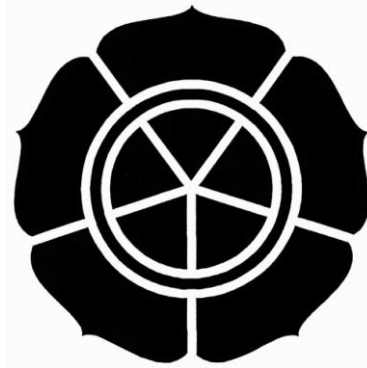


**MEMBANGUN APLIKASI LAYANAN INFORMASI OBYEK WISATA
BERBASIS JAVA MOBILE DI KOTA YOGYAKARTA**

Tugas Akhir



Disusun Oleh :

Sufeniyati 07.01.2266

Nani Kartika 07.01.2312

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

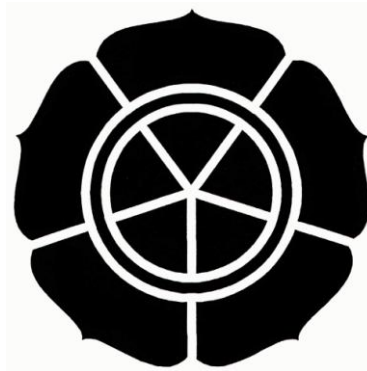
**A M I K O M
YOGYAKARTA**

2010

**MEMBANGUN APLIKASI LAYANAN INFORMASI OBYEK WISATA
BERBASIS JAVA MOBILE DI KOTA YOGYAKARTA**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



Disusun Oleh :

Sufeniyati 07.01.2266

Nani Kartika 07.01.2312

HALAMAN JUDUL

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

A M I K O M

YOGYAKARTA

2010

TUGAS AKHIR

**MEMBANGUN APLIKASI LAYANAN INFORMASI OBYEK WISATA
BERBASIS JAVA MOBILE DI KOTA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sufeniyati 07.01.2266

Nani kartika 07.01.2312

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 5 Mei 2010

Dosen Pembimbing,



M.Rudyanto Arif, MT

NIP.190302098

TUGAS AKHIR

**MEMBANGUN APLIKASI LAYANAN INFORMASI OBYEK WISATA
BERBASIS JAVA MOBILE DI KOTA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sufeniyati

07.01.2266

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 24 Mei 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs.Bambang Sudaryatno, MM

NIK.190302029

Agung Pambudi, ST

NIK.190302012

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 24 Mei 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

TUGAS AKHIR

**MEMBANGUN APLIKASI LAYANAN INFORMASI OBYEK WISATA
BERBASIS JAVA MOBILE DI KOTA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nani kartika

07.01.2312

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 Mei 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, MT

NIK. 190302035

Krisnawati, S.Si.MT

NIK. 190302038



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 22 Mei 2010

KETUA ANTIKORUM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Mei 2010

Nama

NIM

Tanda tangan

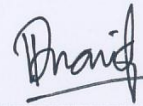
Sufeniyati

07.01.2266



Nani Kartika

07.01.2312



MOTTO

☞ **Berusahalah disertai doa hasilnya luar biasa**

☞ **Waktuku hanya untuk ibadah, doa dan berusaha**

☞ **Berakit-rakit ke hulu, berenang-renang ketepian**

Bersakit-sakit dahulu kemudian barulah bersenang-senang

☞ **“Habis Gelap Terbitlah Terang.....(RA. Kartini)”**

☞ **Feniyasa**

MOTTO

∴ My Life My Adventure ☺

∴ Jika ada kemauan pasti ada 1000 jalan, jika tak ada kemauan pasti ada 1000 alasan

∴ Jangan terlalu sering melarang orang untuk melakukan hal yang buruk, tapi berusaha untuk mengalihkan orang tersebut ke hal lain yang lebih positif

∴ Orang yang paling lemah adalah orang yang tidak mampu mencari teman, namun yang lebih lemah dari itu adalah orang yang punya banyak teman tapi menyaniakannya

∴ Dibalik semua kegagalan kita pasti ada hikmah yang tersembunyi, Allah pasti akan memberikan kita lebih dari apa yang kita inginkan jika kita bersabar

∴ Akitrakinan

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk :

- ♥ Ayahanda dan Ibunda tercinta serta adikku satu-satunya dan seluruh keluarga tercinta yang memberikan dukungan dan doanya yang tidak ternilai harganya... I lOve you all my Family.
- ♥ Teman-teman D3TIC angkatan perang 2007...miss you all prends... kapan kita jalan rame-rame lagi???
- ♥ Sobat ku dan partner TA, Nani Kartika dirimu selalu sabar menghadapi aku yang selalu egois...thanks banget my friends.
- ♥ Mas Herlambang makasih buat bimbingannya dan membantu kami selama TA
- ♥ Amin Dwi lestari dirimu temen kost dan temen kuliah yang aku contoh dalam kesabaran mu dan selalu memberi ku semangat
- ♥ Ita dan diana kapan kita bisa berkumpul n maen-maen ber4 lagi....miss you all friends ..
- ♥ Semua teman-teman “Amikom” yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendukung selama ini makasih atas dukungannya... Thanks for all....
- ♥ My Kost ku tercinta...buat mbak Dina yang dah kerja di mglg yang sudah menyambut kedatangan ku di Kost Anyrlir 2 no.265, mbak Dewi yang nemenin aku ngobrol, mbak Tia ‘g ada loe g rame’...dan temen2 kost lainnya. Thanks for all....
- ♥ Buat yang terkasih...my honey “Mas why”, makasih buat dukungannya doa serta selalu ada buat aku...thanks...you’re my true love 4ever...

♥ Fenyasa

Halaman Persembahan

Karya ini kupersembahkan untuk :

- :. My Mom, My Dad and My Grand Ma makasih untuk doa n dukungannya..
- :. Mas Fathoni n Mei yang setia mengantar jemputku + Kiki yang selalu bikin emosi kalo di rumah you'r best my brother n sisters...
- :. Fenie my partner TA, sorry sering gak on time kalo janji ^_^V
- :. Mas Lambang yg gak bosan kasih masukan n bantuan ke kami...nuwun yo mas...
- :. Mas Murdi Purnama (Alm) makasih buat contoh TANE, bener2 ngebantu bgt..
- :. Ita n Diana, kapan kita kemana??? Lama gak jalan ma kalian...
- :. Temen2 D3 TIC gak kerasa 3 tahun sudah kita bersama, aku bakal kangen saat kita bersama, special buat Amin yg selalu kasih semangat n Hifzul yg bantu ngutak atik UML thank's bro...
- :. Rina "Forester", makasih buat petualangan2 kita yg tak terlupakan... Ayo kita lanjutkan petualangan kita yg lebih seru lagi... (Rin, Malang menanti kita..ra lali to???) eh sesuk jatahe sopo sik nraktir mie ayam??? ☺
- :. Mas Wiex's, walau aku jauh namun tetaplah di hati... ^_^
- :. Dewix, ayo wix kita ketempat Sitex kangen iki...
- :. Vina, Aiz n Reni kapan ni bisa maen berempat lagi?? (sssttt vin, iz...ayo ngrampok pelem nggon reni meneh...)

:. Akitrakinan

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Segala puji bagi Allah SWT, yang dengan kebesaran dan keagunganNya telah memberikan begitu banyak anugrah ilmu, rezki yang berlimpah, rahmat serta hidayahNya kepada kita semua. Dengan , mengucap rasa syukur *Alhamdulillah* Tugas Akhir yang membahas : **MEMBANGUN APLIKASI LAYANAN INFORMASI OBYEK WISATA BERBASIS JAVA MOBILE DI KOTA YOGYAKARTA** telah selesai disusun dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof.Drs.M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M.Rudyanto Arief, M.T selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Teman-teman D3TI angkatan 2007 yang telah mendukung kami.

5. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penyusun menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penyusun harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan membuka cakrawala kita dalam bidang ilmu pengetahuan, terutama pengetahuan dalam bidang teknologi. Amin..



Yogyakarta, 5 Mei 2010

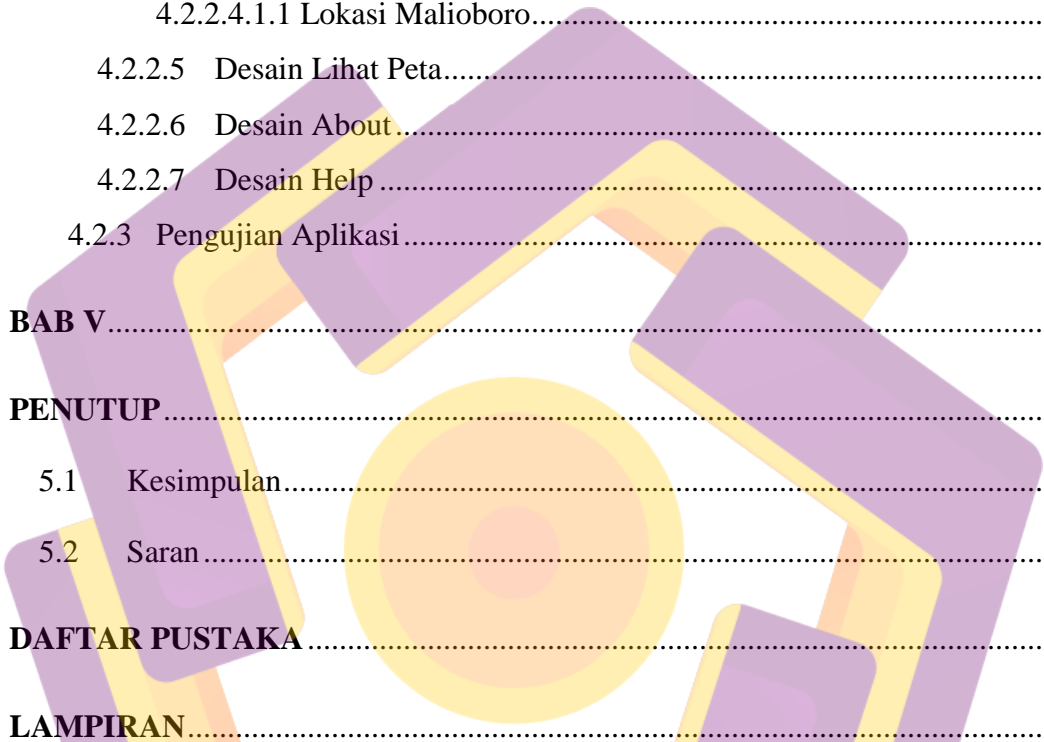
Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
ABSTRAKSI	xx
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3

1.5.2	Bagi Masyarakat.....	4
1.6	Metode Penelitian.....	4
1.6.1	Studi Pustaka.....	4
1.6.2	Pengumpulan Data.....	4
1.6.3	Pembuatan Desain.....	5
1.6.4	Pembuatan Aplikasi.....	5
1.6.5	Uji Coba Aplikasi.....	5
1.6.6	Perbaikan Aplikasi.....	5
1.6.7	Finishing.....	6
1.7	Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1	Ponsel Sebagai Media Promosi.....	8
2.2	Bahasa Pemrograman JAVA.....	9
2.2.1	Java 2 Standart Edition (J2SE).....	10
2.2.2	Java 2 Enterprise Edition (J2EE).....	10
2.2.3	Java 2 Micro Edition (J2ME).....	10
2.3	Java 2 Micro Edition (J2ME).....	10
2.3.1	Java Virtual Machine (JVM).....	11
2.3.2	Java API.....	11
2.3.3	MIDlet.....	11
2.3.4	JAD (Java Application Descriptor).....	11
2.3.5	J2ME Wireless Toolkit.....	11
2.3.6	Tools lain untuk pengembangan aplikasi Java semacam emulator Java Phone.....	12
2.4	Netbeans 6.5.....	13

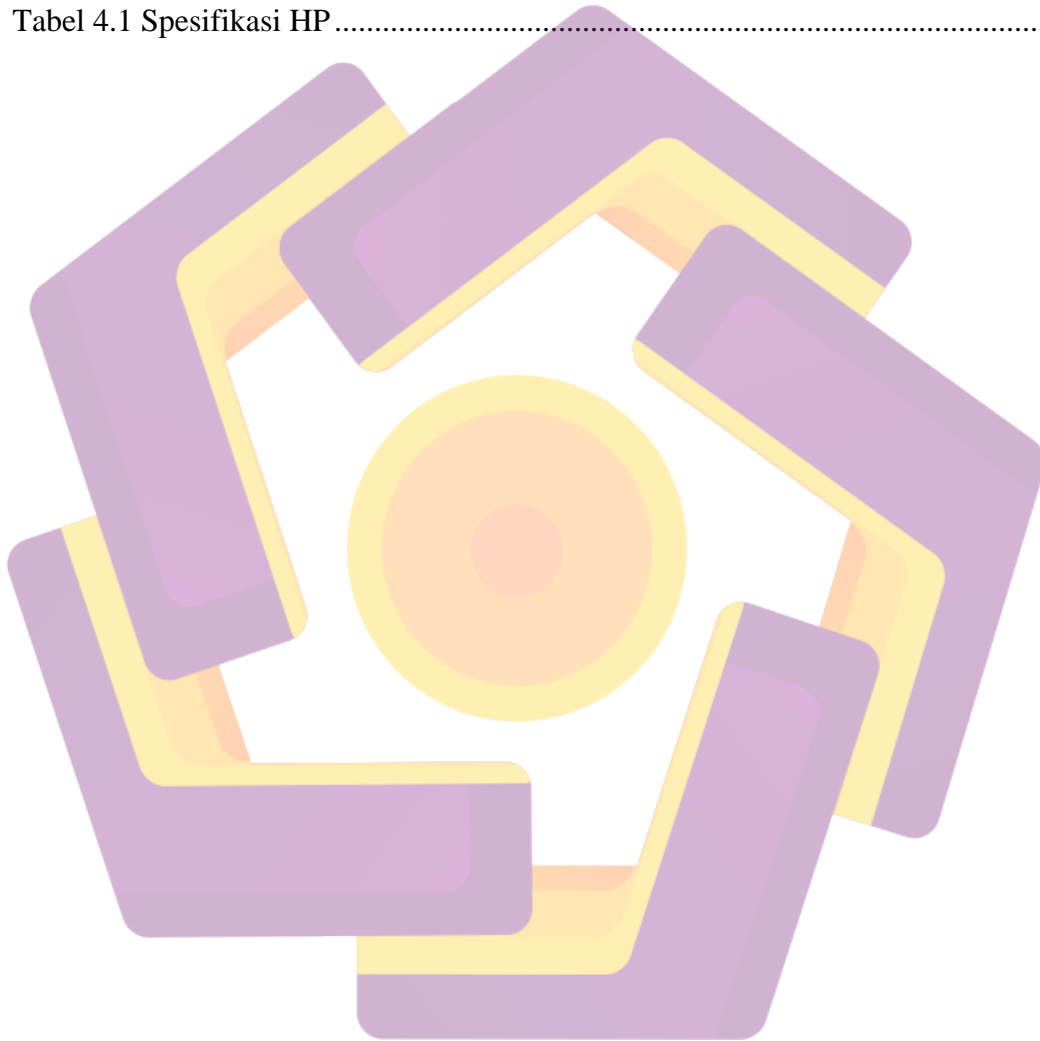
2.4.1	Sejarah	14
2.4.2	NetBeans IDE	14
2.5	UML (Unified Modeling Language)	15
BAB III	24
ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1	Identifikasi Masalah	24
3.2	Langkah-Langkah Penelitian.....	25
3.2.1	Analisis Kebutuhan Client	25
3.2.2	Analisis Fungsional.....	25
3.2.3	Analisis Alat dan Bahan	25
3.3	Perancangan System.....	27
3.3.1	User Interface.....	27
3.3.2	Use Case Diagram	29
3.3.3	Class Diagram.....	31
3.3.4	Sequence Diagram	34
3.3.5	Diagram aktivitas (activity diagram)	37
3.4	Flow Diagram.....	38
BAB IV	40
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	40
4.1	Implementasi	40
4.2	Pembahasan	40
4.2.1	Tentang Aplikasi.....	40
4.2.2	Desain Aplikasi.....	41
4.2.2.1	Desain Pembuka Aplikasi	41



4.2.2.2	Desain Menu Utama.....	42
4.2.2.3	Desain Sekilas Jogja.....	43
4.2.2.4	Desain Menu Obyek Wisata.....	44
4.2.2.4.1	Contoh Desain Obyek Wisata Malioboro.....	45
4.2.2.4.1.1	Lokasi Malioboro.....	46
4.2.2.5	Desain Lihat Peta.....	47
4.2.2.6	Desain About.....	48
4.2.2.7	Desain Help.....	49
4.2.3	Pengujian Aplikasi.....	50
BAB V	53
PENUTUP	53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi Class Diagram	20
Tabel 4.1 Spesifikasi HP.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Use Case	16
Gambar 2.2 Use case - Aktor	17
Gambar 2.3 Include	18
Gambar 2.4 Extend	18
Gambar 2.5 Generalisasi	19
Gambar 2.6 Class diagram	19
Gambar 2.7 Sequence diagram (Aktor)	21
Gambar 2.8 Sequence diagram (LifeLine)	22
Gambar 2.9 Activity diagram	22
Gambar 3.1 Deskripsi system	27
Gambar 3.2 Use Case Diagram	29
Gambar 3.3 Class Diagram	33
Gambar 3.4 Sequence Diagram Menu Utama	34
Gambar 3.5 Sequence Diagram Melihat Menu	35
Gambar 3.6 Sequence Diagram Melihat Menu Obyek Wisata	36
Gambar 3.7 Activity Diagram	37
Gambar 3.8 Flow Diagram	38
Gambar 4.1 Desain Pembuka Aplikasi	41
Gambar 4.2 Desain Menu Utama	42

Gambar 4.3 Desain Sekilas Jogja..... 43

Gambar 4.4 Desain Menu Obyek Wisata..... 44

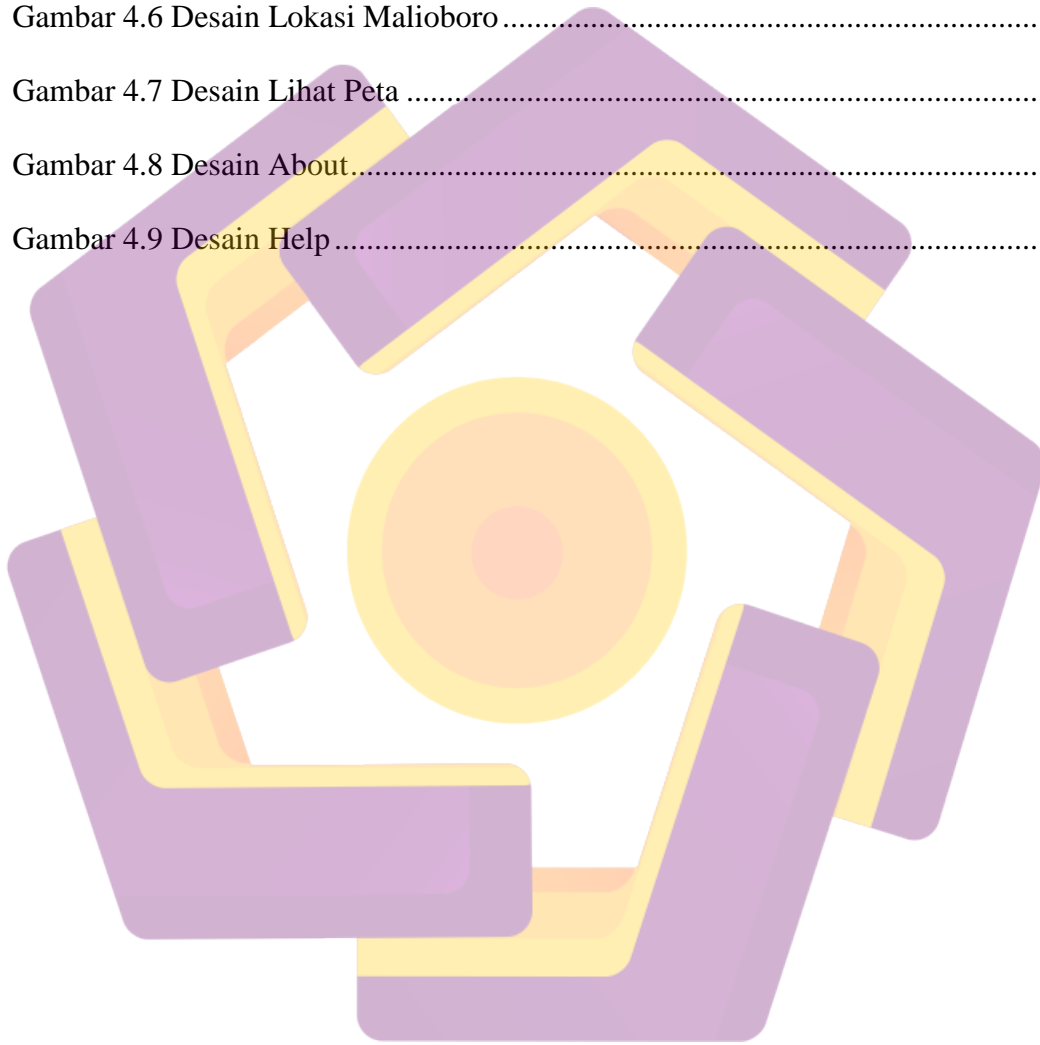
Gambar 4.5 Desain Obyek Wisata Malioboro 45

Gambar 4.6 Desain Lokasi Malioboro 46

Gambar 4.7 Desain Lihat Peta 47

Gambar 4.8 Desain About..... 48

Gambar 4.9 Desain Help..... 49



ABSTRAKSI

Dahulu ponsel tidak lebih dari sekedar alat komunikasi (sms dan telepon), seiring perkembangan zaman, perlahan fungsi ponsel mulai berkembang tidak hanya sebagai media komunikasi namun sebagai media hiburan (kamera, pemutar musik, dan lain-lain), bahkan kini ponsel dapat dijadikan sebagai media promosi. Kota Yogyakarta sebagai salah satu kota yang terkenal akan warisan budaya dan sejarahnya seringkali menjadi objek wisata bagi wisatawan, namun untuk melakukan perjalanan wisata seringkali wisatawan mengalami kesulitan menemukan lokasi wisata.

Aplikasi Panduan Wisata Kota Yogyakarta Menggunakan Java 2 Micro Edition (J2ME) berbasis Java Mobile dibuat untuk menambah fungsi sebuah ponsel. Aplikasi ini dibuat dengan pengembangan bahasa pemrograman java khususnya J2ME, menggunakan software NetBeans 6.5, mampu diimplementasikan untuk membuat *Mobile Application*. Untuk mempermudah wisatawan mencari informasi pariwisata Yogyakarta, maka dibuat sebuah *Mobile Application* sehingga memberikan kemudahan.

Aplikasi ini dapat menjadi media promosi kota Yogyakarta khususnya dari segi pariwisata dan diharapkan aplikasi ini dapat mempermudah perjalanan wisata bagi wisatawan yang akan berkunjung ke kota Yogyakarta.

Kata kunci : wisata yogyakarta, mobile aplikasi, J2ME

ABSTRACT

Formerly the phone is not more than just a means of communication (SMS and phone), as the development of times, slowly began to develop the phone function not only as a medium of communication but as an entertainment media (camera, music player, etc.), even mobile phones can now serve as media campaign. City of Yogyakarta as one of the city's famous cultural heritage and history will often become a tourist attraction for tourists, but for tourists traveling often have difficulty finding the location of the tour.

Yogyakarta City Tour Guide Applications Using Java 2 Micro Edition (J2ME) Java-based Mobile created to supplement the functions of a cell phone. This application is made with the development of J2ME Java programming language in particular, using NetBeans software 6.5, can be implemented to create a Mobile Application. To facilitate tourists looking for information on tourism in Yogyakarta, it created a Mobile Application that provides convenience.

This application can be a media campaign from the city of Yogyakarta in particular aspects of tourism and is expected application can facilitate travel for tourists who will visit the city of Yogyakarta.

Keywords: tourism yogyakarta, mobile applications, J2ME