

**PEMBUATAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI OLEH-OLEH
DI PONOROGO BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Bagus Purwo Asmoro

14.11.8092

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI OLEH-OLEH
DI PONOROGO BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana S1
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Bagus Purwo Asmoro

14.11.8092

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI OLEH-OLEH DI PONOROGO BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Purwo Asmoro

14.11.8092

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Juni 2021

Dosen Pembimbing,

Barka Satya, M.Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI OLEH-OLEH DI
PONOROGO BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Purwo Asmoro
14.11.8092

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juni 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M. Eng.

NIK. 190302112

Robert Marco, M.T.

NIK. 190302228

Barka Satya, M.Kom.

NIK. 190302126

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juni 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

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 instansi 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 dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi

Ponorogo, 1 Juli 2021

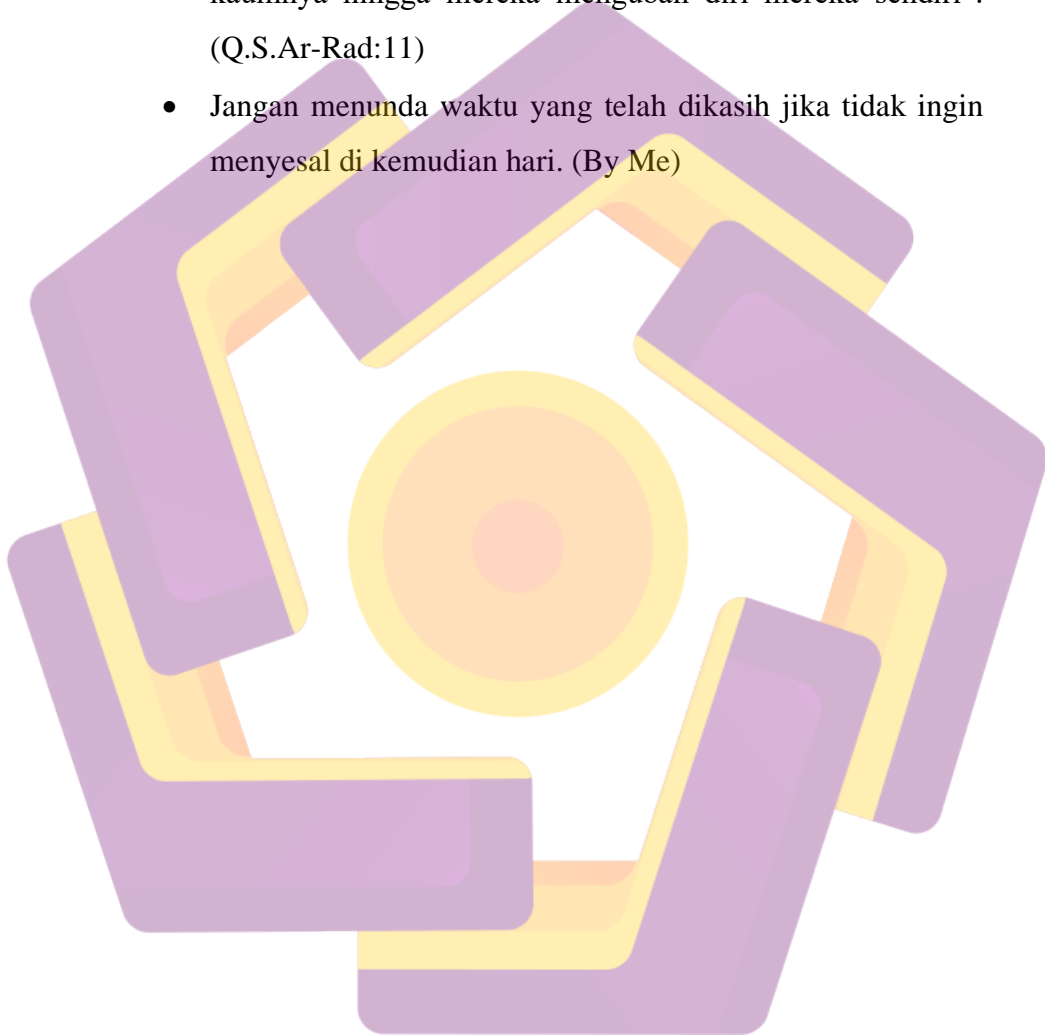


Bagus Purwo Asmoro

NIM. 14.11.8092

MOTTO

- “Man Jadda Wa Jadda” - Barang siapa yang bersungguh - sungguh akan mendapatkannya.
- Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaumnya hingga mereka mengubah diri mereka sendiri”. (Q.S.Ar-Rad:11)
- Jangan menunda waktu yang telah dikasih jika tidak ingin menyesal di kemudian hari. (By Me)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmatnya sehingga peneliti bisa menyelesaikan Skripsi ini. Persembahan peneliti berikan kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kedua orang tua, Ayah dan Ibu dan keluarga yang telah memberikan seluruh usahanya, memberikan doa yang tidak habis-habisnya dipanjatkan, dukungan dan semangat yang diberikan kepada penulis.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom yang telah membimbing dan memberikan sarannya kepada penulis.
4. Terimakasih Sahabat ku Deni Setyawan, Baskara, Adit, Sulton, Hendy, Yoshea, Bagus Taruna, Endy Bagus Setyawan yang telah mendukung dan memberi semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Teman-teman (14 S1 Infomatika 08) yang selalu memberikan dukungan.
6. Terima kasih juga kepada Bapak Ibu Dosen dan tempat menimba ilmuku di Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul **“PEMBUATAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI OLEH-OLEH DI PONOROGO BERBASIS ANDROID ”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata-I Informatika sampai dengan proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada:

1. Ayah, Ibu dan Adek di Ponorogo yang selalu mendoakan dan mendukung agar pengerjaan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar dan sukses.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak / Ibu Dosen dan Staff karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
5. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa/i Angkatan 2014 Universitas Amikom Yogyakarta Deni Setyawan, Baskara, Adit, Sulton, Hendy, Yoshea, Bagus Taruna, Endy Bagus Setyawan dan teman-teman lainnya yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis dalam masa pendidikan.

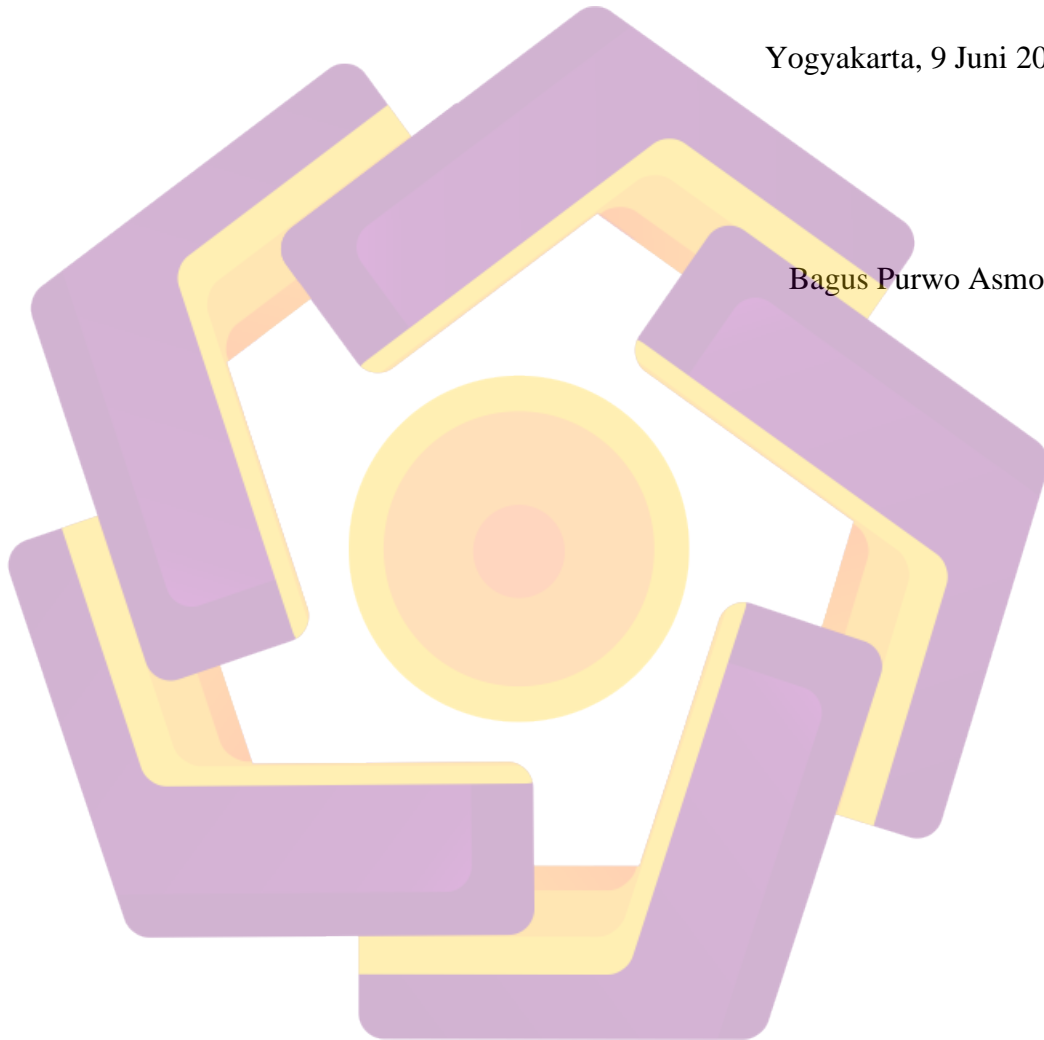
Penulis menyadari, skripsi ini masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan

skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita khususnya pada bidang teknologi informasi.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 9 Juni 2021

Bagus Purwo Asmoro



DAFTAR ISI

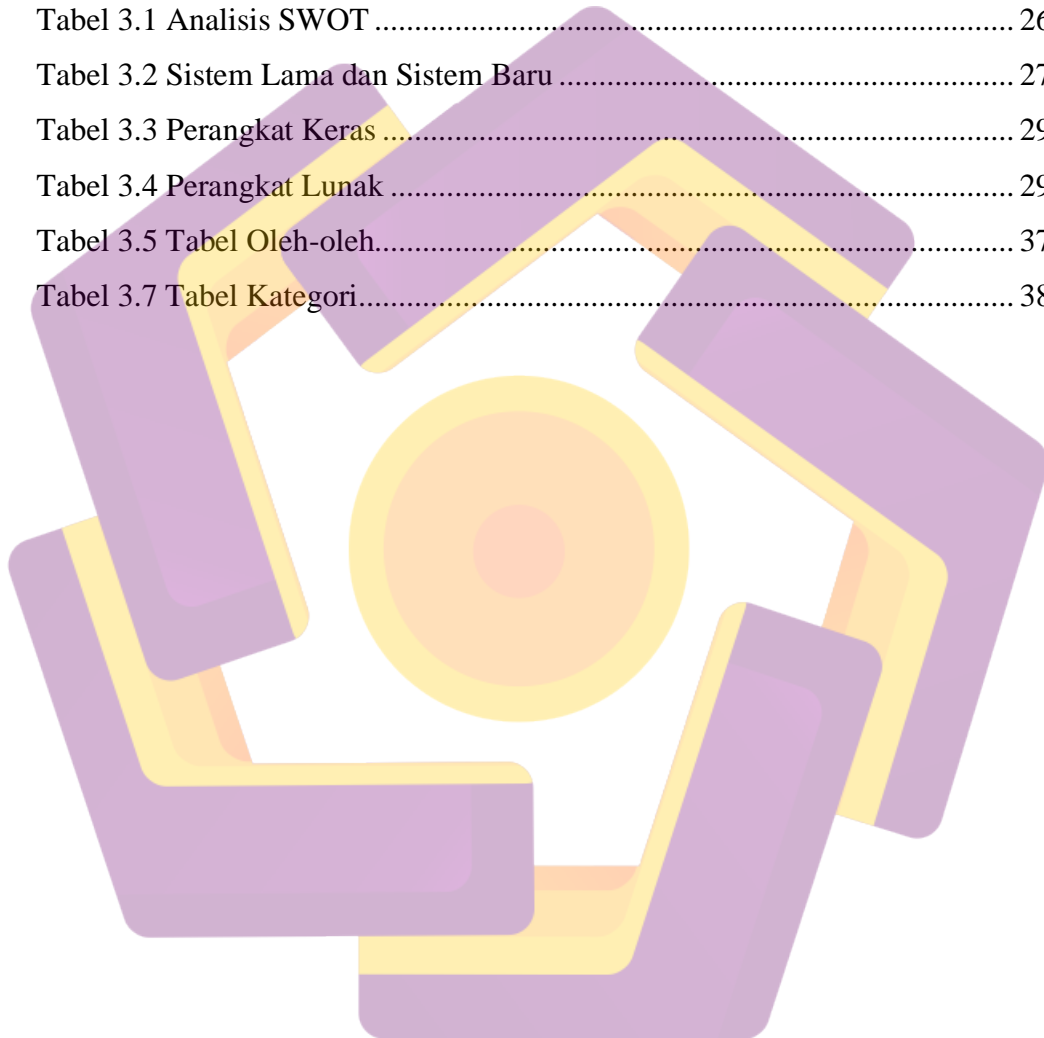
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Uji Coba.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.2 Oleh - Oleh.....	6
2.3 Android	7
2.3.1 Pengertian Android.....	7
2.3.2 Versi Android	7

2.3.3	Arsitektur Android.....	7
2.3.4	Android SDK.....	10
2.3.5	Android Studio.....	10
2.3.6	Struktur Project dan File Android Studio.....	11
2.4	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	13
2.4.1	Model Waterfall.....	13
2.5	Analisis Sistem.....	15
2.5.1	Analisis SWOT.....	15
2.5.2	Analisis Kelayakan.....	15
2.6	UML (Undified Modeling Language).....	15
2.7	Sistem Informasi Geografis.....	20
2.7.1	Mobile GIS (Sistem Informasi Geografis Berbasis Mobile)	20
2.7.2	LBS (Location Based Service).....	21
2.7.3	GPS (Global Positioning System).....	21
2.8	Bahasa Pemrograman.....	22
2.8.1	Java.....	22
2.8.2	XML.....	22
2.9	Pengujian Sistem.....	23
2.9.1	White-box testing.....	23
2.9.2	Black-box testing.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....		25
3.1	Tinjauan Umum.....	25
3.2	Analisis Sistem.....	25
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	25
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	28
3.2.2.2	Kebutuhan Nonfungsional.....	28
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	30
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi.....	30
3.2.3.2	Kelayakan Hukum.....	30

3.2.3.3 Kelayakan Operasional.....	30
3.3 Perancangan Sistem	30
3.3.1 Perancangan UML(<i>Unified Modeling Language</i>)	30
3.3.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	30
3.3.1.2 <i>Activity Diagram</i>	31
3.3.1.3 <i>Sequence Diagram</i>	34
3.3.1.4 <i>Class Diagram</i>	37
3.3.2 Struktur Database.....	37
3.3.3 Perancangan Antarmuka Atau User Interface	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Implementasi.....	44
4.1.1 Pembuatan Program.....	44
4.1.1.1 Pembuatan Kelas <i>Splash Screen</i>	44
4.1.1.2 Pembuatan Kelas <i>MainActivity</i>	45
4.1.1.3 Pembuatan Kelas Search.....	46
4.1.1.4 Pembuatan Kelas Detail.....	47
4.1.1.5 Pembuatan Kelas Map	48
4.1.1.6 Pembuatan Kelas Souvenir Adapter	49
4.1.1.7 Android Manifest.....	50
4.2 Tampilan Antarmuka	50
4.2.1 Tampilan Antar Muka <i>Splash Screen</i>	51
4.3 Proses Upload Aplikasi Ke Google Playstore.....	56
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case	16
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	17
Tabel 2.3 Simbol Class Diagram	18
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram.....	20
Tabel 3.1 Analisis SWOT	26
Tabel 3.2 Sistem Lama dan Sistem Baru	27
Tabel 3.3 Perangkat Keras	29
Tabel 3.4 Perangkat Lunak	29
Tabel 3.5 Tabel Oleh-oleh.....	37
Tabel 3.7 Tabel Kategori.....	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	10
Gambar 2.2 Tampilan Project Android.....	12
Gambar 2.3 Struktur Project Dan Direktori Android Studio	13
Gambar 3.1 Usecase Diagram.....	31
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Utama.....	31
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Lokasi Oleh-oleh.....	32
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Cari.....	32
Gambar 3.5 Activity Diagram Pilih Terdekat	33
Gambar 3.6 Activity Diagram Bantuan	34
Gambar 3.7 Activity Diagram Tentang.....	34
Gambar 3.8 Sequence Diagram Menu	35
Gambar 3.9 Sequence Diagram Menu Lokasi Oleh-oleh	35
Gambar 3.10 Sequence Diagram Menu Cari	35
Gambar 3.11 Sequence Diagram Lokasi Oleh-oleh.....	36
Gambar 3.12 Sequence Diagram Tentang	36
Gambar 3.13 Sequence Diagram Bantuan	36
Gambar 3.14 Class Diagram	37
Gambar 3.15 Perancangan Splash Screen.....	39
Gambar 3.16 Perancangan Menu Utama	39
Gambar 3.17 Perancangan Search Oleh-oleh.....	40
Gambar 3.18 Perancangan Detail Oleh-oleh.....	41
Gambar 3.19 Perancangan Map	41
Gambar 3.20 Perancangan Bantuan	42
Gambar 3.21 Perancangan Info.....	43
Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen	52
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4.3 Tampilan Search	53
Gambar 4.4 Tampilan Detail.....	54
Gambar 4.5 Tampilan Antarmuka Maps.....	55
Gambar 4.6 Tampilan Antarmuka Bantuan	55

Gambar 4.7 Tampilan Antarmuka Info.....	56
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Dasbor	57
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Menyiapkan Aplikasi.....	57
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Iklan.....	58
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Rating Konten.....	58
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Kuisisioner	59
Gambar 4.13 Tampilan Target Audiens	60
Gambar 4.14 Tampilan Kategori Aplikasi	61
Gambar 4.15 Tampilan Detail Kontak	61
Gambar 4.16 Tampilan Detail Aplikasi	62
Gambar 4.17 Tampilan Icon Aplikasi.....	62
Gambar 4.18 Tampilan Gambar Fitur	63
Gambar 4.19 Tampilan Screenshot.....	63
Gambar 4.20 Tampilan Menguji.....	64
Gambar 4.21 Tampilan Publikasi.....	64
Gambar 4.22 Tampilan Rilis Produksi.....	65
Gambar 4.23 Tampilan Rilis Produksi.....	65
Gambar 4.24 Tampilan Catatan Rilis.....	66
Gambar 4.25 Tampilan Produksi	66
Gambar 4.26 Tampilan Di Google Play	67

INTISARI

Smartphone seolah tidak bisa dipisahkan dari aktivitas sehari-hari setiap orang. Entah itu komunikasi, hiburan, hingga mencari informasi. Kota Ponorogo terletak di Provinsi Jawa Timur yang berbatasan dengan kota Wonogiri bagian barat Kota Ponorogo, Selatan perbatasan dengan Kota Pacitan, Timur perbatasan dengan Kota Trenggalek, dan utara perbatasan dengan Kota Madiun dan Kota Magetan. Secara geografis kota ini merupakan jalur antar provinsi atau antar kota yang ingin pergi ke Jawa Timur dan Jawa Tengah. Dan tentu saja, ketika orang mengunjungi daerah tertentu, mereka pasti akan mencari lokasi oleh-oleh khas kota tersebut. Tapi terkadang informasi yang menunjukkan lokasi Oleh-oleh yang diperoleh terbatas hanya pada nama jalan, karakteristik daerah sekitarnya, sedangkan informasi tentang harga dan oleh-oleh kurang detail. Jadi lokasinya tidak diinformasikan dengan benar. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan membuat sistem yang dapat menginformasikan lokasi oleh-oleh, untuk membantu pendatang baru dalam memilih tempat oleh-oleh di kota Ponorogo. Dengan harapan pendatang baru atau turis untuk menggunakan aplikasi pencarian lokasi oleh-oleh yang berbasis android smartphone.

Kata Kunci : Android, Android Studio, Oleh-oleh, Aplikasi Oleh-oleh.

ABSTRACT

Smartphones seem to be inseparable from everyone's daily activities. Whether it's communication, entertainment, to find information. Ponorogo City is located in East Java Province, bordering the city of Wonogiri, west of Ponorogo City, south of the border with Pacitan City, east of the border with Trenggalek City, and north of the border with Madiun City and Magetan City. Geographically, this city is an inter-provincial or inter-city route that wants to go to East Java and Central Java. And of course, when people visit a certain area, they will definitely look for the location of the typical souvenirs of the city. But sometimes the information that shows the location of the souvenirs obtained is limited to street names, characteristics of the surrounding area, while information about prices and souvenirs is lacking in detail. So the location is not properly informed. Based on these problems, it is necessary to create a system that can inform the location of souvenirs, to assist newcomers in choosing a place for souvenirs in the city of Ponorogo. With the hope of newcomers or tourists to use the location search application for souvenirs based on Android smartphones.

Keywords: *Android, Android Studio, Souvenirs, Souvenirs Application.*