

**APLIKASI PANDUAN LOKASI WISATA KOTA KLATEN DAN  
AKOMODASI BERDASARKAN BIAYA YANG DIMILIKI  
WISATAWAN BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Sriani**

**09.11.3080**

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

**APLIKASI PANDUAN LOKASI WISATA KOTA KLATEN DAN  
AKOMODASI BERDASARKAN BIAYA YANG DIMILIKI  
WISATAWAN BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Sriani**

**09.11.3080**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI PANDUAN LOKASI WISATA KOTA KLATEN DAN  
AKOMODASI BERDASARAN BIAYA YANG DIMILIKI WISATAWAN  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sriani**

**09.11.3080**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 20 September 2012

**Dosen Pembimbing,**

**Andi Sunyoto, M.Kom**

**NIK. 190302052**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI PANDUAN LOKASI WISATA KOTA KLATEN DAN  
AKOMODASI BERDASARAN BIAYA YANG DIMILIKI WISATAWAN  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sriani**

**09.11.3080**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal Februari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK. 190302052**

**Pandan P Purwacandra, M.Kom**  
**NIK. 19030490**

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Februari 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 saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain atau suatu kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu instansi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Februari 2013



Sriani

## MOTTO

“Cinta itu ada tiga macam: Pertama mencintai Allah. Kedua mencintai karena Allah. Dan yang ke Tiga mencintai bersama Allah. Seorang arif berkata, “Siapa yang cinta kepada Allah, maka segala sesuatu akan tampak indah dan menyenangkan””. (Ibnul Qayyim Al-Jauziyyah)

“Tidaklah hamba -Ku mendekat kepada-Ku, seperti melaksanakan apa yang Ku fardukan kepadanya, dan tidaklah hamba-Ku mendekat kepada -Ku dengan amalan sunah, hingga Aku mencintainya. Jika Aku mencintainya, maka Aku menjadi pendengarannya yang dia gunakan untuk mendengar, Aku menjadi pandangannya yang dia gunakan untuk melihat, Aku menjadi tangannya yang dia gunakan untuk memegang, Aku menjadi kakinya yang dia gunakan untuk berjalan”. (Hadist Qudsi)

“Ketika satu pintu tertutup, pintu lain terbuka; namun terkadang kita melihat dan menyesali pintu tertutup tersebut terlalu lama hingga kita tidak melihat pintu lain yang telah terbuka”. (Alexander Graham Bell)

“Amal yang paling utama ialah mencintai karena Allah dan membenci karena Allah”. (Muhammad SAW)

# Persembahan

*Kasih sayang yang tulus dan ikhlas*

*telah tumpah untuk ku begitu besar dan indah*

*Membuat lidah ku kelu untuk menyampaikan rasa terima kasih ku*

*Semoga karya ini mampu untuk membantu menyampaikannya*

*Ku persembahkan karya sederhana ini sebagai tanda bakti dan cinta ku kepada :*

1. Dialah yang maha Agung Allah SWT.
2. Dialah Muhammad SAW pembawa risalah.
3. Yang paling berjasa dalam hidupku Ayahanda Mudianto dan Ibunda Sumiah yang tiada lelah mencurahkan kasih sayang, dalam setiap khusus'nya do'a, indahnnya nasehat, dan ikhlasnya kepercayaan.
4. Kakak ku yang tercinta, Mas Santoso, dan Mbak Supaini,
5. Keponakan ku yang lucu-lucu dan imut-imut, Viola Destriana dan semua,
6. Buat abang ku Adi Dharmasandi, trimakasih untuk semuanya,
7. Buat Surezty Seisco Allmous : Anggi, Friska, Omni, dan dede,
8. Semua dosen STMIK Amikom Yogyakarta, bapak Andi Sunyoto, M. Kom,  
*Yang telah membimbing saya selama menyusun skripsi,*
9. Dan buat temen-temenku yang telah mensupport saya untuk menyelesaikan tugas akhir saya ini.

*Trima Kasih Semuanya...!!!*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala taufik dan hidayah-Nya, sehingga laporan Skripsi ini yang berjudul **“APLIKASI PANDUAN LOKASI WISATA KOTA KLATEN DAN AKOMODASI BERDASARKAN BIAYA YANG DIMILIKI WISATAWAN BERBASIS ANDROID”** dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga tercurahkan untuk junjungan alam, Nabi besar Muhammad SAW yang merupakan rahmat bagi semua makhluk di alam semesta.

Laporan Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Sarjana Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Oleh karena itu dikesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof.Dr.M.Suyanto,M.M, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Sudarmawan, MT. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Andi Sunyoto, M.Kom. Selaku dosen pembimbing laporan skripsi.
4. Kepada Kedua Orang Tua, yang selalu memberikan dukungan dan do'anya.



## 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 .....	viii
Daftar Tabel .....	xv
Daftar Gambar .....	xvi
Intisari .....	xx
Abstrak .....	xxi
<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 .....	4

1.5	Manfaat Penelitian .....	5
1.6	Metode Penelitian .....	6
1.7	Sistematika Penulisan .....	7
1.8	Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian .....	8

## BAB II. LANDASAN TEORI

2.1	Konsep Dasar Android .....	9
2.1.1	Definisi Android .....	9
2.1.2	Arsitektur Android .....	9
2.1.3	Android Software Development Kit (SDK).....	11
2.1.4	AVD (Emulator) .....	12
2.1.5	Jenis Jenis Android .....	12
2.2	Sistem Informasi Geografi (SIG) .....	15
2.2.1	Subsistem Informasi Geografis .....	19
2.2.2	Kemampuan Sistem Informasi Geografis.....	20
2.3	Aplikasi .....	20
2.4	Guidline For Rappid APPLication Engineering (GRAPPLE).....	21
2.5	Unified Modelling Language (UML).....	23
2.6	Basis Data .....	34
2.7	Global Positioning System (GPS) .....	35
2.8	Google Map .....	37
2.9	Software yang Digunakan .....	38

2.9.1	Eclipse IDE Versi 3.5 .....	38
2.9.2	Adobe Photoshop CS3 .....	39
2.9.3	Adobe Dreamweaver MX .....	39
2.9.4	Xampp Control Panel .....	40
2.9.5	Apache .....	41
2.9.6	PHP .....	41
2.9.7	My SQL .....	43
<b>BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>		
3.1	Analisis .....	45
3.1.1	Analisis SWOT .....	45
3.1.1.1	Strength (Kekuatan) .....	46
3.1.1.2	Weakness (Kelemahan) .....	46
3.1.1.3	Oportunity (Peluang) .....	46
3.1.1.4	Threat (Ancaman) .....	46
3.1.2	Analisis Kelayakan .....	47
3.1.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	47
3.1.2.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	47
3.1.2.3	Analisis Kelayakan Ekonomi .....	48
3.1.3	Analisis Kebutuhan .....	48
3.1.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	48
3.1.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	49

3.1.3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	49
3.1.3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (software)	50
3.2 Perancangan	51
3.2.1 Perancangan UML (Unified Modelling Language)	51
3.2.1.1 Use Case Diagram	51
3.2.1.2 Class Diagram	53
3.2.1.3 Sequence Diagram	54
3.2.1.3.1 Sequence Diagram Admin	54
3.2.1.3.2 Sequence Diagram Wisatawan	59
3.2.2 ERD (Entity Relationship Diagram)	63
3.2.3 Relasi Antar Tabel	64
3.2.4 Struktur Basis Data	64
3.2.5 Perancangan User Interface	68
3.2.5.1 Perancangan Struktur Menu Aplikasi	68
3.2.5.2 Perancangan Antarmuka Aplikasi	70
3.2.5.2.1 Perancangan Antarmuka Aplikasi Untuk Client	70
3.2.5.2.2 Antar Muka APlikasi Untuk Server	84

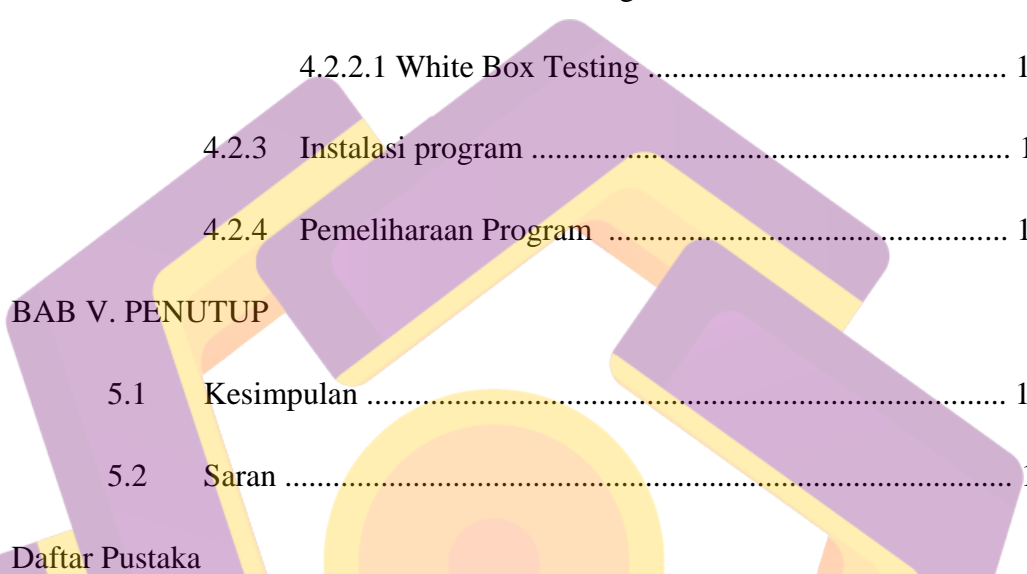
## BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi	95
------------------	----

4.1.1	Implementasi Basis Data .....	95
4.1.1.1	Pembuatan Data Base .....	95
4.1.1.2	Struktur Tabel Data Base .....	96
4.1.1.3	Struktur Tabel Admin .....	96
4.1.1.4	Struktur Tabel ATM .....	97
4.1.1.5	Struktur Tabel Gambar .....	97
4.1.1.6	Struktur Tabel Hotel .....	97
4.1.1.7	Struktur Tabel Kategori Wisata .....	98
4.1.1.8	Struktur Tabel Objek Wisata .....	98
4.1.1.9	Struktur Tabel Toko Souvenir .....	99
4.1.1.10	Struktur Tabel SPBU .....	99
4.1.2	Implementasi Interface .....	100
4.1.2.1	Halaman bagian Admin .....	100
4.1.2.1.1	Halaman Login .....	100
4.1.2.1.2	Halaman Home .....	101
4.1.2.1.3	Halaman Kategori Wisata .....	101
4.1.2.1.4	Halaman Objek Wisata .....	102
4.1.2.1.5	Halaman ATM .....	102
4.1.2.1.6	Halaman Hotel .....	103
4.1.2.1.7	Halaman SPBU .....	104
4.1.2.1.8	Halaman Toko Souvenir .....	104



4.1.2.1.9	Halaman Ubah Password ...	105
4.1.2.2	Halaman Bagian User .....	106
4.1.2.2.1	Halaman Splash Screen .....	106
4.1.2.2.2	Halaman Menu Utama .....	107
4.1.2.2.3	Halaman Kategori Wisata .....	108
4.1.2.2.4	Halaman Objek Wisata .....	109
4.1.2.2.5	Halaman Detail Wisata .....	110
4.1.2.2.6	Halaman Peta Wisata.....	111
4.1.2.2.7	Halaman Link Cari Anggaran .....	112
4.1.2.2.8	Halaman Cari Anggaran .....	113
4.1.2.2.9	Halaman Hasil Cari .....	114
4.1.2.2.10	Halaman Hotel .....	115
4.1.2.2.11	Halaman Detail Hotel ....	116
4.1.2.2.12	Halaman SPBU .....	117
4.1.2.2.13	Halaman Detail SPBU ...	117
4.1.2.2.14	Halaman Peta SPBU .....	118
4.1.2.2.15	Halaman ATM .....	119
4.1.2.2.16	Halaman Detail ATM ....	120
4.1.2.2.17	Halaman Peta ATM ....	121
4.1.2.2.18	Halaman Toko Souvenir .....	122
4.1.2.2.19	Halaman Detail Toko Souvenir .....	123



4.2	Pembahasan .....	124
4.2.1	Pembahasan Kede Program .....	124
4.2.2	Pengujian Program .....	128
4.2.2.1	Black Box Testing .....	128
4.2.2.1	White Box Testing .....	131
4.2.3	Instalasi program .....	132
4.2.4	Pemeliharaan Program .....	134
<b>BAB V. PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan .....	135
5.2	Saran .....	135
<b>Daftar Pustaka</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian .....	8
Tabel 2.1 Notasi Komponen Diagram <i>Use Case Diagram</i> .....	24
Tabel 2.2 Lanjutan Notasi Komponen Diagram <i>Use Case Diagram</i> .....	25
Table 2.3 Notasi Komponen Diagram <i>Class Diagram</i> .....	27
Tabel 2.4 Notasi Komponen Diagram <i>Sequence Diagram</i> .....	31
Tabel 2.5 Lanjutan Notasi Komponen Diagram <i>Sequence Diagram</i> .....	32
Tabel 3.1 spesifikasi hardware .....	51
Tabel 3.2 Tabel Kategori Wisata .....	67
Tabel 3.3 Tabel Objek Wisata .....	67
Tabel 3.4 Tabel gambar .....	68
Tabel 3.5 Tabel Hotel .....	68
Tabel 3.6 Tabel Toko <i>Souvenir</i> .....	69
Tabel 3.7 Tabel SPBU .....	69
Tabel 3.8 Tabel ATM .....	69
Tabel 4.1 Black Box Testing .....	130

## DAFTAR GAMBAR

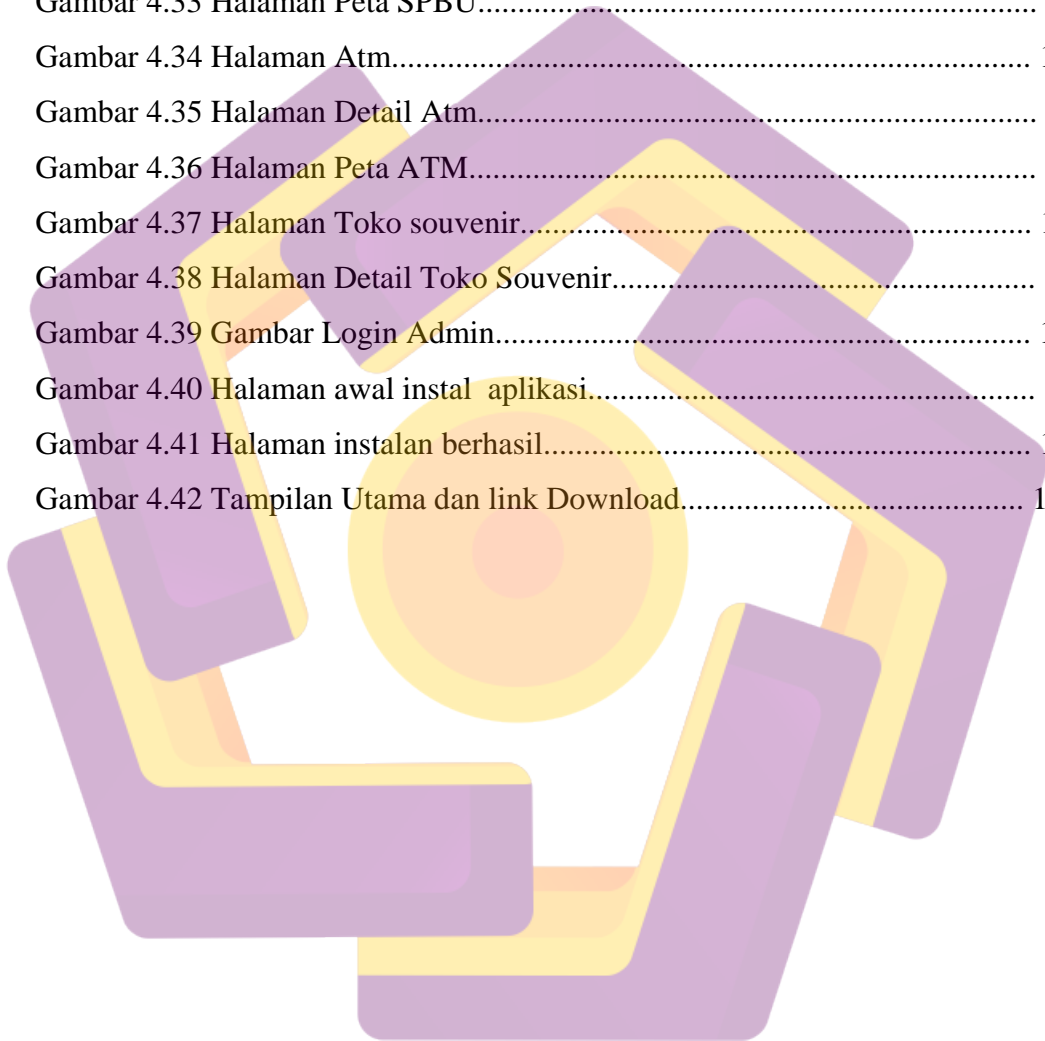
Gambar 2.1 Google Maps dan GPS dalam Android SDK .....	12
Gambar 2.2 Subsistem Informasi Geografis .....	19
Gambar 2.3 Contoh Diagram Use Case .....	26
Gambar 2.4 Contoh Diagram <i>Class</i> .....	30
Gambar 2.5 Contoh Diagram <i>Sequence</i> .....	31
Gambar 2.6 Bagian Sistem GPS .....	35
Gambar 2.7 <i>Request</i> Nilai <i>Longitude</i> dan <i>Latitude</i> pada GPS .....	37
Gambar 2.8 Adobe Dreamweaver MX .....	40
Gambar 3.1 Diagram <i>use case</i> admin .....	52
Gambar 3.2 Diagram <i>use case user</i> (wisatawan) .....	52
Gambar 3.3 Class Diagram .....	53
Gambar 3.4 Diagram <i>Sequence</i> Mengolah Kategori .....	54
Gambar 3.5 Diagram <i>Sequance</i> Mengolah Objek Wisata .....	55
Gambar 3.6 Diagram <i>Sequence</i> Mengolah ATM .....	56
Gambar 3.7 Diagram <i>Sequance</i> Mengolah Hotel .....	57
Gambar 3.8 Diagram <i>Sequance</i> Mengolah SPBU .....	58
Gambar 3.9 Diagram <i>Sequance</i> Mengolah Toko <i>Souvenir</i> .....	59
Gambar 3.10 Diagram <i>sequence view</i> ketegori wisata .....	60
Gambar 3.11 Diagram <i>sequence view</i> objek wisata .....	60
Gambar 3.12 Diagram <i>sequence view</i> ATM .....	61
Gambar 3.13 Diagram <i>sequence view</i> hotel .....	61
Gambar 3.14 Diagram <i>sequence view</i> SPBU .....	62
Gambar 3.15 Diagram <i>sequence view souvenir</i> .....	63
Gambar 3.16 ERD (Entity Relationship Diagram) .....	63
Gambar 3.17 Realsi Antar table .....	64
Gambar 3.18 Struktur menu aplikasi <i>client</i> .....	69
Gambar 3.19 Struktur menu aplikasi server .....	70

Gambar 3.20 Rancangan Halaman <i>Splash Screen</i> .....	70
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Menu Awal .....	71
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Menu Kategori Objek Wisata .....	71
Gambar 3.23 Rancangan Halaman Menu List Objek Wisata .....	72
Gambar 3.24 Rancangan Halaman Menu Pencarian .....	73
Gambar 3.25 Rancangan halaman menu hasil pencarian .....	74
Gambar 3.26 Rancangan Halaman Menu Objek Wisata .....	75
Gambar 3.27 Rancangan Halaman Menu Lokasi Objek Wisata.....	75
Gambar 3.28 Rancangan Halaman Info Objek Wisata .....	76
Gambar 3.29 Halaman Menu lokasi atm .....	77
Gambar 3.30 Halaman Menu <i>List</i> hotel .....	77
Gambar 3.31 Halaman menu hotel .....	78
Gambar 3.32 Halaman menu lokasi hotel .....	79
Gambar 3.33 Halaman menu info hotel .....	79
Gambar 3.34 Halaman menu spbu .....	80
Gambar 3.35 Halaman menu <i>list</i> toko <i>souvenir</i> .....	81
Gambar 3.36 Halaman menu Toko <i>souvenir</i> .....	81
Gambar 3.37 Halaman menu lokasi toko <i>souvenir</i> .....	82
Gambar 3.38 Halaman menu info toko souvenir .....	83
Gambar 3.39 Halaman menu Tentang .....	83
Gambar 3.40 Halaman Login .....	84
Gambar 3.41 Halaman <i>Home</i> .....	85
Gambar 3.42 Halaman kategori wisata .....	85
Gambar 3.43 Halaman tambah data kategori .....	86
Gambar 3.44 Halaman Objek wisata .....	87
Gambar 3.45 Halaman Tambah objek wisata .....	87
Gambar 3.46 Halaman ATM .....	88
Gambar 3.47 Halaman Tambah Data ATM .....	89
Gambar 3.48 Halaman Hotel .....	90
Gambar 3.49 Halaman Tambah data hotel .....	90
Gambar 3.50 Halaman SPBU .....	91



Gambar 3.51 Halaman tambah data SPBU.....	92
Gambar 3.52 Halaman Toko Souvenir.....	93
Gambar 3.53 Halaman Tambah Data toko souvenir.....	93
Gambar 3.54 Halaman Ubah <i>Password</i> .....	94
Gambar 4.1 Halaman pembuatan database.....	96
Gambar 4.2 Struktur Tabel Database.....	96
Gambar 4.3 Struktur Tabel Admin.....	96
Gambar 4.4 Struktur Tabel ATM.....	97
Gambar 4.5 Struktur Tabel Gambar.....	97
Gambar 4.6 Struktur Tabel Hotel.....	98
Gambar 4.7 Struktur Tabel Kategori Wisata.....	98
Gambar 4.8 Struktur Tabel Objek Wisata.....	99
Gambar 4.9 Struktur Tabel Souvenir.....	99
Gambar 4.10 Struktur Tabel SPBU.....	100
Gambar 4.11 Halaman Login Admin.....	101
Gambar 4.12 Halaman Home.....	101
Gambar 4.13 Halaman Kategori Wisata.....	102
Gambar 4.14 Halaman Objek Wisata.....	102
Gambar 4.15 Halaman ATM.....	103
Gambar 4.16 Halaman Hotel.....	103
Gambar 4.17 Halaman SPBU.....	104
Gambar 4.18 Halaman Toko Souvenir.....	105
Gambar 4.19 Halaman Ubah <i>Password</i> .....	105
Gambar 4.20 Halaman Splash Screen.....	106
Gambar 4.21 Halaman Menu Utama.....	107
Gambar 4.22 Halaman Kategori Wisata.....	108
Gambar 4.23 Halaman Objek Wisata Dari Kategori.....	109
Gambar 4.24 Halaman detail wisata.....	110
Gambar 4.25 Halaman Peta Wisata.....	111
Gambar 4.26 Halaman Link Cari.....	112
Gambar 4.27 Halaman Cari anggaran.....	113

Gambar 4.28 Halaman Hasil Cari.....	114
Gambar 4.29 Halaman Hotel.....	115
Gambar 4.30 Halaman Detail Hotel.....	116
Gambar 4.31 Halaman SPBU.....	117
Gambar 4.32 Halaman detail SPBU.....	118
Gambar 4.33 Halaman Peta SPBU.....	119
Gambar 4.34 Halaman Atm.....	120
Gambar 4.35 Halaman Detail Atm.....	121
Gambar 4.36 Halaman Peta ATM.....	122
Gambar 4.37 Halaman Toko souvenir.....	123
Gambar 4.38 Halaman Detail Toko Souvenir.....	124
Gambar 4.39 Gambar Login Admin.....	125
Gambar 4.40 Halaman awal instal aplikasi.....	133
Gambar 4.41 Halaman instalasi berhasil.....	134
Gambar 4.42 Tampilan Utama dan link Download.....	134



## INTISARI

Dewasa ini dengan banyak kemunculan teknologi baru yang membanjiri dunia informasi dan teknologi. Jarak dan ruang bagi manusia yang tidak akan berpisah dengan perkembangan teknologi yang semakin lama akan semakin maju, berbagai macam peralatan yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang membantu seluruh aktivitas manusia diseluruh penjuru dunia.

Pariwisata atau turisme adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan dan juga persiapan yang dilakukan untuk aktivitas ini. Seorang wisatawan atau turis adalah seseorang yang melakukan perjalanan paling tidak sejauh 80 km (50 mil) dari rumahnya dengan tujuan rekreasi, merupakan definisi oleh Organisasi Pariwisata Dunia. Penggunaan GPS serta aplikasi mobile dalam pariwisata sangat dibutuhkan terutama sebagai panduan lokasi wisata.

Aplikasi Mobile yang akan dibuat dalam penelitian ini memiliki fitur untuk memberikan panduan lokasi wisata berdasarkan biaya yang dimiliki oleh wisatawan. Dengan biaya yang dimiliki, wisatawan dapat memperoleh informasi tentang lokasi wisata, hotel dan fasilitas umum.

Implementasi aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Android SDK, Android Development Tools, dan IDE Eclipse. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java.

Key word : Aplikasi Mobile

## **ABSTRACT**

*Today, with the emergence of many new technologies flooding the world of information and technology. Distance and space for people who will not part with the development of technology that the longer the more advanced, a wide range of equipment designed to meet the needs of people that help all human activities all over the world.*

*Tourism or tourism is a journey undertaken for recreation or leisure and also preparations for this activity. A traveler or tourist is someone who travels at least as far as 80 km (50 miles) from his home to recreational purposes, is defined by the World Tourism Organization. The use of GPS and mobile application is necessary especially in tourism tourist sites as a guide.*

*Mobile Application will be made in this study have features to provide guidance based on the cost of tourist sites owned by tourists. With the cost of which is owned, tourists can get information about tourist sites, hotels and public facilities.*

*The implementation of this application is built using the Android SDK, Android Development Tools, and Eclipse IDE. While the programming language used is Java.*

*Key word: Mobile Applications*

