

**MEMBANGUN APLIKASI INFORMASI LOKASI PARIWISATA, SENI  
DAN BUDAYA DAERAH DI KABUPATEN GUNUNGGKIDUL  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Brian Dani Wiradita**

**09.11.3346**

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

**MEMBANGUN APLIKASI INFORMASI LOKASI PARIWISATA, SENI  
DAN BUDAYA DAERAH DI KABUPATEN GUNUNGKIDUL  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Brian Dani Wiradita**

**09.11.3346**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEMBANGUN APLIKASI INFORMASI LOKASI PARIWISATA, SENI  
DAN BUDAYA DAERAH DI KABUPATEN GUNUNGKIDUL  
BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Brian Dani Wiradita**

**09.11.3346**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 20 November 2012

**Dosen Pembimbing,**

**Kusrini, Dr., M.kom**

**NIK : 190302106**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEMBANGUN APLIKASI INFORMASI LOKASI PARIWISATA, SENI  
DAN BUDAYA DAERAH DI KABUPATEN GUNUNGKIDUL  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Brian Dani Wiradita**

**09.11.3346**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 20 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Krisnawati, S.Si, MT

**NIK : 190302038**

Dony Ariyus, M.Kom

**NIK : 190302128**

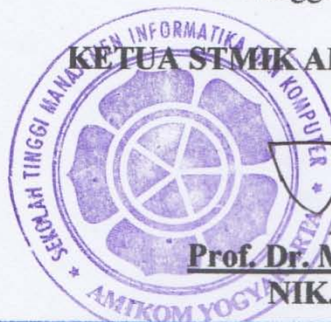
Kusrini, Dr., M.kom

**NIK : 190302106**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Juni 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

**NIK. 190302001**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

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 pengetahuan 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, 3 Juni 2013

Brian Dani Wiradita

09.11.3346

## MOTTO

"Kegagalan juga menyenangkan, hidup dengan kepercayaan bahwa cobaan itu berguna untuk menempa diri sendiri."

-- **Jiraya (Naruto)** --

"Jangan terlalu menyesali apa yang hilang dari dirimu, lihat dan syukurilah apa yang kamu punya sekarang."

-- **Jinbei (One Piece)** --

"Banyak hal yang dapat dicapai selama kamu MEYAKININYA."

-- **Yoh Asakura (Shaman King)** --

"If you can't explain it simply, you don't understand it well enough."

-- **Albert Einstein** --

"Keberhasilan tidak diukur dengan apa yang anda raih, namun kegagalan yang telah anda hadapi, dan keberanian yang membuat anda tetap berjuang melawan rintangan yang datang bertubi-tubi."

-- **Orison Swett Marden** --

"Tidak ada kesulitan yang begitu sulitnya hingga tak bisa diselesaikan, semua tergantung ALASAN dan SEMANGAT kita untuk berjuang."

--????--

## PERSEMBAHAN

**Dengan rasa syukur Skripsi ini ku persembahkan untuk :**

- ✚ Allah SWT yang maha mulia pemilik segala Ilmu. Terimakasih atas kemudahan dan kelancaran yang Engkau berikan sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu.
- ✚ Ibu dan Bapak yang selalu memberikan kasih sayang dan dukungan tiada henti. Terimakasih atas semua yang telah engkau berikan, semoga saya bisa segera membahagiakan kalian berdua.
- ✚ Saudara-saudaraku “PawiroJr”, Ardian R. Putra, Kristian Dedi P, Beki Kristiaji, Aswin Krisna Ditya, Wiryadi Sabdatama dan yang lainnya. Semoga persaudaraan kita semakin solid.
- ✚ Triana Candra W, terimakasih atas semangat dan perhatian yang kamu berikan, kamulah salah satu alasanku untuk berjuang, semoga kita bisa segera membahagiakan kedua orang tua kita masing-masing.
- ✚ Teman-temanku SITI K, senang bisa mengenal dan berjuang bersama kalian.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr.Wb.*

Puji dan syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan begitu banyak rahmat, karunia, petunjuk, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun.

Adapun Laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan Skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Ibu Kusrini, Dr., M.kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, Ph.D selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.



4. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK 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.

*Wassalamualaikum Wr.Wb*

Yogyakarta, 3 Juni 2013

Penyusun

## DAFTAR ISI

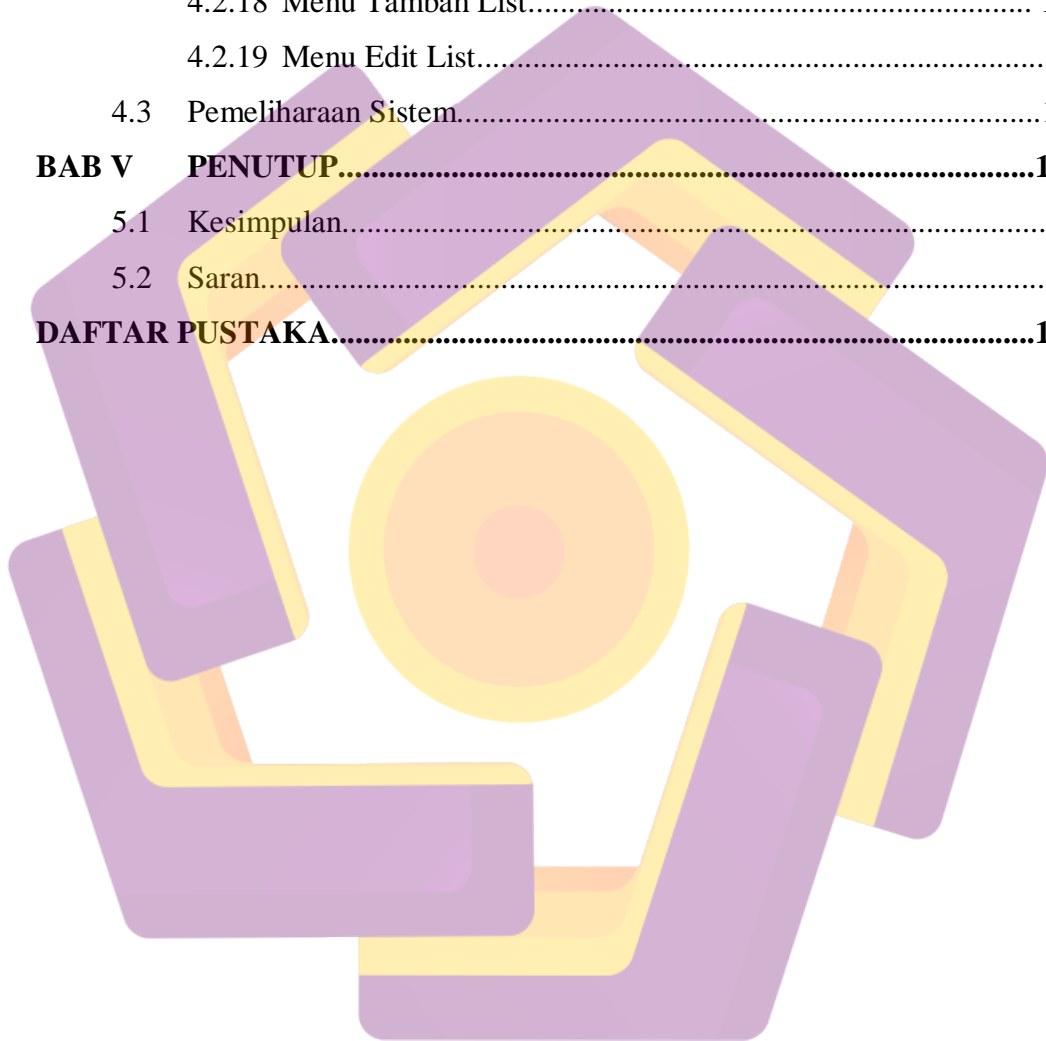
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI.....	xxii
<i>ABSTRACT</i> .....	xxiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</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.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Pengertian Aplikasi.....	8
2.2 Pariwisata.....	8
2.3 Sistem Layanan Berbasis Lokasi (LBS).....	9
2.4 GPS (Global Positioning System).....	10
2.4.1 Pengenalan GPS.....	10
2.4.2 Cara Kerja GPS.....	11
2.5 Google Map API.....	12
2.6 Android.....	14

2.6.1	Pengenalan Android.....	14
2.6.2	Sejarah Android.....	14
2.6.3	Versi Android.....	16
2.6.4	Arsitektur Android.....	18
2.6.5	Siklus Hidup Android.....	24
2.7	Eclipse.....	24
2.8	Unified Modeling Language (UML) .....	25
2.8.1	Use Case Diagram.....	26
2.8.2	Sequence Diagram.....	27
2.8.3	Activity Diagram.....	28
2.8.4	Class Diagram.....	29
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>30</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	30
3.2	Analisis Sistem.....	31
3.2.1	Analisis SWOT.....	31
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
3.2.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	34
3.2.3.1	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
3.2.3.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
3.2.4	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	37
3.2.5	Analisis Kebutuhan Data.....	37
3.3	Perancangan UML.....	38
3.3.1	Perancangan Use Case Diagram.....	38
3.3.2	Perancangan Activity Diagram.....	39
3.3.3	Perancangan Class Diagram.....	40
3.3.4	Perancangan Sequence Diagram.....	41
3.4	Perancangan Antarmuka.....	50
3.4.1	Rancangan Tampilan Splash Screen.....	50
3.4.2	Rancangan Tampilan Menu Utama.....	51
3.4.3	Rancangan Tampilan Menu Wisata.....	51
3.4.4	Rancangan Tampilan Menu Hotel.....	52

3.4.5	Rancangan Tampilan Menu Kuliner.....	52
3.4.6	Rancangan Tampilan Detail Wisata.....	53
3.4.7	Rancangan Tampilan Detail Kuliner.....	54
3.4.8	Rancangan Tampilan Detail Hotel.....	54
3.4.9	Rancangan Tampilan Menu ATM&SPBU.....	55
3.4.10	Rancangan Tampilan Menu Tiket Wisata.....	56
3.4.11	Rancangan Tampilan Menu Cuaca.....	56
3.4.12	Rancangan Tampilan Menu Sejarah.....	57
3.4.13	Rancangan Tampilan Menu Galeri.....	57
3.4.14	Rancangan Tampilan Map.....	58
3.4.15	Rancangan Tampilan Item Menu.....	59
3.4.16	Rancangan Tampilan Keluar.....	59
3.4.17	Rancangan Tampilan Pilihan Item Hotel.....	60
3.4.18	Rancangan Tampilan Pilihan Item Wisata dan Kuliner.....	61
3.4.19	Rancangan Tampilan Menu List Saya.....	61
3.4.20	Rancangan Tampilan Tambah Data Pada Menu List Saya.....	62
3.4.21	Rancangan Tampilan Edit Data Pada Menu List Saya.....	63
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>64</b>
4.1	Implementasi.....	64
4.1.1	Ruang Lingkup Perangkat Keras.....	64
4.1.2	Ruang Lingkup Perangkat Lunak.....	65
4.1.3	Implementasi Interface.....	66
4.1.3.1	Implementasi Tampilan Splash Screen.....	67
4.1.3.2	Implementasi Tampilan Menu Utama.....	67
4.1.3.3	Implementasi Tampilan Menu Wisata.....	68
4.1.3.4	Implementasi Tampilan Menu Hotel.....	68
4.1.3.5	Implementasi Tampilan Menu Kuliner.....	69
4.1.3.6	Implementasi Tampilan Detail Wisata.....	70
4.1.3.7	Implementasi Tampilan Detail Hotel.....	71
4.1.3.8	Implementasi Tampilan Detail Kuliner.....	72
4.1.3.9	Implementasi Tampilan Menu ATM&SPBU.....	73

4.1.3.10	Implementasi Tampilan Menu Tiket Wisata.....	73
4.1.3.11	Implementasi Tampilan Menu Cuaca.....	74
4.1.3.12	Implementasi Tampilan Menu Sejarah.....	75
4.1.3.13	Implementasi Tampilan Menu Galeri.....	75
4.1.3.14	Implementasi Tampilan Map.....	76
4.1.3.15	Implementasi Tampilan Option Menu.....	77
4.1.3.16	Implementasi Tampilan Keluar.....	78
4.1.3.17	Implementasi Tampilan Pilihan Item Hotel.....	78
4.1.3.18	Implementasi Tampilan Pilihan Item Wisata.....	79
4.1.3.19	Implementasi Tampilan Pilihan Item Kuliner.....	80
4.1.3.20	Implementasi Tampilan Menu List Saya.....	81
4.1.3.21	Implementasi Tampilan Tambah Data List Saya.....	81
4.1.3.22	Implementasi Tampilan Edit Data List Saya.....	82
4.1.4	Uji Coba Program.....	83
4.1.5	Uji Coba Sistem.....	85
4.1.5.1	Kebutuhan Sistem.....	85
4.1.5.2	Uji Coba Beberapa Jenis Smartphone.....	87
4.1.5.3	Uji Hasil Kuisisioner.....	88
4.2	Pembahasan Program.....	93
4.2.1	Splash Screen.....	94
4.2.2	Menu Utama.....	95
4.2.3	Menu Wisata.....	96
4.2.4	Menu Hotel.....	97
4.2.5	Menu Kuliner.....	98
4.2.6	Menu ATM&SPBU.....	99
4.2.7	Menu Tiket Wisata.....	100
4.2.8	Menu Cuaca.....	101
4.2.9	Menu Sejarah.....	102
4.2.10	Menu Galeri.....	103
4.2.11	Menu Map.....	104
4.2.12	Option Menu.....	105

4.2.13	Menu Keluar.....	105
4.2.14	Menu Pilihan Item Hotel.....	106
4.2.15	MenuPilihan Item Wisata.....	107
4.2.16	MenuPilihan Item Kuliner.....	108
4.2.17	Menu List Saya.....	109
4.2.18	Menu Tambah List.....	110
4.2.19	Menu Edit List.....	111
4.3	Pemeliharaan Sistem.....	111
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>113</b>
5.1	Kesimpulan.....	113
5.2	Saran.....	114
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>115</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis SWOT.....	32
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Keras (Pembuatan).....	36
Tabel 3.3	Kebutuhan Perangkat Keras (Implementasi) .....	36
Tabel 3.4	Kebutuhan Data .....	37
Tabel 4.1	Spesifikasi Perangkat Keras (Pembuatan) .....	65
Tabel 4.2	Spesifikasi Perangkat Keras (Implementasi) .....	65
Tabel 4.3	Hasil Uji Kebutuhan Sistem.....	86
Tabel 4.4	Hasil Uji Coba Smartphone.....	87
Tabel 4.4	Pengujian Kuisisioner Pertanyaan no.1.....	89
Tabel 4.4	Pengujian Kuisisioner Pertanyaan no.2.....	89
Tabel 4.4	Pengujian Kuisisioner Pertanyaan no.3.....	90
Tabel 4.4	Pengujian Kuisisioner Pertanyaan no.4.....	91
Tabel 4.4	Pengujian Kuisisioner Pertanyaan no.5.....	91
Tabel 4.4	Pengujian Kuisisioner Pertanyaan no.6.....	92
Tabel 4.4	Pengujian Kuisisioner Pertanyaan no.7.....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Cara Kerja GPS.....	11
Gambar 2.2	Android Archiceture.....	19
Gambar 2.3	Android Life Cycle... ..	23
Gambar 2.4	Komponen-komponen Use Case.....	27
Gambar 2.5	ContohSequence Diagram.....	28
Gambar 2.6	Contoh ActivityDiagram.....	29
Gambar 2.7	Contoh Class Diagram.....	29
Gambar 3.1	Use Case Diagram.....	39
Gambar 3.2	ActivityDiagram.....	40
Gambar 3.3	ClassDiagram.....	41
Gambar 3.4	Sequence Diagram Splash Screen.....	42
Gambar 3.5	Sequence Diagram Lihat Detail Wisata.....	42
Gambar 3.6	Sequence DiagramLihat Detail Hotel.....	43
Gambar 3.7	Sequence DiagramLihat Detail Kuliner.....	43
Gambar 3.8	Sequence Diagram Lihat Sejarah.....	44
Gambar 3.9	Sequence Diagram Lihat About.....	44
Gambar 3.10	Sequence Diagram Lihat Prakiraan Cuaca.....	45
Gambar 3.11	Sequence Diagram Lihat Galeri.....	45
Gambar 3.12	Sequence Diagram Lihat Harga Tiket.....	46
Gambar 3.13	Sequence Diagram Lihat Map Wisata.....	46
Gambar 3.14	Sequence Diagram Lihat Map Hotel.....	47
Gambar 3.15	Sequence Diagram Lihat Map Kuliner.....	47
Gambar 3.16	Sequence Diagram Lihat Map ATM.....	48
Gambar 3.17	Sequence Diagram Lihat Map SPBU.....	48
Gambar 3.18	Sequence Diagram Melakukan Panggilan ke Hotel.....	49
Gambar 3.19	Sequence Diagram Tambah Data Pada Menu List Saya.....	49
Gambar 3.20	Rancangan Tampilan Splash Screen.....	50
Gambar 3. 21	Rancangan Tampilan Menu Utama.....	51
Gambar 3.22	Rancangan Tampilan Menu Wisata.....	51



Gambar 3.23 Rancangan Tampilan Menu Hotel.....	52
Gambar 3.24 Rancangan Tampilan Menu Kuliner.....	52
Gambar 3.25 Rancangan Tampilan Detail Wisata.....	53
Gambar 3.26 Rancangan Tampilan Detail Kuliner.....	54
Gambar 3.27 Rancangan Tampilan Detail Hotel.....	54
Gambar 3.28 Rancangan Tampilan Menu ATM&SPBU.....	55
Gambar 3.29 Rancangan Tampilan Menu Tiket Wisata.....	56
Gambar 3.30 Rancangan Tampilan Menu Cuaca.....	56
Gambar 3.31 Rancangan Tampilan Menu Sejarah.....	57
Gambar 3.32 Rancangan Tampilan Menu Galeri.....	57
Gambar 3.33 Rancangan Tampilan Map.....	58
Gambar 3.34 Rancangan Tampilan Item Menu.....	59
Gambar 3.35 Rancangan Tampilan Keluar.....	59
Gambar 3.36 Rancangan Tampilan Pilihan Item Hotel.....	60
Gambar 3.37 Rancangan Tampilan Pilihan Item Wisata dan Kuliner.....	61
Gambar 3.38 Rancangan Tampilan Menu List Saya.....	61
Gambar 3.39 Rancangan Tampilan Tambah Data Pada Menu List Saya.....	62
Gambar 3.40 Rancangan Tampilan Edit Data Pada Menu List Saya.....	63
Gambar 4.1 Implementasi Interface Splash Sccreen.....	67
Gambar 4.2 Implementasi Interface Menu Utama.....	67
Gambar 4.3 Implementasi InterfaceList Wisata.....	68
Gambar 4.4 Implementasi InterfaceList Hotel.....	69
Gambar 4.5 Implementasi InterfaceList Kuliner.....	69
Gambar 4.6 Implementasi Interface Detail Wisata.....	70
Gambar 4.7 Implementasi Interface Detail Hotel.....	71
Gambar 4.8 Implementasi Interface Detail Kuliner.....	72
Gambar 4.9 Implementasi Interface ATM&SPBU.....	73
Gambar 4.10 Implementasi Interface Tiket Wisata .....	74
Gambar 4.11 Implementasi Interface Cuaca.....	74
Gambar 4.12 Implementasi Interface Sejarah.....	75
Gambar 4.13 Implementasi Interface Galeri.....	76

Gambar 4.14 Implementasi Interface Map.....	76
Gambar 4.15 Implementasi Interface Option Menu .....	77
Gambar 4.16 Implementasi Interface Menu Keluar.....	78
Gambar 4.17 Implementasi Interface Pilihan Item Hotel.....	79
Gambar 4.18 Implementasi Interface Pilihan Item Wisata.....	79
Gambar 4.19 Implementasi Interface Pilihan Item Kuliner .....	80
Gambar 4.20 Implementasi Interface List Saya.....	81
Gambar 4.21 Implementasi Interface Tambah List.....	82
Gambar 4.22 Implementasi Interface Edit List.....	82
Gambar 4.23 Syntax Error.....	83
Gambar 4.24 Run Time Error.....	84
Gambar 4.25 Tampilan Source Code Splash Screen.....	94
Gambar 4.26 Inisialisasi Button.....	95
Gambar 4.27 Intent Class.....	96
Gambar 4.28 List View Wisata.....	97
Gambar 4.29 List View Hotel.....	98
Gambar 4.30 List View Kuliner.....	99
Gambar 4.31 Tab View ATM dan SPBU.....	100
Gambar 4.32 Tiket Wisata.....	101
Gambar 4.33 Menu Cuaca.....	101
Gambar 4.34 Menu Sejarah.....	102
Gambar 4.35 Menu Galeri.....	103
Gambar 4.36 Menu Map.....	104
Gambar 4.37 Option Menu.....	105
Gambar 4.38 Menu Keluar.....	105
Gambar 4.39 Pilihan ItemHotel.....	106
Gambar 4.40 Pilihan Item Wisata.....	107
Gambar 4.41 Pilihan Item Kuliner.....	108
Gambar 4.42 List Saya.....	109
Gambar 4.43 Tambah List.....	110
Gambar 4.44 Edit List.....	111

## INTISARI

Kabupaten Gunungkidul merupakan salah satu kabupaten di Yogyakarta yang memiliki potensi pariwisata yang sangat tinggi. Kabupaten Gunungkidul mempunyai berbagai macam tempat wisata yang menarik mulai dari wisata alam, seni dan budaya. Banyak obyek wisata yang dapat dikunjungi dan dinikmati oleh wisatawan.

Kendala lain yang dihadapi oleh pemerintah daerah dalam hal pengembangan pariwisata adalah tidak adanya sistem informasi yang efektif untuk para wisatawan. Dalam penyampaian informasinya masih menggunakan cara-cara manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster dan buku-buku dilakukan jika ada wisatawan yang datang berkunjung langsung ke lokasi wisata. Walaupun sekarang sudah mulai ada yang melakukan pencarian secara online dan pemanfaatan peta *website*, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan menemukan tempat atau fasilitas yang tepat di kota tersebut dan juga tidak efisien karena membutuhkan banyak waktu. Perancangan aplikasi di perangkat bergerak seperti ponsel sangat dibutuhkan untuk memudahkan pencarian informasi yang dibutuhkan.

Aplikasi ini pada dasarnya akan menyajikan informasi tentang tempat-tempat wisata yang ada di kabupaten Gunungkidul dan juga akan memberikan rute untuk mencapai tempat-tempat wisata tersebut menggunakan fitur GPS (*Global Positioning System*). Juga akan memberikan informasi tempat-tempat seni kerajinan, dan informasi budaya yang ada di kabupaten Gunungkidul. Selain itu aplikasi ini juga menyediakan fitur tambahan yang sangat bermanfaat diantaranya, tempat kuliner, hotel, ATM dan pom bensin, prakiraan cuaca di DIY, juga pencarian tempat wisata menyesuaikan dengan uang yang dimiliki berdasar harga tiket masuk.

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

## **ABSTRACT**

*Gunungkidul Regency is one of regencies in Yogyakarta, which has a very high potential for tourism. Gunungkidul have a variety of interesting sights start from nature tourism, arts and culture. Many tourist attractions that can be visited and enjoyed by tourists.*

*Another obstacle faced by local governments in terms of tourism development is the absence of an effective information system for the tourists. In the submission of the information is still using manual methods, such as the provision of brochures, pamphlets, posters and books do if there are tourists who come to visit directly to tourist sites. Although there are now already start searching online and use a map website, but travelers will still often have difficulty finding the right place or facility in the city, and also inefficient because it requires a lot of time. Design applications in mobile devices such as cell phones are needed to facilitate the search for the required information.*

*This application basically will present information about the tourist places in the district Gunungkidul and will also provide the route to reach the tourist spots using a GPS (Global Positioning System). Also will provide information on arts crafts venues, and cultural information in the Gunungkidul regency. In addition, this application also provides a very useful additional features including, where culinary, hotels, ATMs and gas stations, weather forecasts in Yogyakarta (Gunungkidul included), search also adjust the sights owned money based on the price of admission.*

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