

**APLIKASI MOBILE INFORMASI TEMPAT BELANJA  
DI YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID OS**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Agus Budi Santoso**

**09.11.3334**

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

**APLIKASI MOBILE INFORMASI TEMPAT BELANJA  
DI YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID OS**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Agus Budi Santoso**

**09.11.3334**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI MOBILE INFORMASI TEMPAT BELANJA  
DI YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID OS**

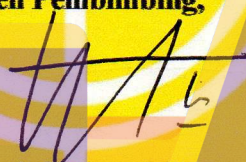
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**AGUS BUDI SANTOSO**

09.11.3334

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 Juli 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.**

**NIK. 190302112**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI MOBILE INFORMASI TEMPAT BELANJA  
DI YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID OS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**AGUS BUDI SANTOSO**

**09.11.3334**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 29 Juli 2013

**Susunan Dewan Penguji**

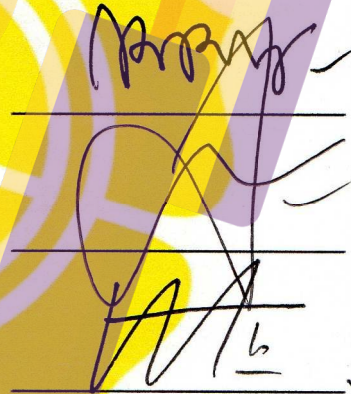
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302063**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.**  
**NIK. 190302112**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 Agustus 2013

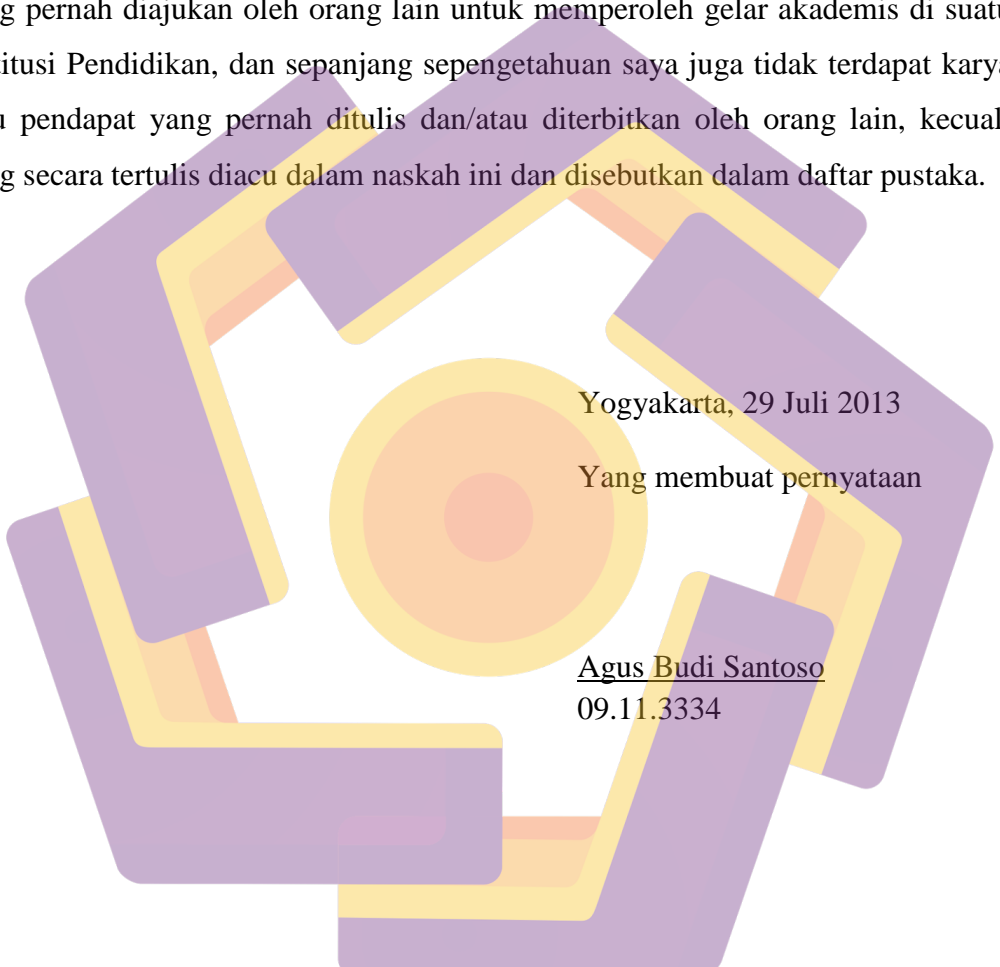


**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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 sepengetahuan 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, 29 Juli 2013

Yang membuat pernyataan

Agus Budi Santoso  
09.11.3334

## MOTTO

*JADILAH DIRI SENDIRI DENGAN SEGALA KEUNIKAN  
DAN POTENSI YANG ANDA MILIKI -@Abez*

*MANFAATKANLAH WAKTUMU SEBELUM KAMU  
DIMANFAATKAN OLEH WAKTU -@Abez*

*NIKMATILAH KEHIDUPAN INI SEBAGAIMANA  
ADANYA DAN SEBAGAIMANA JADINYA -@MT*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT Sang Pemilik Ilmu atas limpahan karunia-Nya berupa ilmu yang bermanfaat dan berbagai macam kenikmatan lainnya serta atas ridho-Nya untuk terselesaikannya skripsi ini.
2. Nabi Muhammad SAW, yang telah membawakan agama islam di muka bumi ini.
3. Bapak dan Ibu, Terima kasih atas do'a, nasehat dan kasih sayang diberikan selama ini.
4. Buat kakak dan adikku, terima kasih atas do'anya.
5. Bapak Kusnawi S.Kom, M.Eng. terima kasih atas bimbingannya selama ini dengan berbagai kritikan dan masukan yang telah diberikan kepada saya sejak mulai skripsi hingga pendadaran.
6. Someone yang di sana "Kaylha" terima kasih telah memberikan semangat dan do'a sehingga bisa lulus Strata 1.
7. Buat sahabatku Miyarto dan Muyasir terima kasih kalian selalu membuatku tertawa dengan candaan konyol kalian.
8. Rekan-rekan seperjuanganku; Erry Maricha, Heru Fajar Nugroho, dll. Akhirnya kita dapat menyelesaikan skripsi kita dengan hasil yang baik. Segala bentuk usaha yang kita lakukan akhirnya benar-benar membuahkan hasil. Berjuang bersama kalian membuat usaha kerasku serasa menjadi lebih ringan. Terima kasih.
9. Keluarga besar kelas "S1 TI K". Kita berjuang bersama, tiap akhir semester liburan bersama, bersatu dalam perbedaan. Kekompakan dan persahabatan kalian sangat berkesan. Jaga kekompakan, persahabatan kita kawan.
10. Dan buat semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih atas supportnya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Aplikasi Mobile Informasi Tempat Belanja Di Yogyakarta Berbasis Android OS”

Skripsi ini penyusun ajukan sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk meraih gelar sarjana srata 1 Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, Ph.D selaku Ketua STM IK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STM IK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
4. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STM IK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moralnya.



5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Laporan Skripsi ini.

Penyusun berharap semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi Allah SWT. Amin.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan yang tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan penyusun sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penyusun harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri, serta bermanfaat bagi pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Dalam hal ini, penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penyusunan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal-hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a dan memohon ridho Allah penyusun berharap Laporan Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 29 Juli 2013

Penyusun

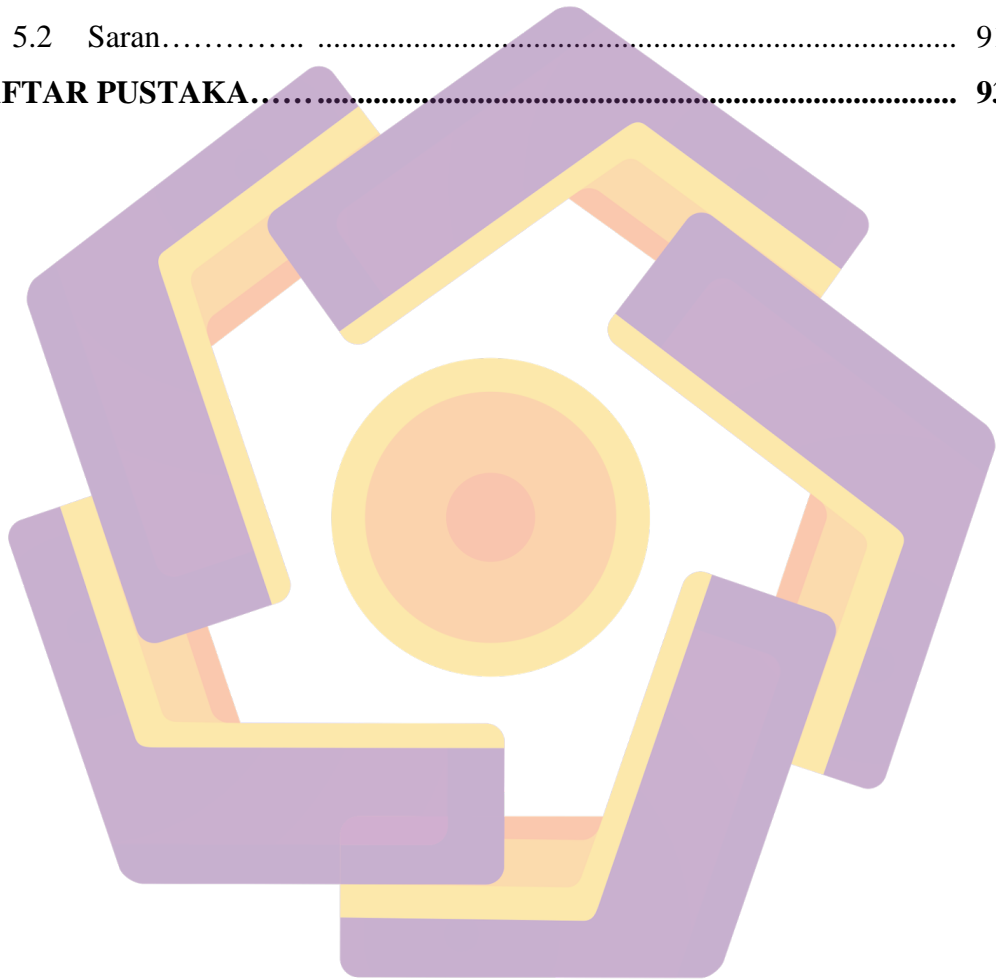
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi Masyarakat Umum.....	3
1.5.3 Bagi Pembaca .....	4
1.6 Metodologi Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Konsep Dasar Informasi .....	7
2.1.1 Pengertian Informasi.....	7
2.1.2 Siklus Informasi.....	8
2.1.3 Kualitas Informasi .....	8

2.2	Aplikasi.....	9
2.3	Android.....	10
2.3.1	Pengertian Android.....	10
2.3.2	Sekilas Sejarah Android.....	10
2.3.3	Macam-macam Versi Android.....	12
2.3.4	Arsitektur Android.....	14
2.4	Aplikasi Mobile.....	20
2.5	Pusat Perbelanjaan.....	20
2.6	Google Maps.....	20
2.7	Eclipse.....	21
2.7.1	Cara Kerja Eclipse dan Google Maps.....	22
2.8	ADT ( Android Development Tools).....	22
2.9	AQLite.....	22
2.10	Global Positioning System (GPS).....	23
2.11	Unified Modelling Language (UML).....	26
2.11.1	Use Case Diagram.....	27
2.11.2	Squence Diagram.....	28
2.11.3	Class Diagram.....	28
2.11.4	Activity Diagram.....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>30</b>
3.1	Analisa Sistem.....	30
3.1.1	Analisis SWOT.....	30
3.1.2	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	32
3.1.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	33
3.1.3.1	Kebutuhan Software.....	33
3.1.3.2	Kebutuhan Hardware.....	35
3.2	UML.....	36
3.2.1	Perancangan <i>Use Case Diagram</i> .....	36
3.2.2	Perancangan <i>Class Diagram</i> .....	37
3.2.3	Perancangan <i>Sequence Diagram</i> .....	39
3.2.4	Perancangan <i>Activity Diagram</i> .....	43

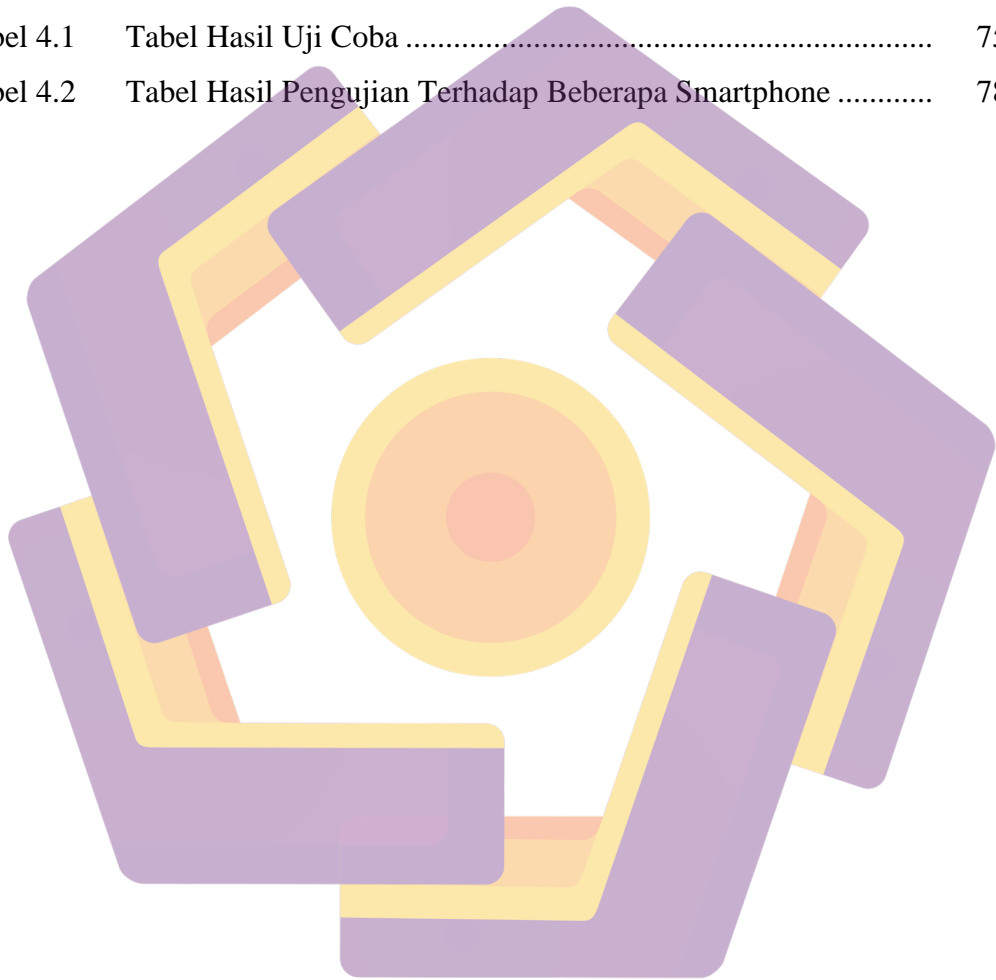
3.3	ERD (Entity Relationship Diagram).....	48
3.4	Perancangan Database .....	49
3.5	Perancangan Antarmuka.....	50
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>57</b>
4.1	Implementasi .....	57
4.1.1	Implementasi Interface .....	57
4.1.1.1	Splash Screen .....	57
4.1.1.2	Main Activity .....	58
4.1.1.3	Menu Galeri.....	59
4.1.1.4	Menu Pusat Oleh-oleh.....	60
4.1.1.5	Menu Pusat Kerajinan .....	61
4.1.1.6	Menu Pasar Modern .....	62
4.1.1.7	Menu Pasar Tradisional.....	63
4.1.1.8	Detail Pusat Oleh-oleh .....	64
4.1.1.9	Detail Pusat Kerajinan.....	65
4.1.1.10	Detail Pasar Modern.....	66
4.1.1.11	Detail Pasar Tradisional .....	67
4.1.1.12	Tampilan Maps.....	68
4.1.1.13	Menu Cuaca.....	69
4.1.1.14	Menu Tentang Aplikasi.....	70
4.1.2	Uji Coba Program .....	71
4.1.3	Uji Coba Sistem .....	76
4.1.3.1	Kebutuhan Sistem .....	76
4.1.3.2	Uji Coba Terhadap Berbagai Jenis Smartphone ....	77
4.1.4	Pembahasan Program.....	78
4.1.4.1	Splash Screen .....	79
4.1.4.2	Menu Utama.....	80
4.1.4.3	Menu Galeri.....	82
4.1.4.4	Menu ListView.....	83
4.1.4.5	Bagian Detail.....	85
4.1.4.6	Menu Cuaca.....	87

4.1.4.7	Menu Tentang .....	87
4.1.4.8	Maps .....	88
4.2	Pemeliharaan Sistem .....	90
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>91</b>
5.1	Kesimpulan.....	91
5.2	Saran.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>93</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Analisis SWOT .....	31
Tabel 3.2	Tabel Hardware Untuk Perancangan .....	35
Tabel 3.3	Tabel Hardware Untuk Implementasi .....	35
Tabel 4.1	Tabel Hasil Uji Coba .....	75
Tabel 4.2	Tabel Hasil Pengujian Terhadap Beberapa Smartphone .....	78



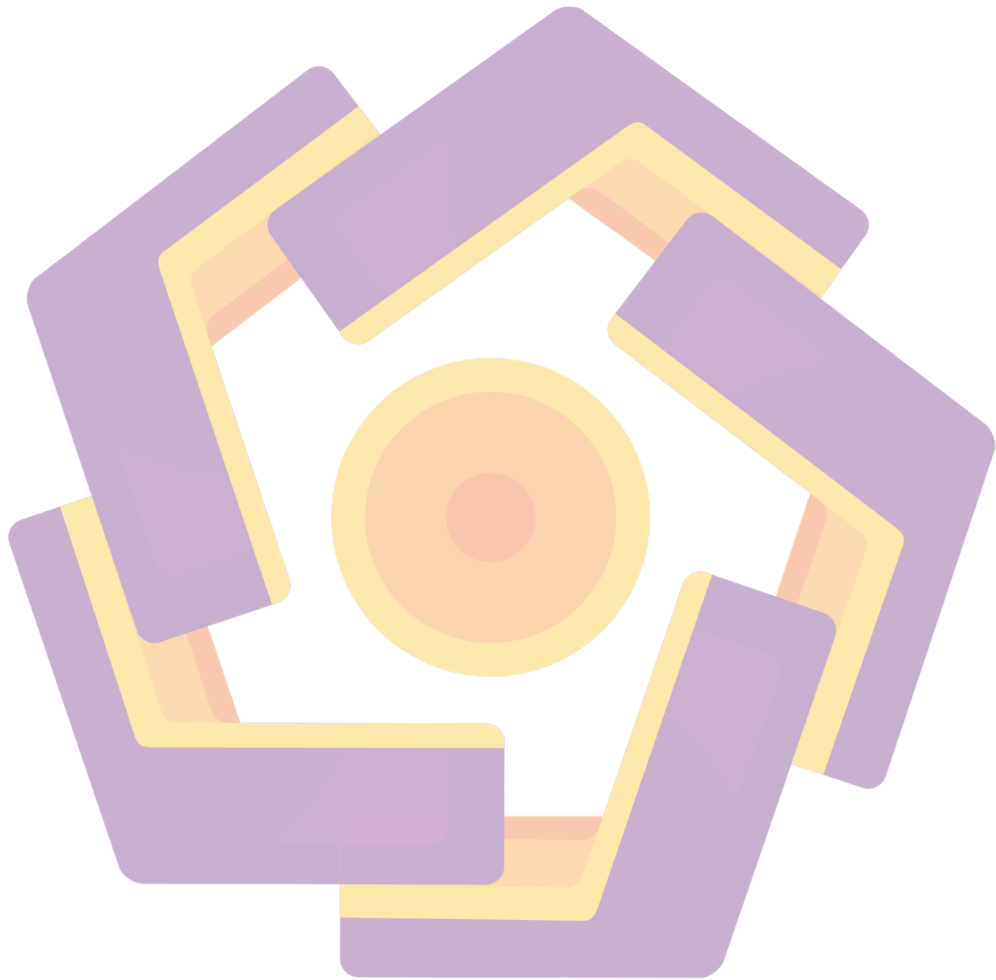
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur Android.....	15
Gambar 2.2	Bagian Sistem GPS.....	24
Gambar 2.3	Proses <i>request</i> yang terjadi yaitu Request Nilai <i>Longitude</i> dan <i>Latitude</i> pada GPS .....	26
Gambar 3.1	Use Case Diagram .....	37
Gambar 3.2	Class Diagram .....	38
Gambar 3.3	Splash Diagram Sequence .....	39
Gambar 3.4	Galeri Diagram Sequence .....	40
Gambar 3.5	Pusat Oleh-oleh Diagram Sequence .....	40
Gambar 3.6	Pusat Kerajinan Sequence .....	41
Gambar 3.7	Pasar Modern Sequence Diagram .....	41
Gambar 3.8	Pasar Tradisional Sequence Diagram .....	42
Gambar 3.9	Tentang Sequence Diagram.....	42
Gambar 3.10	Cuaca Sequence Diagram.....	43
Gambar 3.11	Menu Utama Activity Diagram .....	43
Gambar 3.12	Galeri Activity Activity Diagram .....	44
Gambar 3.13	Pusat Oleh-oleh Activity Diagram .....	44
Gambar 3.14	Pusat Kerajinan Activity Diagram.....	45
Gambar 3.15	Pasar Modern Activity Diagram.....	46
Gambar 3.16	Pasar Tradisional Activity Diagram .....	47
Gambar 3.17	Tentang Activity Diagram .....	47
Gambar 3.18	Cuaca Activity Diagram .....	48
Gambar 3.19	Rancangan ERD (Entity Relationship Diagram).....	49
Gambar 3.20	Rancangan Tabel Database.....	49
Gambar 3.21	Rancangan Menu Utama .....	50
Gambar 3.22	Rancangan Menu Galeri .....	51
Gambar 3.23	Rancangan Menu Pusat Oleh-oleh .....	51
Gambar 3.24	Rancangan Detail Pusat Oleh-oleh .....	52
Gambar 3.25	Rancangan Menu Pusat Kerajinan.....	52

Gambar 3.26	Rancangan Menu Detail Pusat keajinan .....	53
Gambar 3.27	Rancangan Menu Pasar Modern.....	53
Gambar 3.28	Rancangan Menu Detail Pasar Modern.....	54
Gambar 3.29	Rancangan Menu Pasar Tradisional .....	54
Gambar 3.30	Rancangan Menu Detail Pasar Tradisional .....	55
Gambar 3.31	Rancangan Menu Tentang Aplikasi .....	55
Gambar 3.32	Rancangan Menu Cuaca .....	56
Gambar 4.1	Tampilan Splash Screen .....	58
Gambar 4.2	Tampilan Main Activity .....	59
Gambar 4.3	Tampilan Menu Galeri .....	60
Gambar 4.4	Tampilan Pusat Oleh-oleh .....	61
Gambar 4.5	Tampilan Pusat Kerajinan .....	62
Gambar 4.6	Tampilan Menu Pasar Modern .....	63
Gambar 4.7	Tampilan Menu Pasar Tradisional.....	64
Gambar 4.8	Tampilan Detail Pusat Oleh-oleh .....	65
Gambar 4.9	Tampilan Detail Pusat Kerajinan.....	66
Gambar 4.10	Tampilan Detail pasar Modern .....	67
Gambar 4.11	Tampilan Detail Pasar Tradisional .....	68
Gambar 4.12	Tampilan Maps .....	69
Gambar 4.13	Tampilan Cuaca.....	70
Gambar 4.14	Tampilan Menu Tentang .....	71
Gambar 4.15	Kesalahan Kode Program .....	72
Gambar 4.16	Kesalahan Run Time .....	73
Gambar 4.17	Tampilan Source Code Splash Screen.....	79
Gambar 4.18	Source Code Menu Utama Bagian Pertama .....	80
Gambar 4.19	Source Code Menu Utama Bagian Kedua.....	81
Gambar 4.20	Source Code Galeri.....	82
Gambar 4.21	Source Code Menu ListView Bagian 1 .....	83
Gambar 4.22	Source Code Menu ListView Bagian 2 .....	84
Gambar 4.23	Source Code Menu ListView Bagian 3 .....	85
Gambar 4.24	Source Code Menu Detail .....	86



Gambar 4.25	Source Code Menu Cuaca .....	87
Gambar 4.26	Source Code Menu Tentang .....	88
Gambar 4.27	Source Code Maps.....	89



## INTISARI

Yogyakarta merupakan kota pelajar, selain itu Yogyakarta merupakan Daerah Istimewa dimana memiliki banyak obyek wisata. Oleh sebab itu Yogyakarta menjadi tujuan para pelajar yang ingin meneruskan pendidikan yang lebih tinggi dan sebagai tujuan wisatawan domestik maupun wisatawan asing untuk berwisata bersama rekan maupun keluarga. Kurang lengkap rasanya berwisata ke Yogyakarta tanpa membawa buah tangan sebagai kenang – kenangan maupun oleh- oleh untuk sanak saudara. Namun, banyak dari mereka yang bingung, bertanya kesana kemari guna mencari informasi referensi yang mereka butuhkan saat berada di Yogyakarta.

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang sangat penting di era globalisasi seperti sekarang ini. Kini masyarakat semakin mudah mendapatkan informasi yang di inginkan melalui berbagai macam media dan salah satunya adalah media internet yang merupakan hasil kemajuan dari teknologi yang terus berkembang. Hadirnya media internet memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi secara cepat, akurat dan mudah.

Menyikapi hal tersebut diatas, saya tertarik untuk membuat suatu aplikasi Android, Yakni aplikasi informasi tempat belanja di Yogyakarta. Dimana aplikasi ini memberikan informasi tentang tempat-tempat kerajinan, souvenir, oleh-oleh khas, pusat perbelanjaan yang ada di Yogyakarta. Dengan memanfaatkan aplikasi ini dan memanfaatkan media internet semoga dapat memberikan kemudahan bagi para pendaatang maupun wisatawan yang berada di Yogyakarta.

**Kata Kunci :** Aplikasi Android, Tempat Belanja, Yogyakarta

## **ABSTRACT**

*Yogyakarta is a university town, but it is the Yogyakarta Special Region which has many attractions. Therefore Yogyakarta been the destination of students who wish to pursue higher education and as a tourist destination for domestic and foreign tourists traveled with colleagues and family. Less complete it traveled to Yogyakarta without bringing souvenirs as memories - memories and presents for relatives. However, many of them are confused, ask fro to seek the information they need when references are in Yogyakarta.*

*Information is one of the most important needs of people in today's era of globalization. Now the community is getting easier to get the desired information through a variety of media and one of them is the internet media is the result of technological advances that continue to evolve. The presence of internet media allows people to get information quickly, accurately and easily.*

*Responding to the above, I am interested in making an Android application, namely the application of information shopping in Yogyakarta. Where this application provides information about the places handicrafts, souvenirs, typical souvenirs, shopping center in Yogyakarta. By utilizing this application and hopefully take advantage of internet media to provide convenience to the visitors and tourists who are in Yogyakarta.*

**Keywords:** *Android Application, Shopping Place, Yogyakarta*