

**APLIKASI MOBILE SEBAGAI PANDUAN PARIWISATA
BERBASIS J2ME DI KUTAI KARTANEGARA**

SKRIPSI

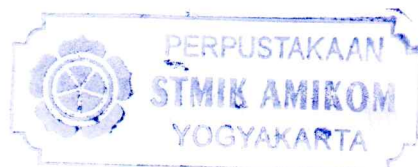


disusun oleh

Rasyidiah

10.21.0491

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**



APLIKASI MOBILE SEBAGAI PANDUAN PARIWISATA

BERBASIS J2ME DI KUTAI KARTANEGARA

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Rasyidiah

10.21.0491

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA TRANSFER
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Aplikasi Mobile Sebagai Panduan Pariwisata
Berbasis J2me Di Kutai Kartanegara**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rasyidiah
10.21.0491**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 November 2011

Dosen Pembimbing,



**Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Aplikasi Mobile Sebagai Panduan Pariwisata
Berbasis J2me Di Kutai Kartanegara**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rasyidiah

10.21.0491

telah dipertahankan oleh Dewan Penguji

pada tanggal 17 Januari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

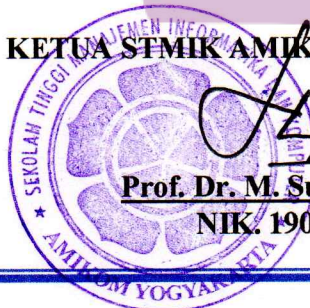


Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302105

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2012

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di acu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Januari 2012

Rasyidiah



Halaman Motto

- ◆ Orang sukses adalah orang yang tidak pernah berpikir dirinya kalah, ketika terpukul jatuh (gagal) bangkit kembali, belajar dari kesalahannya dan bergerak maju menuju inovasi yang lebih baik.
- ◆ Orang yang tidak mensyukuri dan menikmati pemberian Allah SWT adalah ibarat orang yang selalu melihat matahari tenggelam dan tidak pernah melihat matahari terbit.
- ◆ Jangan gampang menyerah, terus berusaha untuk dapat meraih apa yang diinginkan. *Man shabara zhafira* “Siapa yang bersabar akan beruntung”.
- ◆ Jangan risaukan penderitaan hari ini, jalani saja dan lihatlah apa yang akan terjadi didepan. Karena yang dituju masa depan bukan sekarang.
- ◆ Selalu yakin dengan kemampuan yang dimiliki dan percaya bahwa kita mampu melakukannya. *Man Jadda Wa Jada*, “Barang siapa yang bersungguh-sungguh niscaya akan mendapatkannya”
- ◆ *Man aroda dunya fa'alaihi bil 'ilmi*, “Siapa yang menginginkan dunia maka harus dengan ilmu”, *Man arodal akhiroh fa'alaihi bil ilmi*, “Siapa yg menginginkan akhirat maka dg ilmu”, *Wa man aroda huma fa'alaihibil 'ilmi*, “Dan barang siapa yg ingin kedua2nya maka harus dengan ilmu”.

Halaman Persembahan

Saya persembahkan Skripsi ini kepada :

- ✚ Allah SWT atas anugerah, kemudahan, kebahagiaan, dan keajaiban yang telah diberikan selama ini.
- ✚ Nabi Muhammad SAW beserta sahabat-sahabatnya.
- ✚ Kedua orang tuaku, Ayah dan Mama tercinta yang sampai saat ini menjadi sang tauladan dan penasihat bagiku . Selalu mendoakanku juga mendukungku dalam menyelesaikan Skripsi ini.
- ✚ Keluarga besarku, kakak-kakakku serta adikku, yang selalu menjadi semangatku untuk kuliah dan menyelesaikan Skripsi ini.
- ✚ Dosen pembimbing Ibu Krisnawati yang telah membimbingku dalam menyelesaikan Skripsi ini.
- ✚ Anak2 "OcaV", makasih selama ini udah kasih semangat buat Diah biar cepet2 selesai Skripsi ini. Makasih temen2, Love U all..
- ✚ Temen2 dari "DeGaTi_bf1e_07" dan "Transfer" sukses buat semuanya.. 😊
- ✚ Seseorang yang selalu ku kagumi, yang ngajarin aku cara bersikap, mendidikku untuk selalu dewasa dan selalu memotivasi aku untuk menjadi orang yang lebih dan lebih baik lagi. Luv_me

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah menganugerahkan kesehatan dan kesabaran sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "*Aplikasi Mobile Sebagai Panduan Pariwisata Berbasis J2ME Di Kutai Kartanegara*". Tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan pada Program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya Skripsi ini, mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di kampus ungu ini.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam penyusunan Skripsi ini.
3. Semua pihak yang banyak memberi bantuan, dukungan motivasi dan do'a.

Sebagai manusia biasa yang tak luput dari khilaf dan salah, hanya terima kasih yang dapat diberikan apabila ada saran dan kritik yang bersifat membangun agar Skripsi ini sempurna.

Yogyakarta, Februari 2012

Penulis

Rasyidiah



DAFTAR ISI

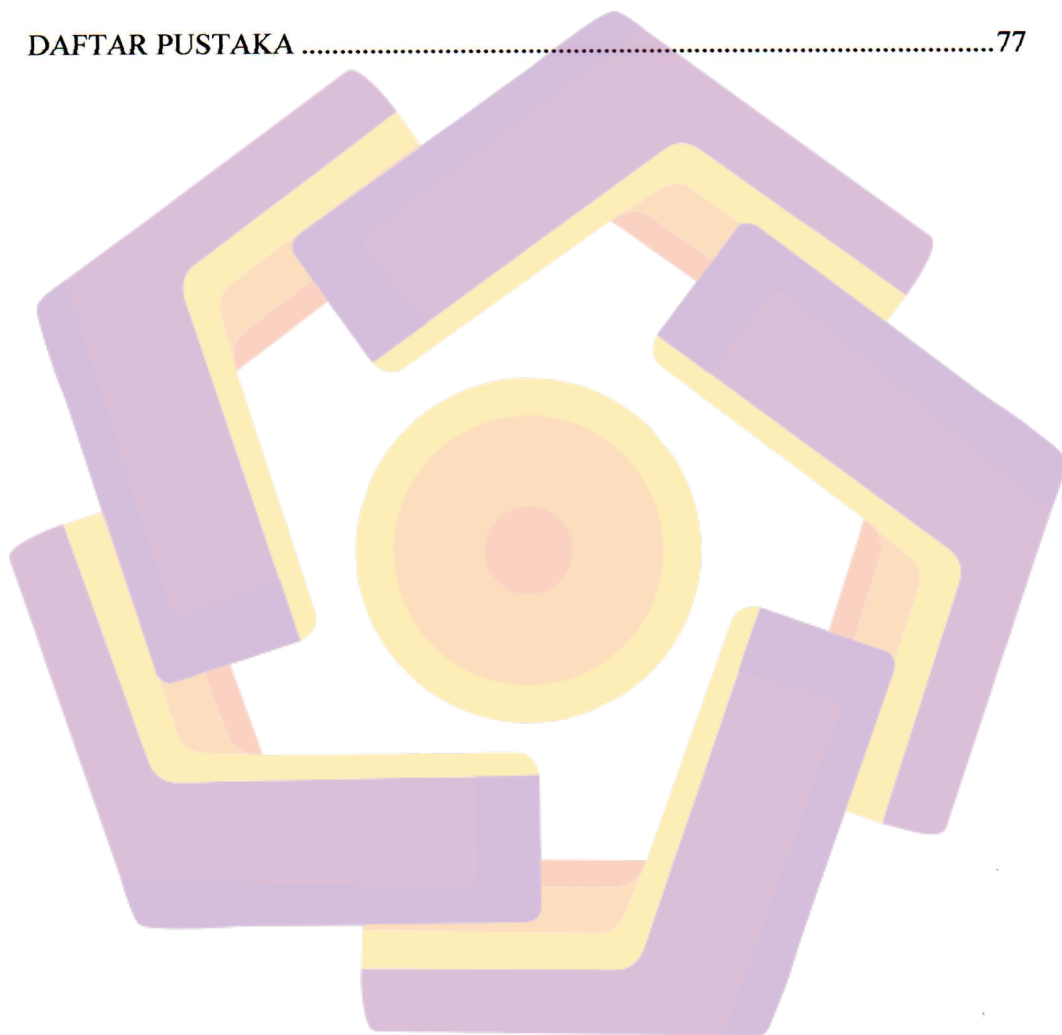
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4

1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II DASAR TEORI.....	6
2.1 Teknologi Java	6
2.1.1 Sejarah Java	6
2.1.2 Versi Awal.....	7
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Java	9
2.1.3.1 Kelebihan Java	9
2.1.3.2 Kekurangan Java	10
2.2 J2ME	11
2.2.1 Pengertian J2ME	11
2.2.2 <i>Configuration</i>	12
2.2.3 <i>Profile</i>	12
2.2.4 <i>Connected Limited Device Configuration (CLDC)</i>	13
2.2.5 Karakteristik CLDC	13
2.2.6 <i>Connected Device Configuration (CDC)</i>	14
2.2.7 <i>Mobile Information Device Profile (MIDP)</i>	14
2.2.8 MIDLet.....	16
2.2.9 Siklus MIDlet	16
2.2.10 MIDlet <i>suites</i>	18

2.2.11 <i>Java Application Descriptor (JAD)</i>	18
2.3 Software Yang Digunakan	18
2.3.1 Netbeans 6.5	18
2.4 Unified Modelling Language (UML).....	22
2.4.1 Use Case Diagram	23
2.4.2 <i>Class Diagram</i>	25
2.4.3 Statechart Diagram	26
2.4.4 <i>Activity Diagram</i>	27
2.4.5 <i>Sequence Diagram</i>	28
2.4.6 Collaboration Diagram	29
2.4.7 <i>Component Diagram</i>	30
2.4.8 <i>Deployment Diagram</i>	31
2.5 Perangkat Bergerak	32
2.5.1 Aplikasi Bergerak.....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	34
3.1 Tinjauan Umum.....	34
3.2 Analisis Sistem	35
3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	35
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	38

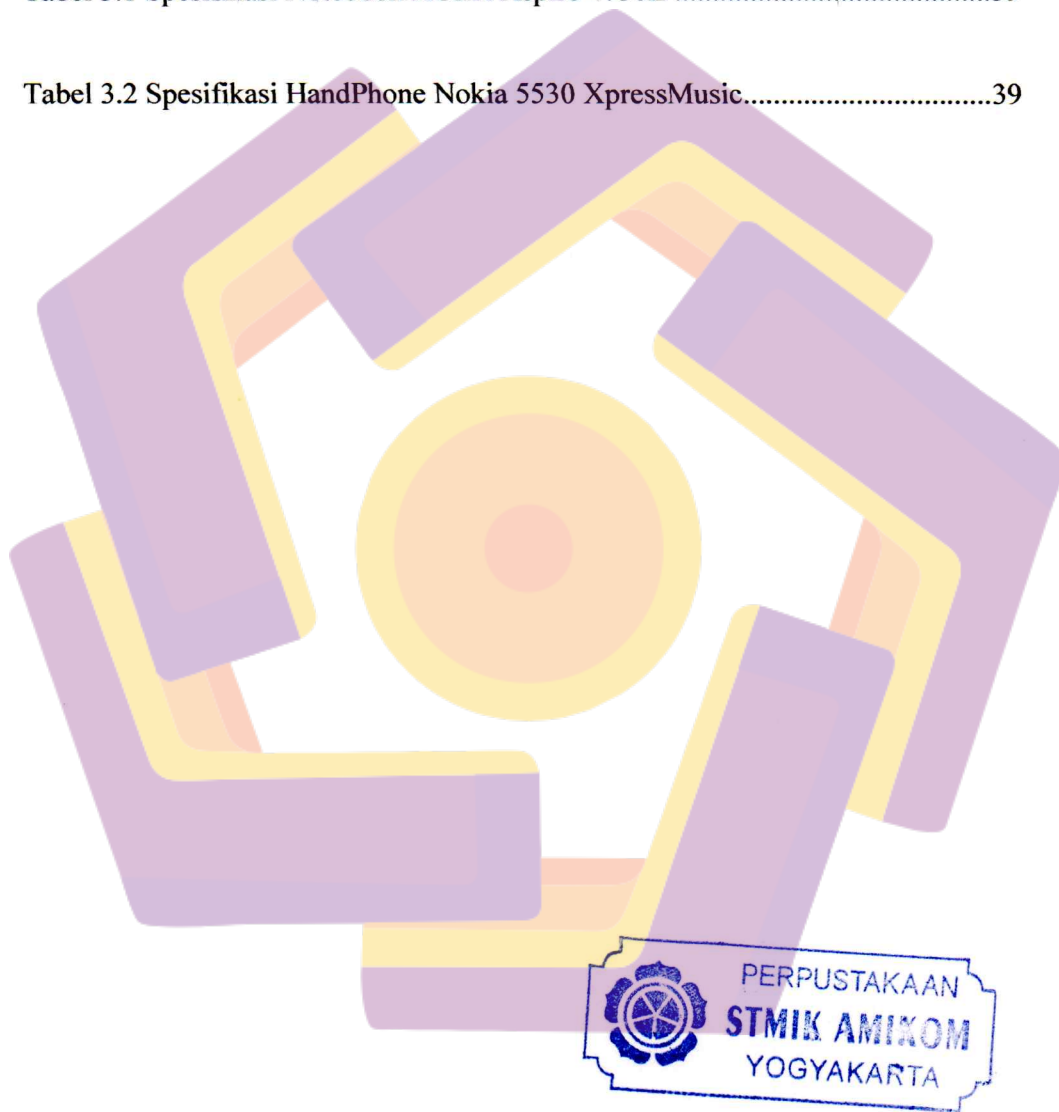
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	38
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	40
3.3.3 Kebutuhan Informasi.....	40
3.4 Perancangan Sistem.....	41
3.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	41
3.4.2 <i>Activity Diagram</i>	47
3.4.3 <i>Class Diagram</i>	50
3.4.4 <i>Sequence Diagram</i>	52
3.4.5 Rancangan Antarmuka.....	53
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Pengertian Implementasi	64
4.1.1 Rencana Implementasi	64
4.1.2 Kegiatan Implementasi.....	64
4.1.2.1 Pengetesan Program	65
4.1.2.2 Pengetesan Sistem.....	66
4.1.2.3 Membuat File JAR.....	68
4.2 Manual Program.....	69
4.3 Pemeliharaan Sistem	72
4.3.1 Pemeliharaan Oleh Programmer.....	73

4.3.2 Pemeliharaan Pengguna	73
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan CLDC dan CDC	14
Tabel 2.2 Perbandingan MIDP 1.0 dan MIDP 2.0	15
Tabel 3.1 Spesifikasi Notebook ACER Aspire 4730Z	39
Tabel 3.2 Spesifikasi HandPhone Nokia 5530 XpressMusic.....	39

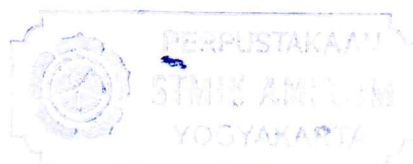


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Platform Java.....	9
Gambar 2.2 Arsitektur J2ME	11
Gambar 2.3 Daur Hidup MIDlet (JARDIKNAS, 2007 : 11)	17
Gambar 2.4 Tampilan Awal Aplikasi Netbeans 6.5	19
Gambar 2.5 Tampilan langkah 1	20
Gambar 2.6 Tampilan langkah 2	20
Gambar 2.7 Tampilan langkah 3	22
Gambar 2.8 Contoh Use Case Diagram	25
Gambar 2.9 Contoh Elemen Class Diagram	26
Gambar 2.10 Contoh Class Diagram	27
Gambar 2.11 Contoh Statechart Diagram	27
Gambar 2.12 Contoh Activity Diagram	28
Gambar 2.13 Contoh Sequence Diagram.....	29
Gambar 2.14 Contoh Collaboration Diagram	30
Gambar 2.15 Contoh Component Diagram	31

Gambar 2.16 Contoh Deployment Diagram	32
Gambar 3.1 Pengguna mengakses Menu Language	42
Gambar 3.2 Pengguna mengakses Menu Utama.....	42
Gambar 3.3 Pengguna mengakses Menu Pariwisata.....	43
Gambar 3.4 Pengguna mengakses list Wisata Alam.....	43
Gambar 3.5 Pengguna mengakses list Wisata Budaya.	44
Gambar 3.6 Pengguna mengakses list Wisata Buatan.	44
Gambar 3.7 Pengguna mengakses list Desa Wisata.....	45
Gambar 3.8 Pengguna mengakses menu KhasBudaya.	45
Gambar 3.9 Pengguna mengakses menu Tentang.....	46
Gambar 3.10 Pengguna mengakses menu Panduan.....	46
Gambar 3.11 Activity Diagram Pengguna Mengakses Aplikasi.	48
Gambar 3.12 Class Diagram Pengguna Mengakses Aplikasi.....	51
Gambar 3.13 Sequence Diagram User Mengakses Menu Pariwisata.....	52
Gambar 3.14 Sequence Diagram User Mengakses Menu KhasBudaya	52
Gambar 3.15 Sequence Diagram User Mengakses Menu Tentang.....	53

Gambar 3.16 Sequence Diagram User Mengakses Menu Panduan.....	53
Gambar 3.17 Image Form.	54
Gambar 3.18 Menu Language.....	55
Gambar 3.19 Menu Utama.....	55
Gambar 3.20 Menu Pariwisata.....	56
Gambar 3.21 Menu Wisata Alam.....	56
Gambar 3.22 form Wisata Alam.....	57
Gambar 3.23 Menu Wisata Budaya.....	57
Gambar 3.24 form Wisata Budaya.....	58
Gambar 3.25 Menu Wisata Buatan.....	58
Gambar 3.26 form Wisata Buatan.....	59
Gambar 3.27 Menu DesaWisata.....	59
Gambar 3.28 form DesaWisata.....	60
Gambar 3.29 Menu KhasBudaya.....	60
Gambar 3.30 form Menu Profil.....	61
Gambar 3.31 form Menu Sejarah.....	61



Gambar 3.32 Menu Oleh – oleh.....	61
Gambar 3.33 Menu Musik.	61
Gambar 3.34 Menu Tentang	62
Gambar 3.35 Menu Panduan.....	63
Gambar 4.1 Deploy Project.....	68
Gambar 4.2 Lokasi Folder dist.....	68
Gambar 4.3 Lokasi Folder JAR dibuat	69
Gambar 4.4 Aplikasi Lembuswana.jar.....	70
Gambar 4.5 Proses awal aplikasi Lembuswana.jar	70
Gambar 4.6 form Muncul SecurityWarning	71
Gambar 4.7 Memilih lokasi install aplikasi	71
Gambar 4.8 Proses akhir install aplikasi.....	72
Gambar 4.9 Hasil akhir aplikasi.....	72

INTISARI

Perkembangan perangkat telekomunikasi *mobile* saat ini semakin mempermudah pengguna untuk mengakses informasi yang dibutuhkan. Perkembangan tersebut pada akhirnya juga akan memberikan dampak dalam berbagai bidang kehidupan, kita dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, tidak hanya sebagai media komunikasi namun sebagai media hiburan (kamera, pemutar musik, dan lain-lain), bahkan kini ponsel dapat dijadikan sebagai media promosi.

Kabupaten Kutai Kartanegara sebagai salah satu kota yang terkenal akan warisan budaya dan sejarahnya seringkali menjadi objek wisata bagi wisatawan, namun untuk melakukan perjalanan wisata seringkali wisatawan mengalami kesulitan menemukan lokasi wisata. Oleh karena itu diperlukan sebuah media informasi pariwisata untuk mempromosikan objek wisata di Kutai Kartanegara. Dan sistem seperti ini tentunya sangat membantu sekali dalam mempromosikan objek wisata di daerah.

Hal itu dapat dilakukan oleh media telepon melalui aplikasi *mobile*, menyadari bahwa sekarang hari fungsi *handphone* bukan hanya untuk komunikasi tetapi juga berubah menjadi barang multifungsi dengan semua fitur-fitur yang ada. Aplikasi ini diharapkan bisa menjadi media promosi kabupaten Kutai Kartanegara khususnya dari segi pariwisata dan mempermudah perjalanan wisata bagi wisatawan yang akan berkunjung kesana.

Kata Kunci: *Handphone*, Aplikasi *Mobile*, Pariwisata.

ABSTRACT

The development of mobile telecommunication devices today's increasingly easier for users to access the information needed. These developments will also eventually have an impact in various areas of life, we can easily obtain the information needed, not only as a medium of communication but as an entertainment medium (camera, music player, etc.), even cell phones can now be used as media promotion.

Kutai Kartanegara regency as one of the city known for its cultural heritage and history is often a tourist attraction for tourists, but for tourists to travel often have difficulty finding tourist sites. Therefore we need an information media to promote tourism attractions in the aquatic mammal. And such a system is certainly very helpful in promoting the attractions in the area.

This can be done by telephone media through mobile applications, realizing that now a days mobile phone functions not only for communication but also turned into a multifunctional items with all the features available. This application is expected to be a media campaign Kutai Kartanegara regency, especially in terms of tourism and facilitate travel for tourists who will visit there.

Keywords: Handphone, Mobile Application, Tourism.

