian .....               | 40 |
| 2.12.4 Pariwisata pada Kabupaten Malang.....                   | 44 |
| 2.12.5 Analisis Sistem yang sedang Berjalan .....              | 48 |

### BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| 3.1 Analisis Sistem.....                                          | 50 |
| 3.1.1 Definisi Analisis Sistem .....                              | 50 |
| 3.1.2 Identifikasi Masalah .....                                  | 51 |
| 3.1.3 Analisis SWOT .....                                         | 51 |
| 3.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....                              | 53 |
| 3.1.4.1 Kebutuhan Fungsional.....                                 | 54 |
| 3.1.4.2 Kebutuhan Non Fungsional .....                            | 55 |
| 3.2 Perancangan Sistem.....                                       | 56 |
| 3.2.1 Perancangan UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) ..... | 57 |
| 3.2.1.1 Use Case Diagram .....                                    | 57 |
| 3.2.1.1 Activity Diagram.....                                     | 59 |
| 3.2.1.2 Class Diagram .....                                       | 60 |
| 3.2.1.3 Sequence Diagram.....                                     | 62 |
| 3.2.2 ERD (Entity Relationship Diagram) .....                     | 64 |
| 3.2.3 Relasi Tabel .....                                          | 65 |
| 3.2.4 Proses Pembuatan Rancangan Tabel.....                       | 66 |
| 3.2.5 Contoh Data.....                                            | 69 |
| 3.2.6 Perancangan <i>Interface</i> .....                          | 72 |
| 3.2.6.1 Splash Screen .....                                       | 72 |
| 3.2.6.2 Tampilan Menu .....                                       | 73 |
| 3.2.6.3 Tampilan Menu Pariwisata .....                            | 74 |

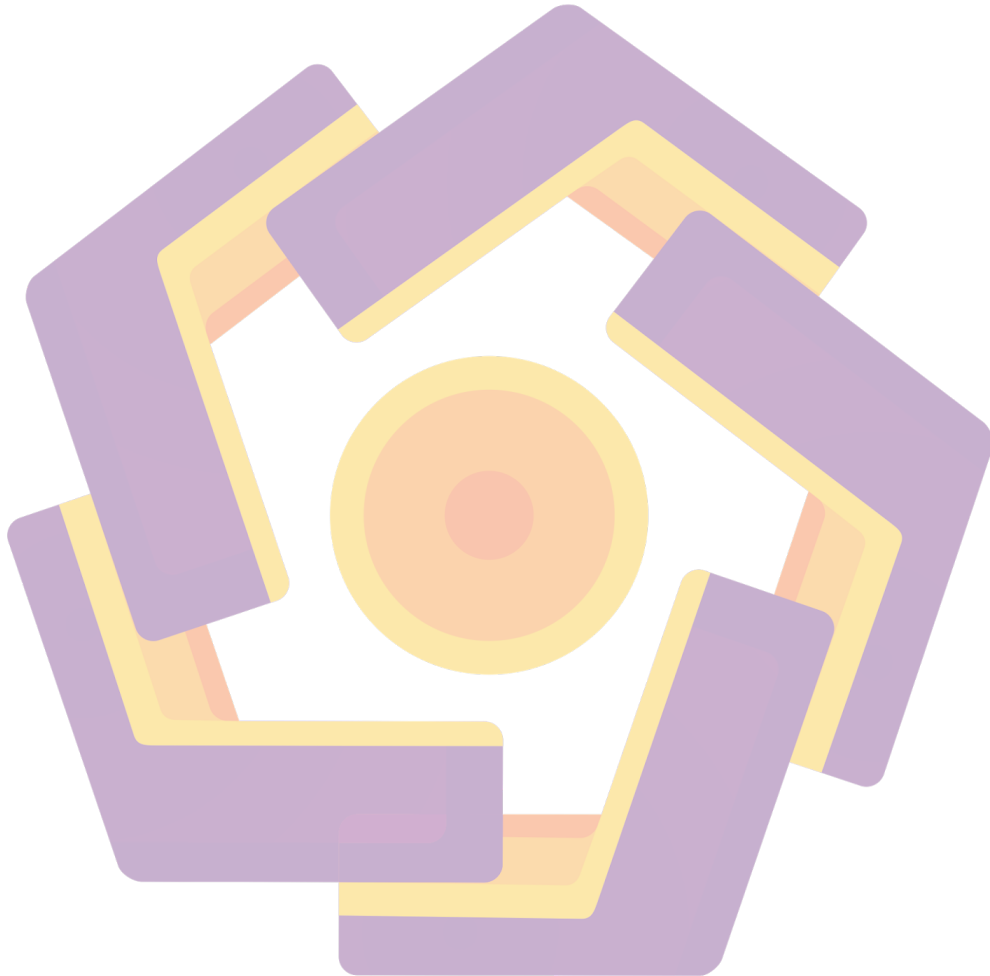
|          |                                      |    |
|----------|--------------------------------------|----|
| 3.2.6.4  | Tampilan Menu Pantai.....            | 75 |
| 3.2.6.5  | Tampilan Salah Satu Pantai .....     | 75 |
| 3.2.6.6  | Tampilan Menu Hotel.....             | 76 |
| 3.2.6.7  | Tampilan Salah Satu Hotel .....      | 76 |
| 3.2.6.8  | Tampilan Restoran .....              | 77 |
| 3.2.6.9  | Tampilan Salah Satu Restoran .....   | 77 |
| 3.2.6.10 | Tampilan Rute Wisata .....           | 78 |
| 3.2.6.11 | Tampilan Salah Satu Rute Wisata..... | 78 |

#### BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

|         |                                           |     |
|---------|-------------------------------------------|-----|
| 4.1     | Implementasi Sistem .....                 | 79  |
| 4.1.1   | Perangkat Pendukung yang Digunakan.....   | 79  |
| 4.1.1.1 | Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) ..... | 79  |
| 4.1.1.2 | Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) ..... | 80  |
| 4.1.2   | Batasan Implementasi.....                 | 81  |
| 4.2     | Implementasi Database.....                | 81  |
| 4.3     | Implementasi Interface .....              | 84  |
| 4.3.1   | Splash Screen .....                       | 84  |
| 4.3.2   | Menu Utama.....                           | 87  |
| 4.3.3   | Menu Obyek Wisata.....                    | 87  |
| 4.3.4   | Menu Hotel .....                          | 90  |
| 4.3.5   | Menu Restoran.....                        | 93  |
| 4.3.2   | Menu Rute Wisata.....                     | 95  |
| 4.3.2   | Menu Search .....                         | 99  |
| 4.4     | Pengujian .....                           | 101 |
| 4.4.1   | Materi Pengujian .....                    | 101 |
| 4.4.2   | Pelaksanaan Pengujian .....               | 102 |
| 4.5     | Instalasi Sistem.....                     | 103 |

**BAB V. PENUTUP**

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 5.1 Kesimpulan ..... | 105 |
| 5.2 Saran .....      | 106 |
| DAFTAR PUSTAKA.....  | 108 |



## DAFTAR TABEL

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Klasifikasi Jenis Diagram UML.....                       | 26 |
| Tabel 2.2 Notasi Class Diagram.....                                | 27 |
| Table 2.3 Notasi Use Case Diagram.....                             | 29 |
| Tabel 2.4 Notasi Sequence Diagram.....                             | 31 |
| Tabel 2.5 Simbol – Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i> ..... | 34 |
| Tabel 3.1 Tabel Obyek Wisata.....                                  | 63 |
| Tabel 3.2 Tabel Hotel.....                                         | 64 |
| Tabel 3.3 Tabel Restoran.....                                      | 64 |
| Tabel 3.4 Tabel Rute Wisata.....                                   | 65 |
| Tabel 3.5 Tabel Admin.....                                         | 66 |
| Tabel 3.6 Contoh Data Tabel Admin.....                             | 66 |
| Tabel 3.7 Contoh Data Tabel Obyek Wisata.....                      | 67 |
| Tabel 3.8 Contoh Data Tabel Hotel.....                             | 67 |
| Tabel 3.9 Contoh Data Tabel Restoran.....                          | 68 |
| Tabel 3.10 Contoh Data Tabel Rute Wisata.....                      | 68 |

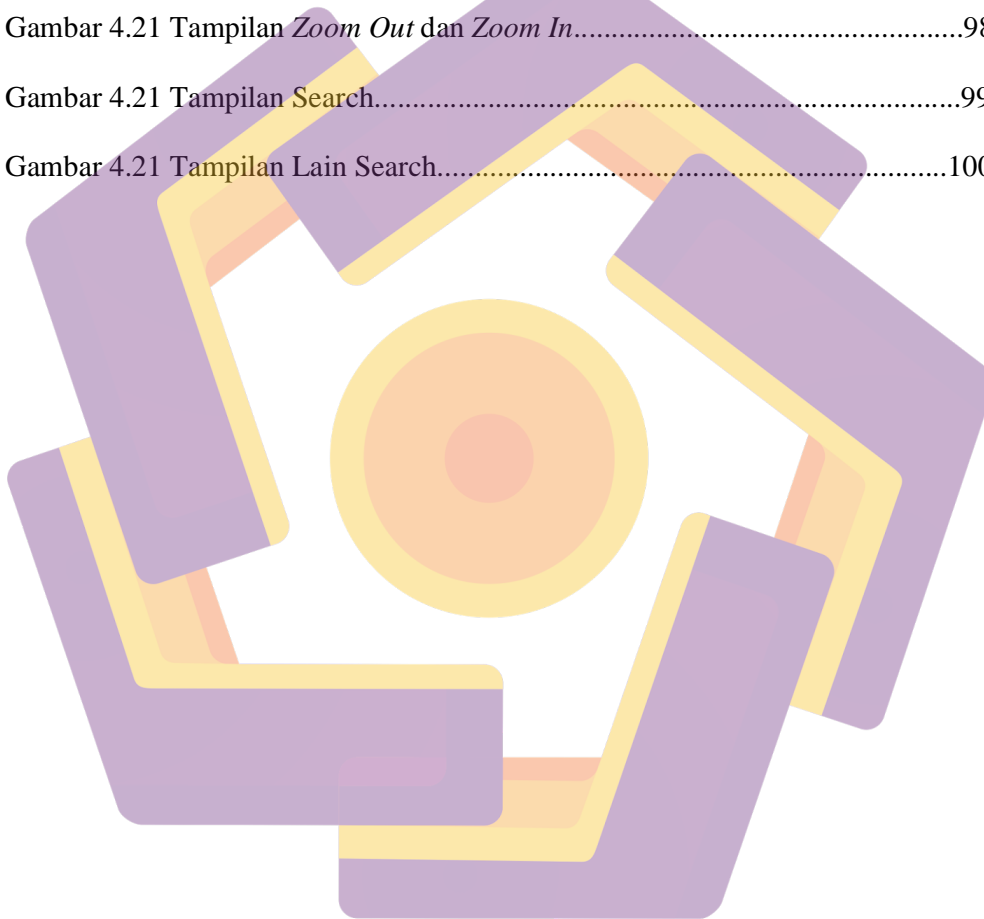
## DAFTAR GAMBAR

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Model Hubungan Elemen – Elemen .....                       | 8  |
| Gambar 2.2 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kabupaten Malang..... | 39 |
| Gambar 2.3 Contoh Diagram Use Case.....                               | 26 |
| Gambar 2.4 Contoh Diagram <i>Class</i> .....                          | 30 |
| Gambar 2.5 Contoh Diagram <i>Sequence</i> .....                       | 31 |
| Gambar 3.1 Use Case Diagram Admin .....                               | 58 |
| Gambar 3.2 Use Case Diagram User .....                                | 58 |
| Gambar 3.3 Activity Diagram .....                                     | 59 |
| Gambar 3.4 Class Diagram.....                                         | 61 |
| Gambar 3.5 Sequence Diagram Admin.....                                | 62 |
| Gambar 3.6 Sequence Diagram Obyek Wisata.....                         | 63 |
| Gambar 3.7 Sequence Diagram Hotel.....                                | 63 |
| Gambar 3.8 Sequence Diagram Restoran.....                             | 63 |
| Gambar 3.9 Sequence Diagram Rute Wisata.....                          | 63 |
| Gambar 3.10 Gambar ERD.....                                           | 64 |
| Gambar 3.11 Relasi Tabel.....                                         | 65 |
| Gambar 3.12 Splash Screen.....                                        | 72 |
| Gambar 3.13 Menu Awal.....                                            | 73 |
| Gambar 3.14 Menu Awal.....                                            | 74 |
| Gambar 3.15 Menu Pariwisata.....                                      | 74 |



|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.16 Menu Pantai.....                                 | 75 |
| Gambar 3.17 Pantai Licin.....                                | 75 |
| Gambar 3.18 Menu Hotel .....                                 | 76 |
| Gambar 3.19 Hotel Tugu.....                                  | 76 |
| Gambar 3.20 Gambar Menu Restoran.....                        | 77 |
| Gambar 3.21 Restoran Cakra.....                              | 77 |
| Gambar 3.22 Menu Rute Wisata.....                            | 78 |
| Gambar 3.23 Rute Wisata Malang Utara.....                    | 78 |
| Gambar 4.1 Gambar Tabel Obyek Wisata.....                    | 82 |
| Gambar 4.2 Gambar Tabel Hotel.....                           | 82 |
| Gambar 4.3 Gambar Tabel Restoran.....                        | 83 |
| Gambar 4.4 Gambar Tabel Rute.....                            | 83 |
| Gambar 4.5 Gambar Tabel Admin.....                           | 83 |
| Gambar 4.6 Splash Screen.....                                | 84 |
| Gambar 4.7 Menu Utama.....                                   | 85 |
| Gambar 4.8 Menu Utama.....                                   | 86 |
| Gambar 4.9 Menu Obyek Wisata.....                            | 87 |
| Gambar 4.10 Tampilan Air Terjun.....                         | 88 |
| Gambar 4.11 Tampilan Air Terjun Coban Rondo.....             | 89 |
| Gambar 4.12 Tampilan Peta Lokasi Air Terjun Coban Rondo..... | 90 |
| Gambar 4.13 Tampilan Menu Hotel.....                         | 90 |
| Gambar 4.14 Tampilan Hotel Agro Wonosari.....                | 91 |
| Gambar 4.15 Tampilan Menu Telepon Hotel.....                 | 92 |

|                                                               |     |
|---------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.16 Tampilan Lihat Lokasi Hotel.....                  | 93  |
| Gambar 4.17 Tampilan Menu Restoran.....                       | 93  |
| Gambar 4.18 Tampilan Salah Satu Rumah Makan.....              | 94  |
| Gambar 4.19 Tampilan Rute Wisata.....                         | 96  |
| Gambar 4.20 Tampilan Rute Wisata Malang Selatan A.....        | 97  |
| Gambar 4.21 Tampilan <i>Zoom Out</i> dan <i>Zoom In</i> ..... | 98  |
| Gambar 4.21 Tampilan <i>Search</i> .....                      | 99  |
| Gambar 4.21 Tampilan Lain <i>Search</i> .....                 | 100 |



## INTISARI

Dewasa ini teknologi sangatlah cepat dan berkembang pesat yang membawa kita untuk hidup dengan tak lepas dari teknologi informasi itu sendiri. Teknologi informasi sekarang ini dapat dilakukan dengan lebih optimal dan aktual. Dalam penggunaannya, teknologi informasi mempunyai tujuan mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi yang dibuktikan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi yang diperlukan.

Dalam hal ini, saya ingin berperan serta dalam pengembangan teknologi informasi yang ada kepada masyarakat tentang kepariwisataan dalam bentuk mobile yaitu Sistem Informasi Pariwisata pada Kabupaten Malang Berbasis Android. Sistem ini akan memberikan layanan yang dapat memetakan lokasi obyek pariwisata dengan lebih mudah dan cepat. Sistem ini juga dirancang secara sedemikian rupa agar lebih interaktif dengan user dalam pengoperasiannya.

Secara garis besar, sistem ini akan memberikan informasi secara lengkap mengenai peta letak obyek pariwisata yang ada pada Kabupaten Malang, panduan wisata untuk para wisatawan seperti informasi obyek wisata, hotel, restoran dan paket – paket wisata yang ada dan ditawarkan oleh Dinas Kepariwisataan Kabupaten Malang.

**Kata Kunci :** Sistem Informasi, Pariwisata, Android, Interaktif

## ABSTRACT

*The technology is extremely fast and growing rapidly which brings us to life is not separated from the information technology itself. Information technology can now be done with a more optimal and actual. In use, the information technology has the goal of achieving efficiency in various aspects of information management as evidenced by the speed and accuracy of processing time, as well as the precision and accuracy of the information they need.*

*In this case, I wanted to participate in the development of information technology available to the public about the tourism in the form of a mobile Tourism Information System Based on Android Malang. This system will provide a service that can map the location of tourism more easily and quickly. The system is also designed in such a way to be more interactive with the user in its operation.*

*Broadly speaking, this system will provide complete information on the tourism map of the location of objects that exist in Malang regency, travel guides to the tourists as tourist information, hotel, restaurant and travel packages are available and offered by the Department of Tourism Malang.*

**Keywords:** *System Information, Tourism, Android, Interactive*