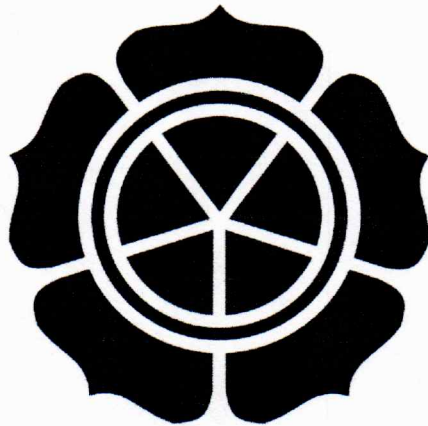


**PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI PARIWISATA DAN PETA
LOKASI DI KABUPATEN SLEMAN BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Handy Rustianto

10.11.3677

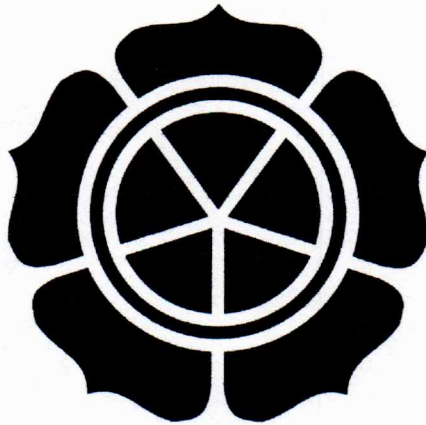
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**



**PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI PARIWISATA DAN PETA
LOKASI DI KABUPATEN SLEMAN BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Handy Rustianto

10.11.3677

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI PARIWISATA DAN PETA
LOKASI DI KABUPATEN SLEMAN
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Handy Rustianto

10.11.3677

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Agustus 2013

Dosen Pembimbing,



Heri Sismoro, M.Kom

NIK. 190302057

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI PARIWISATA DAN PETA
LOKASI DI KABUPATEN SLEMAN
BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Handy Rustianto

10.11.3677

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

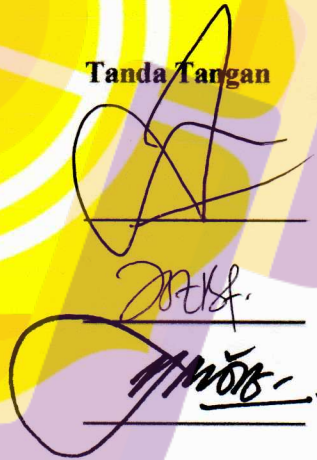
Nama Penguji

Tanda Tangan

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 10 Juli 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

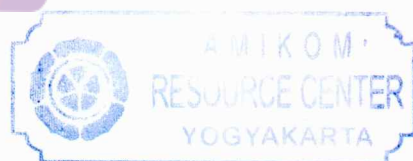
PERNYATAAN

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, 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, 23 Juni 2014


Muhammad Handy Rustianto

10.11.3677



MOTTO

- ❖ **Setiap apa yang saya lihat ke depan, saya yakin dengan apa yang saya lihat.**
- ❖ **Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan - kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak kesalahan lagi.**
- ❖ **“Always be yourself and never be anyone else even if they look better than you.”**
- ❖ **Lakukan apapun yang kamu sukai, jadilah konsisten, dan sukses akan datang dengan sendirinya.**
- ❖ **“Let's Get Lost”**



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah *robbil 'alamin*, Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang mana atas limpahan berkat dan Karunia-Nya sehingga telah terselesaikannya skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ✓ Kedua orang tua saya Bapak Supriyono dan Ibu Muji Rahmawati serta kakak saya Ahmad Fery Rustianto yang selalu memberikan motivasi, dorongan baik berupa materi maupun non materi, dan Doa demi kelancaran skripsi ini, serta saudara-saudara ku tercinta dari Amikom.
- ✓ Teman-teman 10-TI-02 STMIK AMIKOM Yogyakarta yang selalu memberi semangat dan motivasi untuk mengerjakan skripsi ini Agung, Yusuf, Dwi, Hendra dan sahabat-sahabat baikku.
- ✓ Seluruh keluarga dan saudara saya yang sudah memberikan dukungan serta support semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
- ✓ Teman-teman yang selalu mendukung walau tak bisa disebutkan satu per satu. Semoga kalian senantiasa diberi kebaikan dan kemudahan oleh Allah Swt. Amin.
- ✓ Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan laporan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba-Nya yang beriman, bertaqwa, dan berikhtiar. Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad SAW.

Penyusunan skripsi yang dimaksud ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk menyediakan informasi tentang bursa transfer pemain sesuai dengan penelitian dan analisis yang telah dilakukan oleh penulis. Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Bapak Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 3) Bapak Heri Sismoro, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.

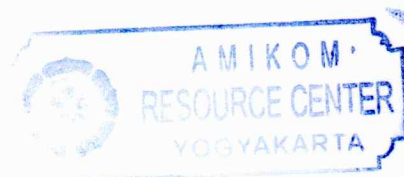
- 4) Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, kritik dan sarannya.

Penulis memohon maaf jika dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan. Besar harapan penulis agar laporan skripsi ini dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Akhir kata, penulis ucapkan sukses untuk kita semua.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarokatuh.

Yogyakarta, 23 Juni 2014

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
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 Metodologi Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8

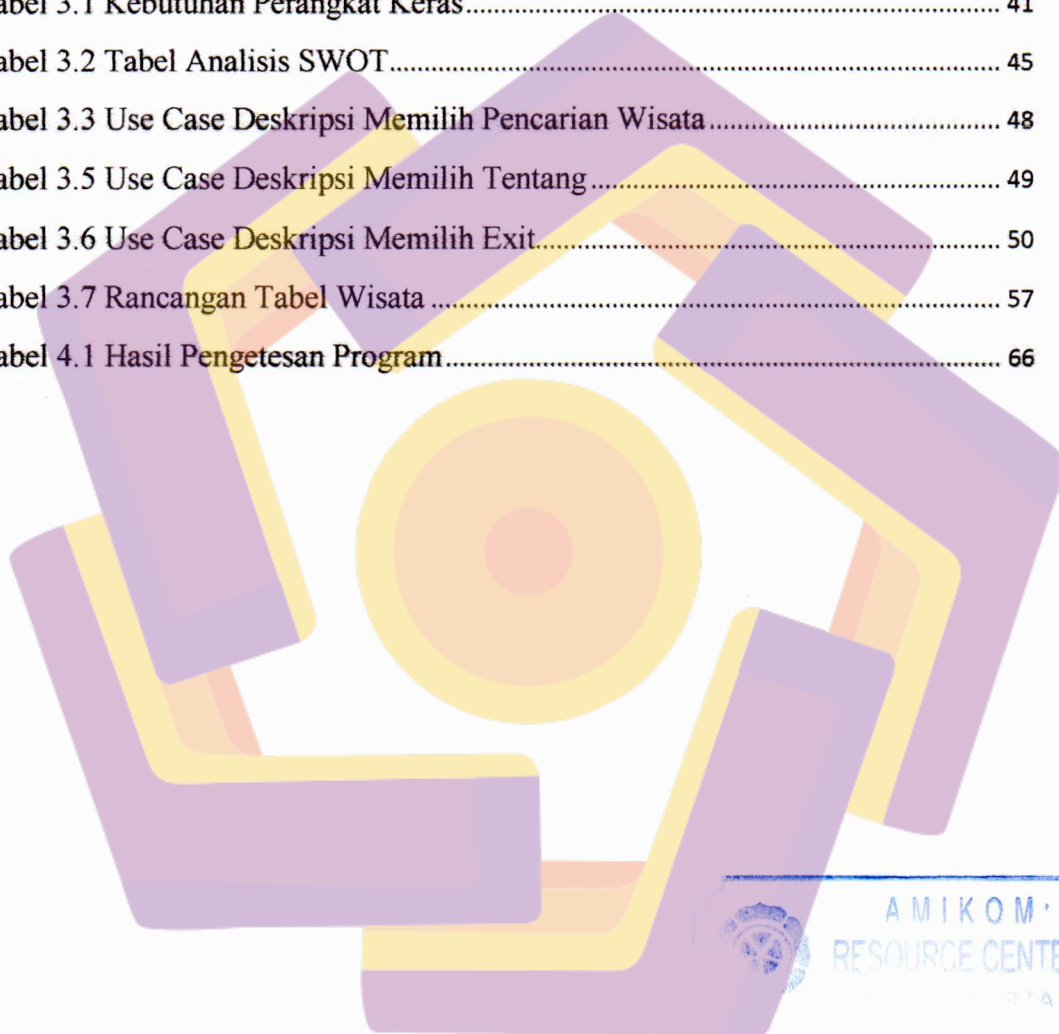
2.1 Aplikasi Mobile.....	8
2.1.1 Pengertian Aplikasi.....	8
2.1.2 Pengertian Aplikasi Mobile.....	8
2.1.3 Jenis Aplikasi Mobile.....	8
2.2 Pariwisata.....	9
2.3.1 Sistem navigasi GPS.....	10
2.3.2 Sinyal GPS.....	10
2.3.3 Penentuan posisi dengan GPS.....	10
2.3.4 Cara Kerja GPS.....	11
2.3.4 Point of Interest (POI).....	11
2.3.5 Layanan Berbasis Lokasi dan Pemetaan di Android.....	11
2.3.6 Peta Digital.....	12
2.3.7 Pengertian Internet.....	12
2.4 Android.....	13
2.4.1 Android SDK.....	14
2.4.2 Arsitektur Android.....	14
2.4.3 Komponen Aplikasi Android.....	17
2.4.4 Versi Android.....	20
2.5 Metode Pengembangan Sistem.....	24
2.5.1 Tahapan perencanaan.....	25
2.5.2 Tahapan Analisis.....	25
2.5.3 Tahapan Perancangan.....	26
2.5.4 Tahapan Implementasi.....	26
2.5.5 Tahapan Pemeliharaan.....	26
2.6 UML (Unified Modelling Language).....	27
2.6.1 Pengertian UML.....	27
2.6.2 Tujuan UML.....	27
2.6.3 Use Case Diagram.....	27
2.6.4 Activity Diagram.....	29
2.6.5 Sequence Diagram.....	31

2.6.6 Class Diagram.....	31
2.7 Tool dan Perangkat Lunak yang Digunakan.....	33
2.7.1 Google Maps.....	33
2.7.2 Eclipse.....	33
2.7.3 AVD.....	34
2.7.6 Corel Draw.....	37
2.7.7 Photoshop.....	37
BAB III.....	39
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	39
3.1 Tinjauan Umum.....	39
3.2 Analisis Sistem.....	39
3.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
3.2.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	40
3.2.1.2 Analisis Kebutuhan Non – Fungsional.....	41
3.2.1.3 Kebutuhan Pengguna (User).....	43
3.2.1.4 Analisis SWOT.....	43
3.2.2 Analisis Kelayakan Sistem.....	46
3.2.2.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	46
3.2.2.2 Analisis kelayakan Hukum.....	46
3.2.2.3 Analisis Kelayakan Operasional.....	46
3.2.2.4 Analisis Kelayakan ekonomi.....	46
3.3 Perancangan Sistem.....	47
3.3.1 Perancangan UML.....	47
3.3.1.2 Use Case Deskripsi.....	48
3.3.1.3 Activity Diagram.....	51
3.3.1.4 Squence Diagram.....	54
3.3.1.5 Class Diagram.....	55
3.4 Perancangan Interface Antarmuka.....	58
BAB IV.....	62

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Implementasi.....	62
4.1.1 Uji Coba Sistem dan Program.....	62
4.1.1.1 Black Box Testing.....	62
4.1.1.2 White Box Testing.....	63
4.2 Manual Program.....	68
4.2.1 Manual Instalasi.....	75
4.2.2 Implementasi Aplikasi pada Smartphone.....	79
4.2.3 Pembahasan dan Manual Program.....	79
4.3 Pembahasan Database.....	96
4.3.1 Koneksi Database.....	97
4.3.2 Pemeliharaan Sistem.....	101
BAB V.....	102
PENUTUP.....	102
5.1 Kesimpulan.....	102
5.2 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104

DAFTAR TABEL

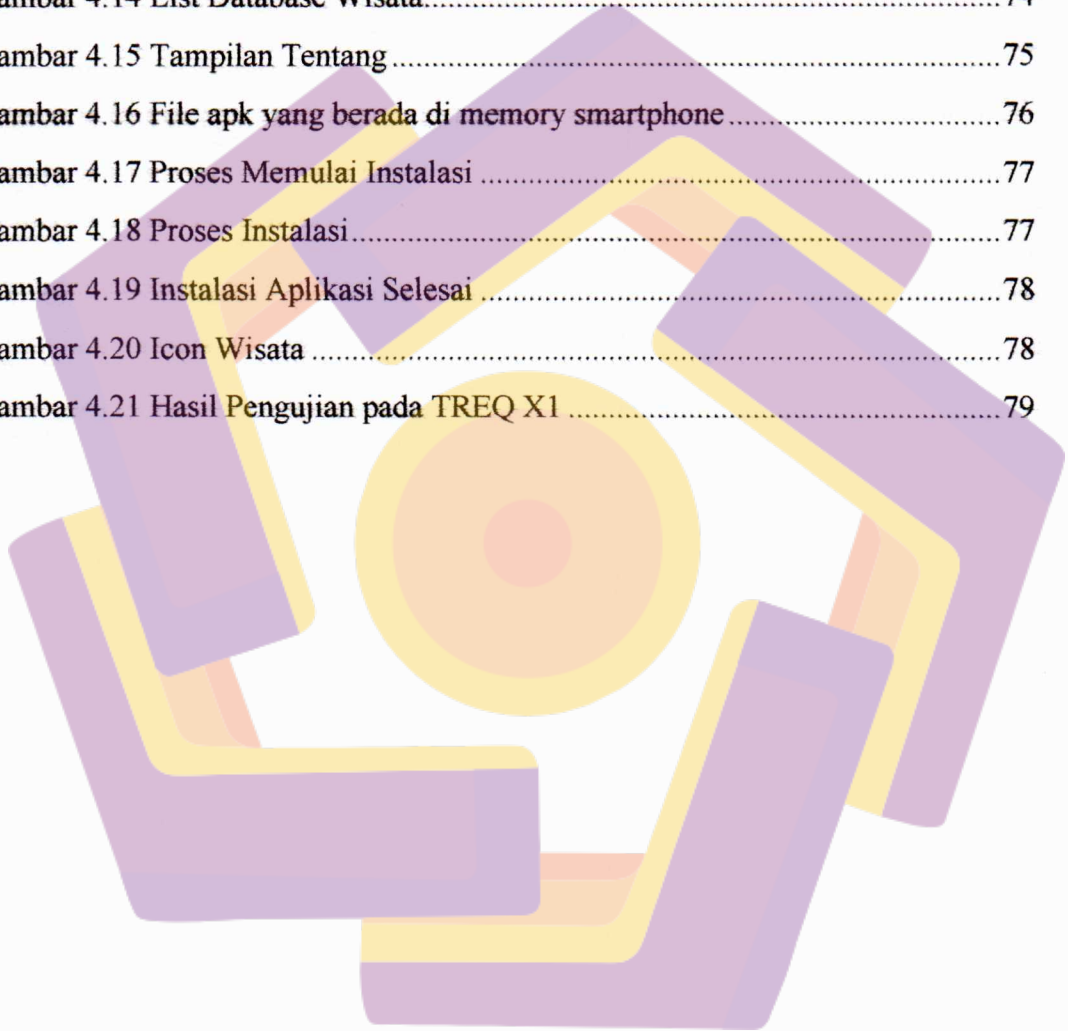
Tabel 2.1 Simbol-Simbol Use Case Diagram.....	28
Tabel 2.2 Simbol-simbol Activity Diagram.....	30
Tabel 2.3 Simbol-simbol Class Diagram.....	32
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	41
Tabel 3.2 Tabel Analisis SWOT.....	45
Tabel 3.3 Use Case Deskripsi Memilih Pencarian Wisata.....	48
Tabel 3.5 Use Case Deskripsi Memilih Tentang.....	49
Tabel 3.6 Use Case Deskripsi Memilih Exit.....	50
Tabel 3.7 Rancangan Tabel Wisata.....	57
Tabel 4.1 Hasil Pengetesan Program.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	19
Gambar 2.2 Tampilan Eclipse.....	34
Gambar 2.3 Tampilan Corel	37
Gambar 2.4 Tampilan Photoshop	38
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	47
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Pencarian Wisata	51
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Daftar Wisata.....	52
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Tentang	53
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Exit.....	54
Gambar 3.6 Squence Diagram Menu Pencarian Wisata.....	55
Gambar 3.7 Squence Diagram Menu Daftar Wisata	55
Gambar 3.8 Class Diagram	56
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Splash.....	58
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	58
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Menu Pencarian	59
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Menu Daftar Wisata.....	59
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Menu Deskripsi.....	60
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Peta.....	60
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Menu Tentang.....	61
Gambar 4.1 Log Cat Error	63
Gambar 4.2 Log Cat berjalan sukses	64
Gambar 4.3 Tampilan kesalahan program	65
Gambar 4.4 Tampilan runtime error	65
Gambar 4.5 Tampilan Splashscreen	68
Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama	69
Gambar 4.7 Tampilan Input Pencarian	70
Gambar 4.8 Tampilan List Database Pencarian Wisata.....	70

Gambar 4.9 Tampilan Deskripsi Wisata.....	71
Gambar 4.10 Pesan Singkat Koordinat Peta Wisata dan Aktifkan GPS.....	71
Gambar 4.11 Tampilan Google Map	72
Gambar 4.12 Tampilan Jika Tidak Terkoneksi Dengan Internet.....	73
Gambar 4.13 Tampilan jika GPS Tidak Aktif	73
Gambar 4.14 List Database Wisata.....	74
Gambar 4.15 Tampilan Tentang.....	75
Gambar 4.16 File apk yang berada di memory smartphone.....	76
Gambar 4.17 Proses Memulai Instalasi	77
Gambar 4.18 Proses Instalasi.....	77
Gambar 4.19 Instalasi Aplikasi Selesai	78
Gambar 4.20 Icon Wisata	78
Gambar 4.21 Hasil Pengujian pada TREQ X1	79



INTISARI

Kabupaten Sleman merupakan daerah potensial yang mempunyai banyak tempat-tempat wisata yang menarik di kunjungi misalnya wisata Gunung Merapi, wisata air terjun Telaga Putri, wisata candi Prambanan dan sebagainya. Banyaknya tempat tujuan wisata menjadi salah satu daya tarik dari kabupaten ini, akan tetapi banyak wisatawan domestik maupun mancanegara yang belum mengetahui lokasi dari tempat-tempat wisata tersebut karena kurangnya media informasi mengenai lokasi maupun deskripsi tempat wisata di Kabupaten ini.

Aplikasi Informasi Pariwisata Dan Peta Lokasi di Kabupaten Sleman Berbasis *Android* dibuat untuk memberi informasi dan pemetaan lokasi wisata di Kabupaten Sleman dengan tampilan detail dan menarik. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *java* untuk *android*.

Aplikasi Informasi Pariwisata Dan Peta Lokasi di Kabupaten Sleman Berbasis *Android* dibuat dengan tujuan memudahkan pengguna dalam mencari informasi lokasi objek wisata di Kabupaten Sleman, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang diberikan aplikasi ini hanya dengan menggunakan ponsel *android*.

Kata kunci: Objek Wisata, Peta Lokasi Sleman, Android

ABSTRACT

Sleman is a potential area that has many places of tourist interest such as tourist visit mount Merapi, waterfalls Telaga Putri, Prambanan temple tours and so on. The number of tourist destinations to be one of the attractions of this district, but many domestic and foreign tourists who do not know the location of tourist attractions such as the lack of media information about the location and description of the tourist attractions in this district.

Application Information and Tourism in Sleman District Map Location Based Android is made to provide mapping information and tourist sites in Sleman regency with detail view and interesting. This application is made by using the Java programming language for android.

Application Information and Tourism in Sleman District Map Location-Based Android was made with the aim of enabling users to find location information of attractions in Sleman regency, so the user gets the information provided is merely the application using android phone.

Keywords: *Attraction, Sleman Location Map, Android*

