

**PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA  
DI KABUPATEN KEPULAUAN ANAMBAS  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Sidhi Nugroho**

**15.12.8533**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2020**

**PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA  
DI KABUPATEN KEPULAUAN ANAMBAS  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh  
**Sidhi Nugroho**  
**15.12.8533**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA**

**DI KABUPATEN KEPULAUAN ANAMBAS**

***BERBASIS ANDROID***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sidhi Nugroho**  
**15.12.8533**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Agustus 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Windha Mega Pradnya D, M.Kom.**

**NIK. 190302185**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN KEPULAUAN ANAMBAS

#### *BERBASIS ANDROID*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sidhi Nugroho**

**15.12.8533**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Agustus 2020

#### **Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Windha Mega PD, M.Kom**

**NIK. 190302185**

**Ali Mustopa, M.Kom**

**NIK. 190302192**

**Banu Santoso, S.T.,M.Eng**

**NIK. 190302327**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Agustus 2020

**DEKAN STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**

## 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, 19 September 2020



Sidhi Nugroho

NIM. 15.12.8533

## MOTTO

*“Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis”*

(Quote Of Aristoteles)

*“Hanya ada dua pilihan untuk memenangkan kehidupan: keberanian, atau keikhlasan. Jika tidak berani, ikhlaslah menerimannya. jika tidak ikhlas, beranilah mengubahnya”*

(Quote Of Lenang Manggala)

*“Beristirahat la selagi kau bisa, Kerjakan tugas mu selagi dalam mood yang bagus”*

(Quote Of Myself)

## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada tuhan yang maha esa atas segala perlindungan nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam proses pembuatan skripsi ini.

1. Bapak(Sudarto) dan mama(Emilya) yang selalu mendoakan dan kasih sayang nya kepada saya, tak henti-henti nya mengingatkan untuk semangat dalam mengerjakan skripsi.
2. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kepulauan Anambas yang telah memberikan izin penelitian, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini. Tak lupa kepada bapak Masykur, ST.,MM selaku Ketua Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kepulauan Anambas yang telah mendukung skripsi saya.
3. Dosen Pembimbing ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahannya, saran, semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman kelas 15-S1SI-03, yang selalu menemani keseharian saya selama 3 tahun berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Teman-teman Discord NT-Channel yang selalu memberi dukungan kepada saya disaat sedang mengerjakan skripsi agar bisa lebih cepat diselesaikan.
6. Student Staff Humas dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu memotivasi untuk segera menyelesaikan studiku.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Video Company Profile Berbasis Motion Graphic pada CV. Dian Mallindo Utama Klaten”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Windha Mega PD, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat, motivasi selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
4. Keluarga besar 15-SISI-03, yang telah menemani selama perkuliahan dan memberikan kenangan yang tidak akan terlupakan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 26 Februari 2019

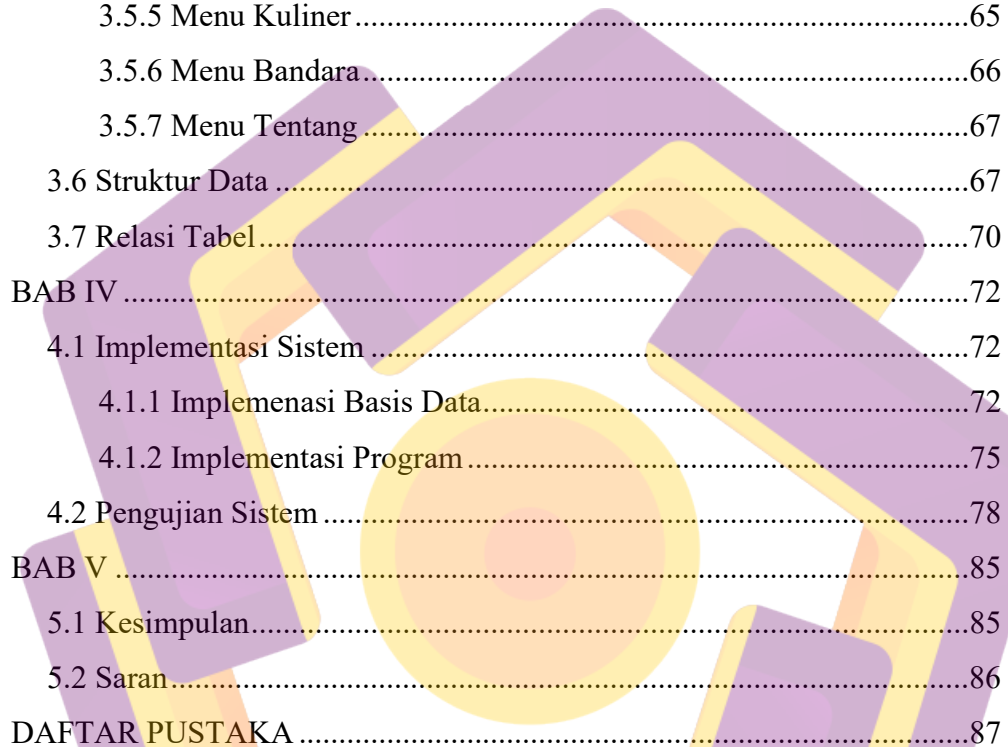
Penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Masalah Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Analisis.....	5
BAB II.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Pariwisata.....	9
2.2.1 Pengertian Pariwisata.....	9
2.2.2 Sistem Informasi Pariwisata.....	10
2.2.3 Jenis-Jenis Pariwisata.....	12
2.4 Definisi Sistem Informasi.....	13
2.4.1 Konsep dasar Sistem.....	13
2.4.2 Pengertian Sistem Informasi.....	15

2.5 UML .....	17
2.5.1 Pengertian UML.....	17
2.5.2 Tujuan UML .....	18
2.6 Use Case .....	19
2.6.1 Pengertian Use Case .....	19
2.6.2 Fungsi Use Case.....	19
2.6.3 Komponen Use Case.....	20
2.6.4 Relasi Use Case.....	22
2.7 Activity Diagram .....	24
2.8 Class Diagram .....	25
2.9 ERD .....	29
2.10 Konsep Dasar Analisis system .....	30
2.10.1 Definisi Analisis Sistem.....	30
2.10.2 Analisis PIECES .....	30
2.11. Android.....	32
2.11.1 Sejarah Android .....	32
2.11.2 Arsitektur Platform Android.....	34
<b>BAB III .....</b>	<b>40</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	40
3.1.1 Deskripsi Organisasi .....	40
3.1.2 Struktur Organisasi .....	42
3.1.3 Visi dan Misi Organisasi.....	43
3.2 Analisis Sistem .....	44
3.2.1 Identifikasi Masalah .....	44
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	44
3.2.3 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	44
3.2.4 Analisis PIECES .....	45
3.2.5 Kebutuhan Non-Fungsional .....	46
3.3 Pengumpulan .....	46
3.3.1 Metode Wawancara .....	47
3.3.2 Metode observasi .....	47
3.4 Perancangan Sistem.....	48



3.4.1 Perancangan UML .....	48
3.5 Perancangan Interface .....	62
3.5.1 Splash Screen .....	62
3.5.2 Menu Utama.....	63
3.5.3 Menu Wisata .....	64
3.5.4 Menu Penginapan.....	64
3.5.5 Menu Kuliner .....	65
3.5.6 Menu Bandara.....	66
3.5.7 Menu Tentang .....	67
3.6 Struktur Data .....	67
3.7 Relasi Tabel.....	70
BAB IV .....	72
4.1 Implementasi Sistem .....	72
4.1.1 Implemenasi Basis Data.....	72
4.1.2 Implementasi Program .....	75
4.2 Pengujian Sistem .....	78
BAB V .....	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA .....	87

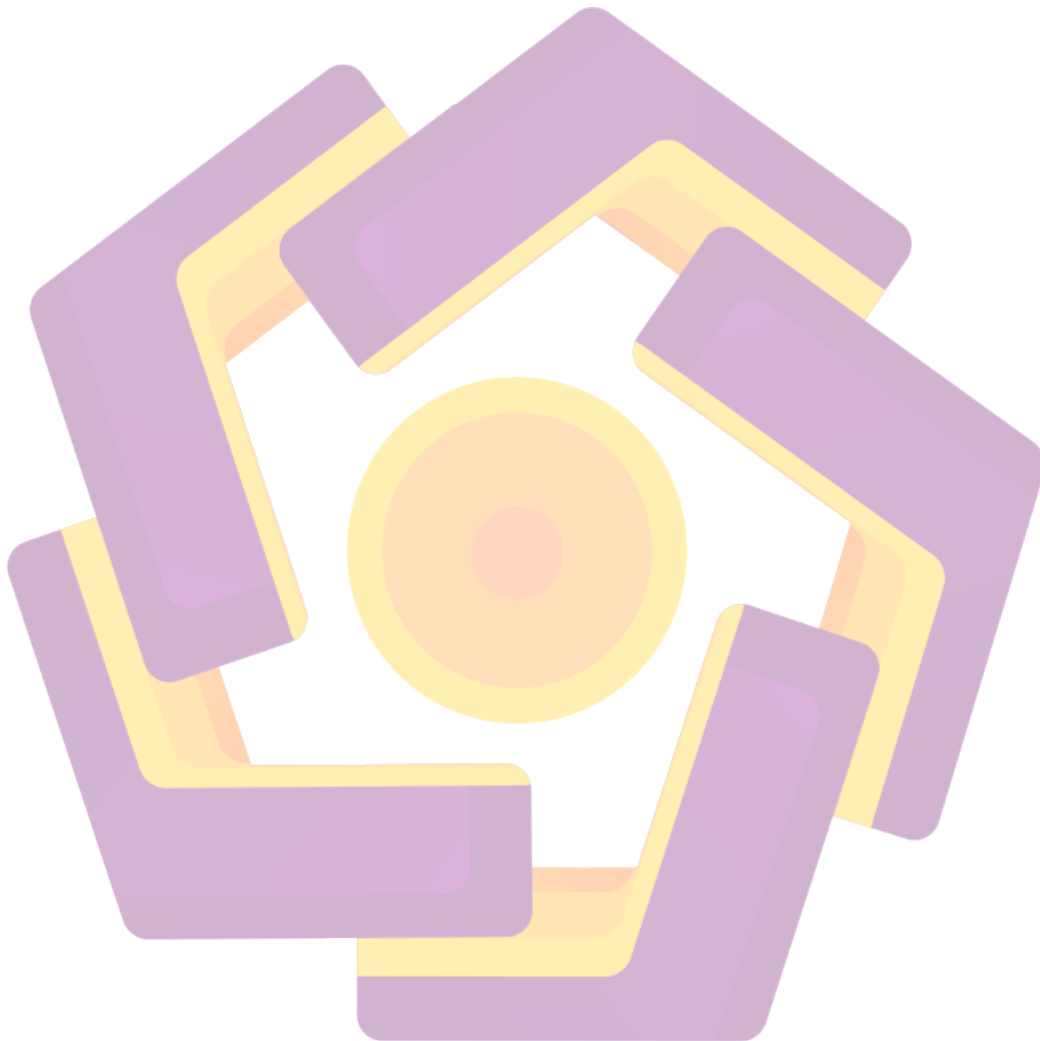
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
<i>Tabel 2.6.3 Use case</i> .....	21
Tabel 2.7 Activity Diagram .....	24
Tabel 2.8 Class Diagram .....	26
Tabel 2.8.1 Sequence Diagram .....	28
Tabel 2.9 Entity Relationship Diagram (ERD).....	29
Tabel 2.11.2 Platform .....	35
Tabel 3.2.4 Analisis PIECES .....	45
Tabel 3.6.1 Tabel Gallery .....	68
Tabel 3.6.2 Tabel Menu Utama .....	68
Tabel 3.6.3 Tabel Detail .....	68
Tabel 3.6.4 Tabel sub Menu .....	69
Tabel 3.6.5 Tabel Contact Us .....	70
Tabel 3.7 Relasi Antar Tabel .....	71
Tabel 4.2 Tabel Pengujian pada app .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.4.1.1 Use Case.....	49
Gambar 3.4.1.2.1 Activity Diagram menambah data gambar .....	50
Gambar 3.4.1.2.2 Activity Diagram edit data gambar .....	50
Gambar 3.4.1.2.3 Activity Diagram hapus data gambar.....	51
Gambar 3.4.1.2.3 Activity Diagram Edit data content .....	52
Gambar 3.4.1.2.2 Activity Diagram Tambah data content .....	52
Gambar 3.4.1.2.3 Activity Diagram hapus data content.....	53
Gambar 3.4.1.2.1 Activity Diagram Edit data Submenu .....	54
Gambar 3.4.1.2.2 Activity Diagram hapus data.....	54
Gambar 3.4.1.2.3 Activity Diagram Tambah data Submenu.....	55
Gambar 3.4.1.2.1 Activity Diagram Tentang aplikasi.....	56
Gambar 3.4.1.3.1 Sequence Diagram edit, hapus, tambah Submenu .....	57
Gambar 3.4.1.3.3 Sequence Diagram edit, hapus, tambah Gallery .....	58
Gambar 3.4.1.3.4 Sequence Diagram edit, hapus, tambah Content.....	59
Gambar 3.4.1.3.5 Sequence Diagram Tentang aplikasi.....	60
Gambar 3.4.1.4 Class Diagram .....	60
Gambar 3.4.1.4 ERD.....	62
Gambar 3.5.1 Splash Screen .....	63
Gambar 3.5.2 Menu Utama.....	63
Gambar 3.5.3 Menu Wisata .....	64
Gambar 3.5.4 menu penginapan .....	65
Gambar 3.5.5 menu makanan .....	66
Gambar 3.5.6 Menu bandara.....	67
Gambar 4.1 Database .....	72
Gambar 4.2 Tabel sub_menu .....	73
Gambar 4.3 Tabel menu.....	73
Gambar 4.3 Tabel gallery .....	74
Gambar 4.4 Tabel detail.....	74
Gambar 4.5 Tabel contact_us .....	74
Gambar 4.6 Relasi Tabel.....	75
Gambar 4.7 Tampilan menu .....	76

Gambar 4.8 Tampilan hotel dan resort .....76  
Gambar 4.8 Tampilan hotel dan resort .....77  
Gambar 4.10 Tampilan Contact Us .....78



## INTISARI

Pariwisata adalah sebuah pembangunan yang telah mengambil peran penting dalam pembangunan khususnya di dalam pembangunan perekonomian. Kepulauan Anambas memiliki keragaman ekosistem dan daya tarik alam laut yang merupakan sebuah modal yang bisa menjadi daya tarik bagi investor untuk mengembangkannya. Selanjutnya pariwisata sebagai industri multisektoral yang melibatkan banyak unsur dan aspek di dalam pengembangannya, sehingga dengan demikian di dalam pengembangannya di butuhkan sebuah kebijakan sebab kebijakan merupakan dasar pijakan di dalam proses pembangunan pariwisata itu sendiri dan Pemerintah Daerah Kepulauan Anambas lebih sensitif di dalam melihat peluang dari sumber daya alam laut di sektor pariwisata yang lebih berpotensi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebijakan Dinas Pariwisata Kepulauan Anambas Dalam Perancangan aplikasi sistem informasi Pariwisata Berbasis Android. Penelitian Dinas Pariwisata Kepulauan Anambas ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat di ambil kesimpulan yakni Upaya yang telah di lakukan Dinas Pariwisata Kepulauan Anambas terhadap pembangunan pariwisata berbasis android belum ada, karena masih dalam tahap berbasis website maka dengan melakukan beberapa cara dengan yaitu salah satunya dengan melakukan perancangan aplikasi sistem informasi pariwisata berbasis android.

Untuk itu Harapan kedepan bisa membantu penggunaan informasi wisata, sarana dan prasarana serta pemeliharaan lingkungan terhadap objek wisata yang ada di wilayah Kepulauan Anambas.

***Kata Kunci : Android, aplikasi, objek pariwisata, kabupaten Kepulauan Anambas***

## ***ABSTRACT***

*Tourism is a development that has taken an important role in development, especially in economic development. Anambas Islands have a diversity of ecosystems and natural marine attractions which are an asset that can attract investors to develop them. Furthermore, tourism as a multisectoral industry that involves many elements and aspects in its development, so that in its development, a policy is needed because policy is a foothold in the tourism development process itself and the Anambas Islands Regional Government is more sensitive in seeing opportunities from sources. marine natural resources in the tourism sector which is more potential.*

*This study aims to determine the policy of the Anambas Islands Tourism Office in designing an Android-based tourism information system application. This research is a descriptive research with a qualitative approach. Based on the results of the research, it can be concluded that the efforts that have been made by the Anambas Islands Tourism Office towards android-based tourism development do not yet exist, because it is still in the website-based stage, by doing several ways, one of which is by designing an android-based tourism information system application.*

*For this reason, we hope that in the future we can help use tourist information, facilities and infrastructure as well as environmental maintenance of tourist objects in the Anambas Islands region*

**Keywords : Android, Applications, Object Tourism, Anamabas Island Regency.**