

**APLIKASI JTI (JAPANESE TOURISM INFORMATION) BERBASIS
MOBILE SEBAGAI BUKU SAKU DIGITAL
PERJALANAN WISATA JEPANG**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Abdul Azis

11.11.5504

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



**APLIKASI JTI (JAPANESE TOURISM INFORMATION) BERBASIS
MOBILE SEBAGAI BUKU SAKU DIGITAL
PERJALANAN WISATA JEPANG**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Abdul Azis

11.11.5504

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI JTI (JAPANESE TOURISM INFORMATION) BERBASIS
MOBILE SEBAGAI BUKU SAKU DIGITAL
PERJALANAN WISATA JEPANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Abdul Azis

11.11.5504

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 April 2015

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M. Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI JTI (JAPANESE TOURISM INFORMATION) BERBASIS MOBILE SEBAGAI BUKU SAKU DIGITAL PERJALANAN WISATA JEPANG

yang disusun oleh

Muhammad Abdul Azis

11.11.5504

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rum Muhamad Andri Kr, Ir, M.Kom
NIK. 190302011

Kusnawi, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302112

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 November 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan 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, 30 November 2015


**METERAI
TEMPEL**
ODEF0ADF581402841
5000
ENAM RIBURUPIAH
Muhammad Abdul Qas
11.11.5504

MOTTO

Hidup itu menarik.

Jangan menunda-nunda sebuah pekerjaan yang dapat dilakukan hari ini.

"Lakukan yang terbaik dalam hidupmu,
agar tiada penyesalan dalam hidupmu." ~Ace~

Jadi yang berbeda.



PERSEMBAHAN

Laporan skripsi ini penulis persembahkan dengan rasa terimakasih kepada:

- ❖ **Allah SWT** yang telah memberikan rahmat, nikmat, pertolongan, serta anugerah-Nya dalam hidup ini, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- ❖ **Nabi Muhammad SAW** yang telah hadir menjadi petunjuk bagi kita umat terakhir dan terbaik, berkat hadits-hadits dari sabda beliau lah juga penulis banyak mendapatkan petunjuk terhadap pengerjaan skripsi ini.
- ❖ Kedua Orang Penulis, **Bapak** dan **Ibu** yang selalu memberikan doanya, nasihat, dan semangat, serta tak kenal lelah mencari rezeki untuk anak-anaknya sehingga penulis menjadi seperti sekarang ini.
- ❖ Saudari Penulis, **Farida Ayu** yang ikut memberi semangat dan bantuannya. Semoga menjadi anak yang sholehah, baik hati, dan sukses selalu.
- ❖ Keluarga besar **Sri Hartono, Yangti, Om Toro, Tante Maya, Om Aris, Om Novi, Tante Ary, Om Iwan, mas Agus** dan masih banyak lagi, yang telah banyak membantu dan mendukung penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini.

- ❖ **Mas Edwin** yang telah diperbolehkan ikut belajar di kantornya yang akhirnya kenal dengan **Mas Hasan** yang membantu mengajarkan CI yang tidak penulis pahami.
- ❖ Kenalan baru **Mas Adi, Mas Ricki, Mas Pratama** yang telah membantu mengajari dan memahami pemrograman java Android.
- ❖ Teman-teman seperjuangan dari awal perkuliahan hingga saat ini, **Anief, Nugroho, Bayu, Robet, Rauf, Fadila, Alindy, Irma, Intan, Tania, Aji, Tri, Andy, Harys, Gitta**, dan teman-teman dari kelas 11-S1TI-13 lainnya.
- ❖ Teman-teman yang ada di sana dan di sini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur terpanjat kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Skripsi berjudul **“APLIKASI JTI (JAPANESE TOURISM INFORMATION) BERBASIS MOBILE SEBAGAI BUKU SAKU DIGITAL PERJALANAN WISATA JEPANG”** dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Salawat serta salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Strata-1. Keberhasilan dalam penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, terima kasih penulis ucapkan kepada :

1. Kedua Orang tua tercinta dan seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan mendukung penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M. Eng, selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika.
5. Segenap staff dan dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

6. Kedua orang tua penulis, beserta keluarga besar yang selalu mendoakan dan mendukung penulis.
7. Mas Edwin, Mas Hasan, Mas Adi, Mas, Ricki yang telah banyak membantu dalam skripsi ini.
8. Teman-teman penulis Bayu, Rauf, Aji, Fadila, Alindy, Harys, dan lainnya yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini.-

Penulis menyadari Skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang dapat membangun sangat penulis harapkan. Pada akhirnya semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 30 November 2015

Penulis

Muhammad Abdul Azis



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Pengertian Informasi	10
2.3 Pariwisata	11
2.4 Jepang.....	12
2.4.1 Batas Negara Jepang.....	13
2.4.2 Suhu di Jepang	14
2.4.3 Kelompok Etnis.....	14
2.4.4 Bahasa	15
2.4.5 Agama	16

2.4.6	Kebudayaan.....	16
2.4.7	Masakan	17
2.4.8	Kebiasaan Sosial	18
2.5	Aplikasi Mobile.....	19
2.5.1	Aplikasi Native.....	20
2.6	System Development Life Cycle (SDLC).....	21
2.6.1	Waterfall.....	21
2.7	Unified Modelling Language (UML).....	24
2.8	Konsep dan Perancangan Database	34
2.8.1	Pengertian Database.....	34
2.8.2	Structured Query Language (SQL).....	35
2.8.3	Perancangan Database.....	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		39
3.1	Deskripsi Umum.....	39
3.2	Analisis Masalah	40
3.3	Solusi-solusi yang dapat diterapkan.....	41
3.4	Solusi yang dipilih.....	41
3.5	Analisis Sistem	41
3.6	Analisis Kebutuhan	42
3.6.1	Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi.....	42
3.6.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional Aplikasi.....	43
3.7	Analisis Kelayakan.....	47
3.7.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	47
3.7.2	Analisis Kelayakan Operasional	47
3.7.3	Analisis Kelayakan Hukum	48
3.8	Perancangan Aplikasi.....	48
3.8.1	Rancangan Proses.....	48
3.8.2	Rancangan Basis Data & Relasi Antar Tabel	73
3.8.3	Rancangan <i>User Interface</i>	75
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		83
4.1	Implementasi	83

4.1.1	Ruang Lingkup Perangkat Keras	83
4.1.2	Ruang Lingkup Perangkat Lunak.....	83
4.1.3	Implementasi Pembuatan Database.....	84
4.1.4	Implementasi Pembuatan Program	88
4.1.5	Implementasi Program	91
4.2	Pengujian	132
4.2.1	Tujuan Pengujian	132
4.2.2	Rencana Pengujian.....	133
4.2.3	Ruang Lingkup Pengujian.....	133
4.2.4	Prosedur Pengujian	134
4.2.5	Hasil Pengujian	134
4.2.6	Kesimpulan Hasil Pengujian.....	136
4.3	Petunjuk Instalasi Aplikasi.....	136
4.4	Prosedur Pemakaian Aplikasi.....	137
4.4.1	Aplikasi <i>Front-End</i>	138
4.4.2	Aplikasi <i>Back-End</i>	143
BAB V	PENUTUP.....	145
5.1	Kesimpulan.....	145
5.2	Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA	147

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi Komponen Use Case Diagram [17].....	25
Tabel 2.2 Notasi Komponen Activity Diagram [17].....	27
Tabel 2.3 Notasi Komponen Class Diagram [17].....	29
Tabel 2.4 Notasi Komponen Sequence Diagram [19].....	31
Tabel 3.1 Kebutuhan perangkat keras untuk perancangan aplikasi.....	44
Tabel 3.2 Kebutuhan perangkat keras untuk penerapan aplikasi.....	44
Tabel 3.3 Kebutuhan perangkat lunak untuk perancangan aplikasi.....	45
Tabel 3.4 Use Case Pemakaian Pertama Aplikasi.....	49
Tabel 3.5 Use Case Pembaruan Data.....	51
Tabel 3.6 Rancangan Tabel Kategori.....	73
Tabel 3.7 Rancangan Tabel Area.....	74
Tabel 3.8 Rancangan Tabel Sub Area.....	74
Tabel 3.9 Rancangan Tabel Wisata.....	74
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Aplikasi.....	134



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sirkulasi Informasi [8]	11
Gambar 2.2 SDLC – Waterfall Model [15]	22
Gambar 2.3 Contoh Use Case Diagram [18]	26
Gambar 2.4 Contoh Activity Diagram [18]	28
Gambar 2.5 Contoh Sequence Diagram [18]	34
Gambar 3.1 Use Case Diagram Sistem Aplikasi	49
<i>Gambar 3.2 Use Case Sistem Web</i>	53
Gambar 3.3 Activity Diagram Pencarian	54
Gambar 3.4 Activity Diagram Wisata Tempat	55
Gambar 3.5 Activity Diagram Wisata Daerah	55
Gambar 3.6 Activity Diagram Perayaan/Festival	56
Gambar 3.7 Activity Diagram Bantuan	56
Gambar 3.8 Activity Diagram Tentang	57
Gambar 3.9 Activity Diagram Pembaruan	59
Gambar 3.10 Activity Diagram Pemakaian Pertama	59
Gambar 3.11 Activity Diagram Login Web	60
Gambar 3.12 Activity Diagram Tambah Wisata	61
Gambar 3.13 Activity Diagram Daftar Wisata	62
Gambar 3.14 Activity Diagram Detail Wisata	62
Gambar 3.15 Activity Diagram Edit Wisata	63
Gambar 3.16 Activity Diagram Hapus Wisata	64
Gambar 3.17 Class Diagram Sistem Aplikasi	65
Gambar 3.18 Class Diagram Sistem Web	65
Gambar 3.19 Sequence Diagram Pencarian	66
Gambar 3.20 Sequence Diagram Wisata Tempat	67
Gambar 3.21 Sequence Diagram Wisata Daerah	67
Gambar 3.22 Sequence Diagram Perayaan/Festival	68
Gambar 3.23 Sequence Diagram Bantuan	68
Gambar 3.24 Sequence Diagram Tentang	69

Gambar 3.25 Sequence Diagram Pembaruan.....	69
Gambar 3.26 Sequence Diagram Login Web	70
Gambar 3.27 Sequence Diagram Tambah Wisata	71
Gambar 3.28 Sequence Diagram Daftar Wisata	71
Gambar 3.29 Sequence Diagram Detail Wisata.....	72
Gambar 3.30 Sequence Diagram Edit Wisata.....	72
Gambar 3.31 Sequence Diagram Hapus Wisata	73
Gambar 3.32 Relasi Antar Tabel.....	75
Gambar 3.33 Rancangan Splash Screen.....	76
Gambar 3.34 Rancangan Home	76
Gambar 3.35 Rancangan Slide Menu.....	77
Gambar 3.36 Rancangan Menu Pencarian	77
Gambar 3.37 Rancangan Menu Wisata Tempat	78
Gambar 3.38 Rancangan Menu Wisata Daerah	78
Gambar 3.39 Rancangan Menu Perayaan/Festival	79
Gambar 3.40 Rancangan Menu Bantuan	79
Gambar 3.41 Rancangan Menu Tentang.....	80
Gambar 3.42 Rancangan Menu Pembaruan.....	80
Gambar 3.43 Rancangan Detail Wisata	81
Gambar 3.44 Rancangan Web Menu Home	81
Gambar 3.45 Rancangan Web Menu Tourism List	82
Gambar 3.46 Rancangan Web Menu Add Tourism.....	82
Gambar 4.1 Menjalankan SQLite Manager	84
Gambar 4.2 Membuat database sqlite baru	85
Gambar 4.3 Memasukkan nama database baru.....	85
Gambar 4.4 Memilih lokasi penyimpanan database	86
Gambar 4.5 Pembuatan tabel Category.....	86
Gambar 4.6 Pembuatan tabel Area.....	86
Gambar 4.7 Pembuatan tabel Sub Area	86
Gambar 4.8 Pembuatan tabel Tourism.....	87
Gambar 4.9 Hasil tabel yang telah dibuat.....	87

Gambar 4.10 New Project Android.....	88
Gambar 4.11 Create New Project.....	89
Gambar 4.12 Add Activity	89
Gambar 4.13 Customize the Activity.....	90
Gambar 4.14 Default New Project.....	91
Gambar 4.15 Tampilan Cover.....	138
Gambar 4.16 Tampilan Home.....	138
Gambar 4.17 Tampilan Slide Menu.....	139
Gambar 4.18 Tampilan menu Pencarian.....	139
Gambar 4.19 Tampilan menu Wisata Tempat.....	140
Gambar 4.20 Tampilan menu Wisata Daerah.....	140
Gambar 4.21 Tampilan menu Perayaan/Festival.....	141
Gambar 4.22 Tampilan Detail Wisata.....	141
Gambar 4.23 Tampilan menu Bantuan.....	142
Gambar 4.24 Tampilan menu Tentang.....	142
Gambar 4.25 Tampilan menu Pembaruan.....	143
Gambar 4.26 Tampilan Beranda Web Admin.....	143
Gambar 4.27 Tampilan halaman Daftar Wisata pada Web.....	144
Gambar 4.28 Tampilan halaman Tambah Wisata pada Web.....	144

INTISARI

Jepang menjadi salah satu tempat wisata di kawasan asia. Karena di Jepang banyak terdapat tempat-tempat yang memiliki nilai sejarah yang tinggi. Selain itu juga masih banyak tempat-tempat yang indah dan unik yang tidak ada di negara lain. Tidak hanya sekedar tempatnya yang menarik, namun di negara itu pun memiliki menu-menu kuliner khas yang rasanya enak. Bagi wisatawan yang ingin mengunjungi tempat-tempat tersebut setidaknya harus memiliki beberapa informasi mengenai lokasi yang akan dikunjungi. Namun dengan banyaknya lokasi wisata yang ada, terkadang agak repot untuk mencari informasi secara terpisah. Apalagi jika kita tidak tahu sama sekali mengenai tempat yang dituju. Itu akan menyulitkan mereka untuk pergi ke tempat wisata yang diinginkan, kecuali jika ada pemandu yang dapat memberitahukan mereka.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada, dan mencoba memberikan salah satu solusi dalam bidang teknologi informasi untuk dapat mengatasi masalah yang ada. Menggunakan metode pengembangan sistem informasi SDLC *waterfall*. Melakukan perancangan model proses menggunakan model UML, perancangan database, perancangan antarmuka sistem, dan relasi antar tabel yang digunakan dalam sistem.

Sistem yang dihasilkan berbentuk aplikasi mobile “Japanese Tourism Information” berbasis Android, yang ditujukan untuk memberikan informasi pariwisata di Jepang kepada para wisatawan maupun pengguna yang ingin mengenal wisata di Jepang. Penggunaan dua database yang diterapkan pada aplikasi dan server, berguna agar aplikasi dapat digunakan secara offline dan data dapat diperbarui saat data di server berubah.

Kata-kunci: informasi, wisata, Jepang, aplikasi moile, android



ABSTRACT

Japan became one of the resorts in Asia. Because in Japan there are many places that have a high historical value. It is also still a lot of places that are beautiful and unique that does not exist in other countries. Not just a place that is interesting, but the country also has a menu typical cuisine that tastes good. For tourists who want to visit these places should at least have some information about the locations to be visited. But with many tourist sites, sometimes a little trouble to find the information separately. Moreover, if we do not know at all about the destination. It will be difficult for them to go to the tourist attractions that you want, unless there is a guide that can tell them.

In this thesis, the researcher tried to analyze the main points of the existing problems, and try to provide one of the solutions in the field of information technology to be able to overcome the existing problems. Using information systems development method waterfall SDLC. Designing the process models using UML models, database design, system interface design, and the relationships among the tables used in the system.

The resulting system in the form of mobile applications "Japanese Tourism Information" based on Android, which is intended to provide information on Japanese tourism to the tourists as well as users who want to know the tour in Japan. The use of two databases are applied on application and server is useful so that the application can be used offline, and data can be updated when the data in the server change.

Keywords: *information, tourism, Japan, system, mobile apps, android*