

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INFORMASI
PARIWISATA KABUPATEN KULONPROGO
DIY BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Januri Purnawan

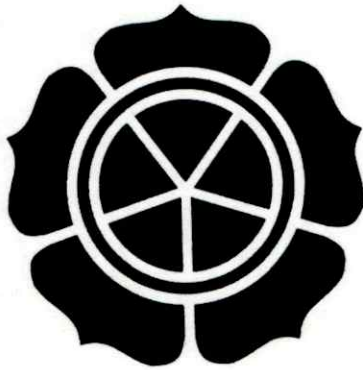
11.11.5105

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INFORMASI
PARIWISATA KABUPATEN KULONPROGO
DIY BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Januri Purnawan

11.11.5105

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INFORMASI
PARIWISATA KABUPATEN KULONPROGO
DIY BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Januri Purnawan

11.11.5105

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 September 2014

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK.190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INFORMASI
PARIWISATA KABUPATEN KULONPROGO
DIY BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Januri Purnawan
11.11.5105

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

M. Rudyanto Arief, M.T
NIK. 190302098

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 September 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, 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 diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, September 2015



Januri Purnawan

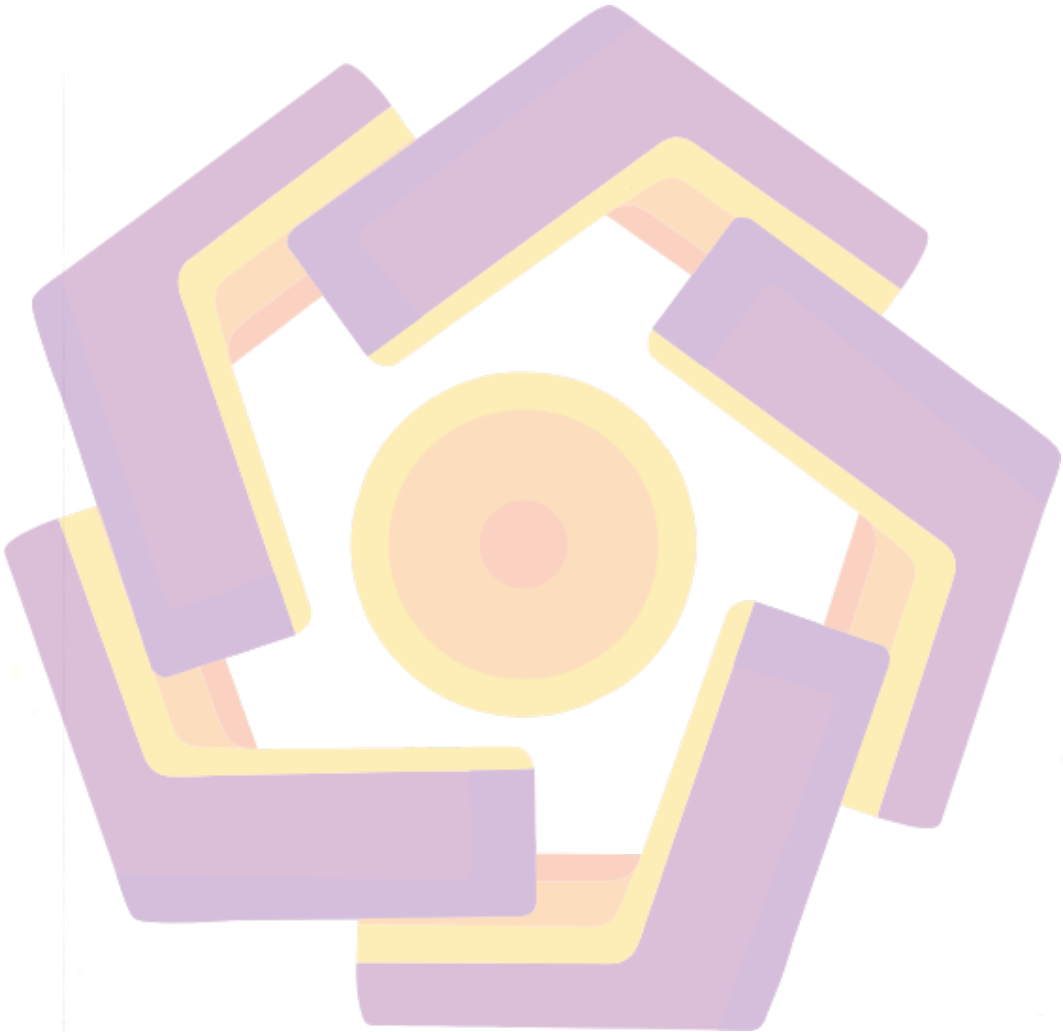
NIM. 11.11.5105

MOTTO

“urip iku urup, mingunani tumrapping liyan”

“andhap asor lemah manah”

“memayu hayuning bawana”



KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis sampaikan atas kehadiran Allah SWT yang karena Rahmat dan Hidayah serta kesempatan yang telah diberikan kepada saya sebagai penulis untuk dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Tidak lupa saya berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses Penelitian serta penyusunan Naskah skripsi ini. Untuk bimbingan serta kerja sama yang baik saya berikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA,
2. Mei P Kurniawan, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing.
3. Kedua orang tua dan keluarga yang telah mendukung selama ini.
4. Teman - teman yang telah membantu dan memberi semangat dalam proses pengerjaan skripsi.

Semoga semua bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat balasan dari Allah SWT sebagai amal ibadah.

Disadari bahwa dalam tulisan ini mungkin masih jauh dari kesempatan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dimasa depan dapat menjadi panutan.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.4.1 Maksud Penelitian.....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Pengertian Aplikasi	8
2.3 Android.....	8
2.3.1 Pengertian Android.....	8
2.3.2 Sejarah Android.....	8
2.4 Software Yang Digunakan.....	13
2.4.1 Eclipse.....	13
2.5 Java.....	13

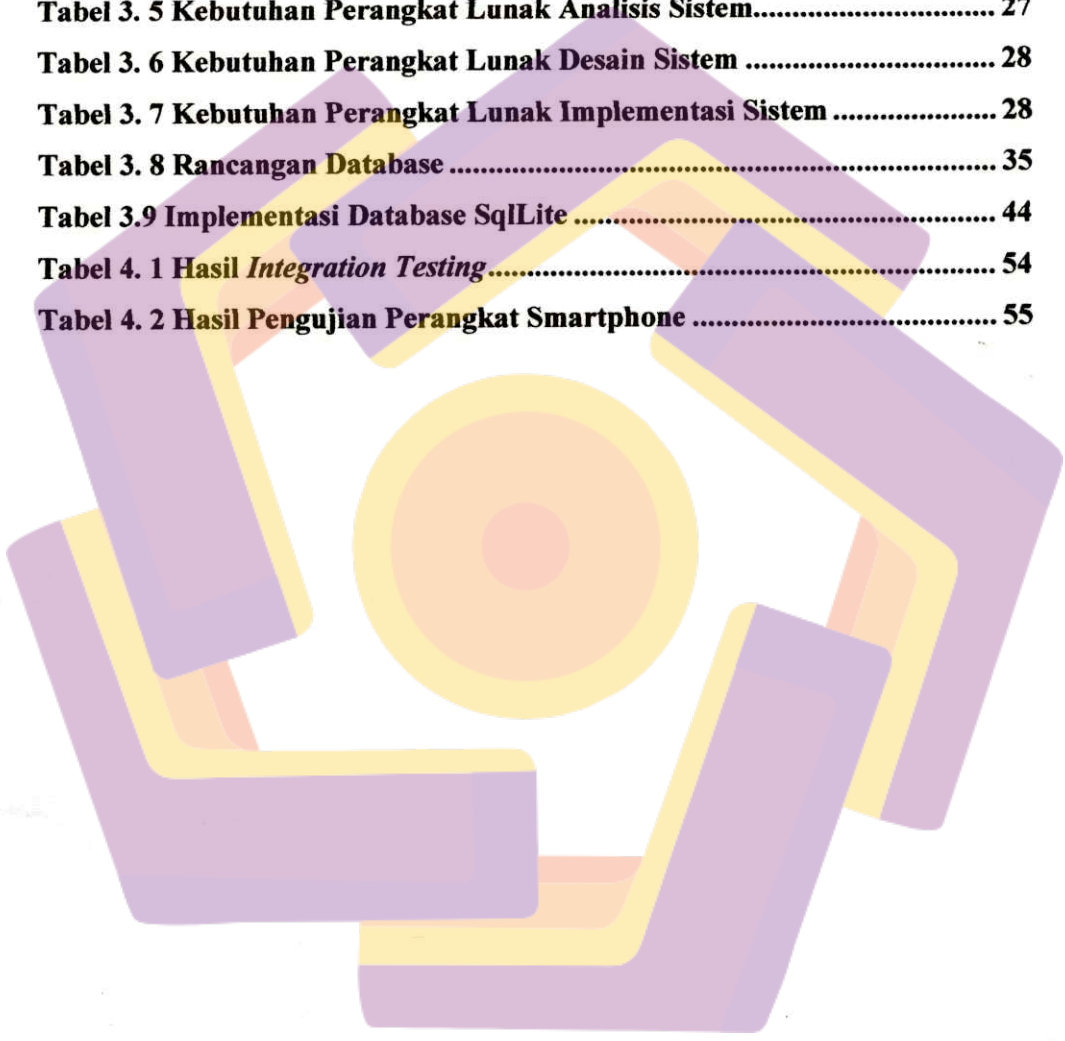


2.6	Metode Analisis.....	13
2.6.1	Analisis <i>SWOT</i>	13
2.6.2	Analisis Kebutuhan	14
2.6.3	Analisis Kelayakan.....	15
2.7	<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	15
2.8	Wisata	16
2.8.1	Wisata	16
2.9	Tahap Pengembangan Software.....	17
2.10	Pengujian Aplikasi.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		20
3.1	Analisis Sistem.....	20
3.2	Analisis <i>Swot</i>	20
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	25
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	29
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	30
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum	30
3.4.3	Analisis Kelayakan Operasional	30
3.5	Perancangan Sistem	31
3.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	31
3.5.2	<i>Activity Diagram</i>	32
3.5.3	<i>Class Diagram</i>	33
3.5.4	<i>Sequence Diagram</i>	34
3.6.	Perancangan Database.....	35
3.7	Perancangan <i>Interface</i>	36
3.7.1	Rancangan Tampilan <i>Splash Screen</i>	36
3.7.2	Rancangan Tampilan Menu Utama.....	37
3.7.3	Rancangan Tampilan Macam Wisata.....	38
3.7.4	Rancangan Tampilan Daftar Wisata Alam	38
3.7.5	Rancangan Tampilan Informasi Wisata.....	39
3.7.6	Rancangan Tampilan Peta	40
3.7.7	Rancangan Tampilan Help.....	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		42

4.1	Implementasi.....	42
4.1.1	Pembuatan Database <i>SqlLite</i>	42
4.1.2	Pembuatan <i>Button</i>	44
4.1.3	Pembuatan <i>Layout dan User Interface</i>	46
4.1.4	Pembuatan Informasi Seni Budaya <i>User Interface</i>	48
4.1.5	Pembuatan <i>Google Maps Api</i>	50
4.2	Pengujian Sistem.....	51
4.3	Kompilasi Program.....	56
4.4	Manual Instalasi.....	58
4.5	Pembahasan	61
4.5.1	Tampilan <i>Splash Screen</i>	61
4.5.2	Menu Utama	62
4.5.3	Menu Macam Wisata.....	63
4.5.4	Menu Daftar Wisata	64
4.5.5	Menu Informasi Wisata.....	65
4.5.6	<i>Google Maps Api</i>	66
4.5.7	Menu Bantuan.....	67
4.5.8	Menu Tentang Aplikasi	68
BAB V	PENUTUP	70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran	71
DAFTAR	PUSTAKA.....	72

DAFTAR TABEL

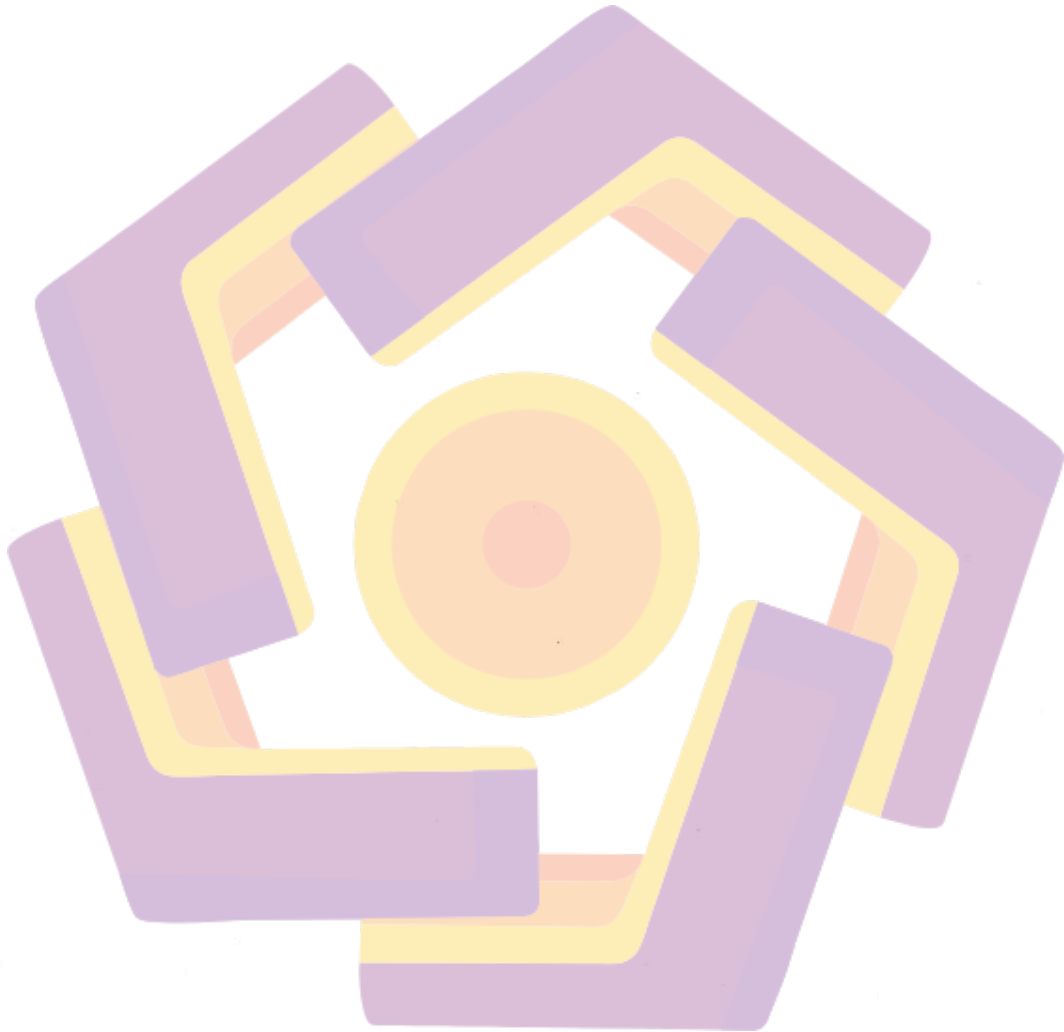
Tabel 3. 1 Analisis <i>SWOT</i>	22
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras Analisis	25
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Keras Desain Sistem	26
Tabel 3. 4 Kebutuhan Perangkat Keras Implementasi Sistem	27
Tabel 3. 5 Kebutuhan Perangkat Lunak Analisis Sistem	27
Tabel 3. 6 Kebutuhan Perangkat Lunak Desain Sistem	28
Tabel 3. 7 Kebutuhan Perangkat Lunak Implementasi Sistem	28
Tabel 3. 8 Rancangan Database	35
Tabel 3.9 Implementasi Database SqlLite	44
Tabel 4. 1 Hasil <i>Integration Testing</i>	54
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Perangkat Smartphone	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Use Case Diagram</i>	32
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram Sistem</i>	32
Gambar 3. 3 <i>Class Diagram</i>	34
Gambar 3. 4 <i>Sequence Diagram</i>	34
Gambar 3. 5 Rancangan Tampilan <i>Splash Screen</i>	37
Gambar 3. 6 Rancangan Tampilan Menu Utama	37
Gambar 3. 7 Rancangan Tampilan Macam Wisata	38
Gambar 3. 8 Rancangan Daftar Wisata Alam.....	39
Gambar 3. 9 Rancangan Tampilan Informasi Wisata	39
Gambar 3. 10 Rancangan Tampilan Peta.....	40
Gambar 3. 11 Rancangan Tampilan Bantuan Aplikasi	41
Gambar 3.12 Implementasi Database SQLite	43
Gambar 4. 1 Implementasi <i>Layout</i>	47
Gambar 4. 2 Implementasi <i>User Inteface</i>	48
Gambar 4. 3 Implementasi Informasi Wisata	49
Gambar 4. 4 Implementasi Infromasi Wisata	50
Gambar 4. 5 Implementasi <i>Maps Api</i>	51
Gambar 4. 6 Unit Testing Menu Utama	52
Gambar 4. 7 Unit Testing Menu Macam Wisata.....	53
Gambar 4. 8 Unit Testing Menu List Wisata Alam.....	54
Gambar 4. 9 <i>Loading Screen Eclipse</i>	56
Gambar 4. 10 <i>Workspace Project</i>	57
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Eclipse</i>	57
Gambar 4. 12 Tampilan Kotak Dialog <i>Select Device</i>	58
Gambar 4. 13 Memulai Instalasi	59
Gambar 4. 14 Proses Instalasi.....	60
Gambar 4. 15 Instalasi Selesai.....	61
Gambar 4. 16 Tampilan <i>Splash Screen</i>	62
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Utama	63

Gambar 4. 18 Tampilan Menu Macam Wisata	64
Gambar 4. 19 Tampilan Daftar Wisata	65
Gambar 4. 20 Tampilan Informasi wisata	66
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Maps Api</i>	67
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Bantuan	68
Gambar 4. 23 Tampilan Menu Tentang Aplikasi.....	69



INTISARI

Yang melatar belakangi *aplikasi* ini adalah potensi pariwisata kabupaten Kulon Progo yang belum dikemas secara menarik. Promosi melalui media masa belum cukup untuk menginformasikan secara meluas kepada wisatawan lokal maupun asing . Para wisatawan mengalami kesulitan dalam merencanakan perjalanan wisata karena gambaran daerah tujuan tersebut belum tersedia *visualisasi* tempat, jarak ke tujuan wisata, sertajalan yang akan dilalui.

Untuk itu perlu adanya suatu aplikasi berbasis *mobile android* yang bisa mempermudah wisatawan dalam hal panduan dan pencarian obyek wisata di kabupaten Kulon Progo. Tujuannya adalah untuk mempromosikan pariwisata dan mempermudah wisatawan menuju daerah tujuan wisata. Sehingga akan menambah *investasi* menguntungkan di Kabupaten Kulon Progo.

. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan gambaran pariwisata di Kabupaten Kulon Progo sehingga dapat lebih menarik dan berguna bagi wisatawan dalam menentukan tujuan wisata.

Kata kunci : wisatawan, aplikasi, *mobile android*

ABSTRACT

Behind this application is Kulon Progo district tourism potential that has not been packaged attractively. Promotion through the mass media is not sufficient to inform widely in local and foreign tourists.

The tourists have difficulty in planning a regional tour for an overview of the purpose of visualization is not available place, distance to destination, sertajalan to be traversed. For that we need an android based mobile applications that can facilitate and guide travelers in search of attractions in Kulon Progo district. The goal is to promote tourism and facilitate the tourists to the tourist destination. So that will add profitable investment in Kulon Progo Regency.

This application is expected to provide an overview of tourism in Kulon Progo Regency and make it more attractive and useful for travelers in determining tourist destination.

Keywords: *tourists, applications, mobile android*

