

**PEMBUATAN APLIKASI WISATA DI KABUPATEN GUNUNG
KIDUL SEBAGAI MEDIA INFORMASI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ADITYA GILRANDY FATCHARREZA
21.21.1513

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

**PEMBUATAN APLIKASI WISATA DI KABUPATEN GUNUNG
KIDUL SEBAGAI MEDIA INFORMASI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ADITYA GILRANDY FATCHARREZA

21.21.1513

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI WISATA DI KABUPATEN GUNUNG KIDUL
SEBAGAI MEDIA INFORMASI BERBASIS ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh

Aditya Gilrandy Fatcharreza

21.21.1513

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal **31 Juli 2023**

Dosen Pembimbing,


Heri Sismoro, M.Kom

NIK. 190302057

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN APLIKASI WISATA DI KABUPATEN GUNUNG KIDUL
SEBAGAI MEDIA INFORMASI BERBASIS ANDROID

yang disusun dan diajukan oleh

Aditya Gilrandy Fatcharreza

21.21.1513

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Sharazita Dyah Anggita, M.Kom
NIK. 190302285

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aditya Gilrandy Fatcharreza
NIM : 21.21.1513

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Aplikasi Wisata Di Kabupaten Gunung Kidul Sebagai Media Informasi Berbasis Android

Dosen Pembimbing : Heri Sismoro, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 31 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Aditya Gilrandy Fatcharreza

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer.

Penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT, Tuhan penguasa alam semesta. Hanya kepada-Mulah hamba menyembah dan memohon, serta kepada Nabi Muhammad SAW dan para nabi serta sahabat-sahabatnya.
2. Ayah dan Ibu tercinta yang telah membesarkan, menyayangi, mendidik serta senantiasa memotivasi, mendo'akan dan memberikan dukungan baik moril maupun materi.
3. Saudara-saudaraku (kakak-adik) atas dukungan dan do'anya.
4. Bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku dosen pembimbing.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN APLIKASI WISATA DI KABUPATEN GUNUNG KIDUL SEBAGAI MEDIA INFORMASI BERBASIS ANDROID” dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
3. Bapak Heri Sismoro, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan dukungan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan do'a, motivasi dan dukungan dengan penuh kasih sayang.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum sempurna, Oleh sebab itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 31 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Pengertian Aplikasi.....	10
2.3 Android.....	10
2.3.1 Pengertian Android.....	10
2.3.2 Karakteristik Android.....	11

2.3.3	Sejarah Sistem Operasi Android.....	12
2.3.4	Fitur Sistem Operasi Android.....	14
2.3.5	Arsitektur Sistem Operasi Android.....	16
2.3.6	Versi Android.....	23
2.4	Android Studio.....	24
2.5	Java.....	24
2.6	Google Maps.....	24
2.7	<i>(Unified Modelling Language) UML</i>	26
2.8	<i>(Software Development Life Cycle) SDLC</i>	34
BAB III METODE PENELITIAN.....		36
3.1	Alur Penelitian.....	36
3.2	Analisis Sistem.....	37
3.2.1	Analisis SWOT.....	37
3.2.1.1	Analisis Kekuatan.....	38
3.2.1.2	Analisis Kelemahan.....	38
3.2.1.3	Analisis Peluang.....	39
3.2.1.4	Analisis Ancaman.....	39
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	40
3.2.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	41
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	42
3.2.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	42
3.2.3.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	42
3.2.3.3	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	43
3.3	Perancangan Sistem.....	43
3.3.1	Perancangan UML.....	44
3.3.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	44

3.3.1.2	<i>Sequence Diagram</i>	45
3.3.1.3	<i>Activity Diagram</i>	45
3.3.2	Perancangan Struktur Tabel.....	47
3.3.3	Perancangan <i>Interface</i>	51
3.3.3.1	Rancangan Tampilan Halaman Utama.....	51
3.3.3.2	Rancangan Tampilan Halaman Kategori Wisata.....	51
3.3.3.3	Rancangan Tampilan Halaman Pilihan Wisata Alam.....	52
3.3.3.4	Rancangan Tampilan Halaman Wisata Alam yang Dipilih...52	
3.3.3.5	Rancangan Tampilan Halaman Pilihan Akomodasi.....	53
3.3.3.6	Rancangan Tampilan Halaman Akomodasi yang Dipilih.....	53
3.3.3.7	Rancangan Tampilan Halaman Kategori Kuliner.....	54
3.3.3.8	Rancangan Tampilan Halaman Kuliner yang Dipilih.....	54
3.3.3.9	Rancangan Tampilan Halaman Google Maps.....	55
3.3.3.10	Rancangan Tampilan Halaman Telepon Penting.....	55
3.3.3.11	Rancangan Tampilan Halaman Tentang.....	56
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1	Profil Kabupaten Gunung Kidul.....	57
4.1.1	Luas Wilayah dan Letak Geografis.....	57
4.2	Implementasi Antarmuka (<i>Interface</i>).....	60
4.2.1	Tampilan <i>Splash Screen</i>	60
4.2.1.1	Pembahasan Program <i>Activity Splash Screen</i>	61
4.2.2	Tampilan <i>Main Activity</i>	62
4.2.2.1	Pembahasan Program <i>Main Activity</i>	63
4.2.3	Tampilan Menu List Kategori Wisata.....	64
4.2.3.1	Pembahasan Program Tampilan List Kategori Wisata.....	65
4.2.4	Tampilan Menu Daftar Wisata Alam.....	66
4.2.4.1	Pembahasan Program Tampilan Menu Daftar Wisata Alam..	67

4.2.5	Tampilan Informasi Wisata yang Dipilih Yaitu Gua Jomblang...	68
4.2.5.1	Pembahasan Program Wisata yang Dipilih Gua Jomblang...	69
4.2.6	Tampilan Menu List Daftar Akomodasi.....	70
4.2.6.1	Pembahasan Program Tampilan Menu Daftar Akomodasi...	71
4.2.7	Tampilan Menu Informasi Akomodasi yang Dipilih.....	72
4.2.7.1	Pembahasan Program Tampilan Akomodasi yang Dipilih...	73
4.2.8	Tampilan Menu List Daftar Kuliner.....	74
4.2.8.1	Pembahasan Program Tampilan Menu List Daftar Kuliner..	75
4.2.9	Tampilan Menu Informasi Kuliner yang Dipilih.....	76
4.2.9.1	Pembahasan Program Informasi Kuliner yang Dipilih.....	77
4.2.10	Tampilan Google Maps.....	78
4.2.10.1	Pembahasan Program Menu Maps yang Dipilih.....	79
4.2.11	Tampilan Telepon Penting.....	80
4.2.11.1	Pembahasan Program Telepon Penting Di Gunung Kidul...	81
4.2.12	Tampilan Tentang.....	83
4.2.12.1	Pembahasan Program Informasi Tentang Aplikasi.....	84
4.3	Pengujian Sistem.....	85
4.3.1	<i>Black Box Testing</i>	85
4.3.2	<i>White Box Testing</i>	87
BAB V	PENUTUP.....	89
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 2.2 Notasi <i>Use Case Diagram</i>	27
Tabel 2.3 Notasi <i>Class Diagram</i>	30
Tabel 2.4 Notasi <i>Sequence Diagram</i>	32
Tabel 2.5 Notasi <i>Activity Diagram</i>	33
Tabel 3.1 <i>Acitivity Diagram</i>	46
Tabel 3.2 Tabel Kategori.....	47
Tabel 3.3 Desain Tabel Klasifikasi.....	47
Tabel 3.4 Desain Tabel Objek_Wisata.....	48
Tabel 3.5 Desain Tabel Akomodasi.....	49
Tabel 3.6 Desain Tabel Kuliner.....	49
Tabel 3.7 Desain Tabel Galeri.....	50
Tabel 3.8 Desain Tabel telepon penting.....	50
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black Box</i>	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Utama Sistem Operasi Android.....	22
Gambar 2.2 Versi Terbaru Android.....	23
Gambar 2.3 Tahapan SDLC.....	34
Gambar 2.4 Bagan metode <i>waterfall</i>	35
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	36
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	44
Gambar 3.3 <i>Sequence Diagram</i>	45
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Halaman Utama.....	51
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Halaman Kategori Wisata.....	51
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Halaman Pilihan Wisata Alam.....	52
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Halaman Wisata Alam yang Dipilih.....	52
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Halaman Pilihan Akomodasi.....	53
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Halaman Akomodasi yang Dipilih.....	53
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Halaman Kategori Kuliner.....	54
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Halaman Kuliner yang Dipilih.....	54
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Halaman Google Maps.....	55
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Halaman Telepon Penting.....	55
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Halaman Tentang.....	56
Gambar 4.1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	60
Gambar 4.2 <i>Main Activity</i>	62
Gambar 4.3 Menu kategori wisata	64

Gambar 4.4 Menu Daftar Wisata Alam	66
Gambar 4.5 Tampilan Informasi wisata dipilih yaitu Gua Jomblang	68
Gambar 4.6 Menu daftar Akomodasi.....	70
Gambar 4.7 Menu Informasi Akomodasi/Hotel yang dipilih	72
Gambar 4.8 Menu daftar kuliner	74
Gambar 4.9 Tampilan Kuliner yang dipilih	76
Gambar 4.10 Menu Maps yang dipilih.....	78
Gambar 4.11 Menu Daftar Telepon Penting di Gunung Kidul.....	80
Gambar 4.12 Informasi tentang Aplikasi	83
Gambar 4.13 <i>Flowgraph</i> Halaman Menu Utama dan Wisata.....	87



INTISARI

Pariwisata merupakan salah satu aspek penting bagi Negara Indonesia di bidang ekonomi dan budaya.

Aplikasi Gunung Kidul Berbasis Android ini terdiri dari gambar dan teks mengenai lokasi-lokasi pariwisata di Gunung Kidul dan telah diintegrasikan dengan Google Maps. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Bahasa pemrograman Java dan XML.

Tujuan aplikasi ini dibuat agar wisatawan dalam maupun luar bisa mengetahui informasi dan mempermudah mencari lokasi wisata yang sudah diketahui maupun belum diketahuinya. Aplikasi ini dibuat dengan berbagai fitur meliputi informasi tempat, gambar, dan telepon penting.

Kata Kunci : Pariwisata, Gunung Kidul, Android, dan Media Informasi.

ABSTRACT

Tourism is an important aspect for the State of Indonesia in the economic and cultural fields.

This Android-based Gunung Kidul application consists of images and text regarding tourism locations in Gunung Kidul and has been integrated with Google Maps. Making this application using the Java programming language and XML.

The purpose of this application is made so that domestic and foreign tourists can find information and make it easier to find tourist locations that are known or unknown. This application is made with various features including important place information, pictures, and telephones.

Keywords: Tourism, Gunung Kidul, Android, and Information Media.

