

**SISTEM INFORMASI PENCARIAN KULINER KOTA SOLO
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Anisa Asmaranti

18.21.1167

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**SISTEM INFORMASI PENCARIAN KULINER KOTA SOLO
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Anisa Asmaranti

18.21.1167

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENCARIAN KULINER KOTA SOLO
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anisa Asmaranti

18.21.1167

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2020

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENCARIAN KULINER KOTA SOLO
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anisa Asmaranti

18.21.1167

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom
NIK. 190302276

Ir. Rum Mohamad Andri Kr. M.Kom
NIK. 190302011

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Agustus 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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, 10 Agustus 2020



Anisa Asmaranti
NIM. 18.21.1167

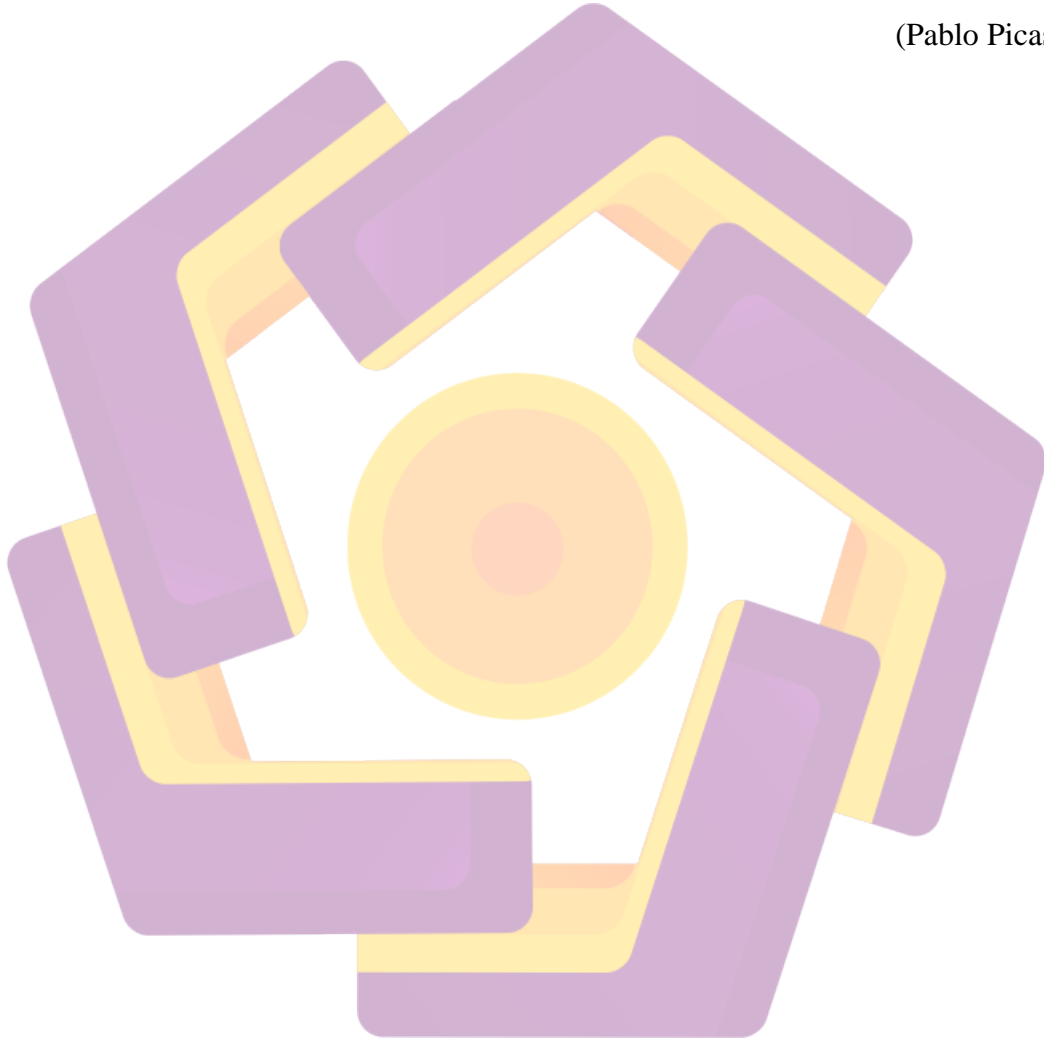
MOTTO

“Pilih dan lakukan!”

(Anisa Asmaranti)

“Segala sesuatu yang bisa kau bayangkan adalah nyata”

(Pablo Picasso)

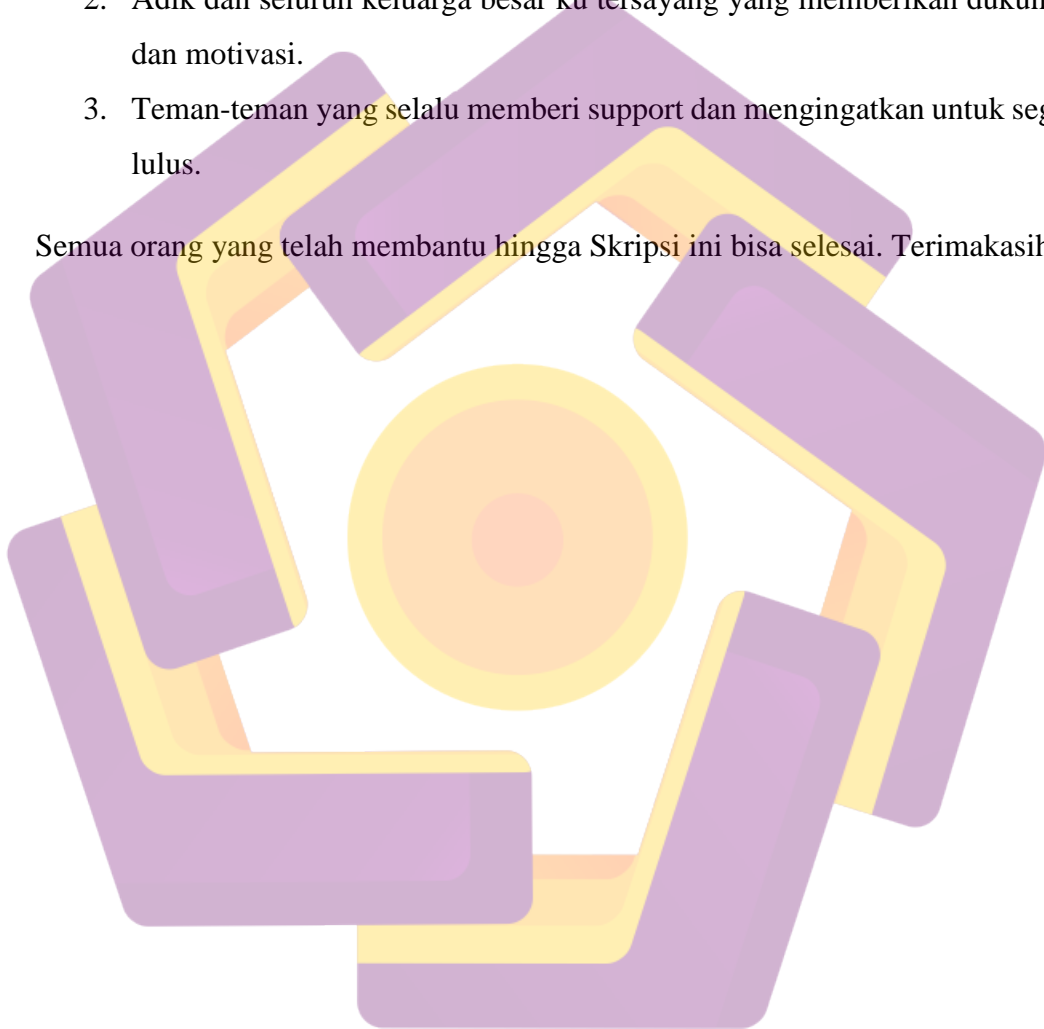


PERSEMBAHAN

Sebuah karya tulisan ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta yang menjadi alasan atas semangatku serta doa mereka yang mengiringi setiap langkahku.
2. Adik dan seluruh keluarga besar ku tersayang yang memberikan dukungan dan motivasi.
3. Teman-teman yang selalu memberi support dan mengingatkan untuk segera lulus.

Semua orang yang telah membantu hingga Skripsi ini bisa selesai. Terimakasih.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim, Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul “ Sistem Informasi Pencarian Kuliner Kota Solo Berbasis Android“. Laporan Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar S.Kom pada Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

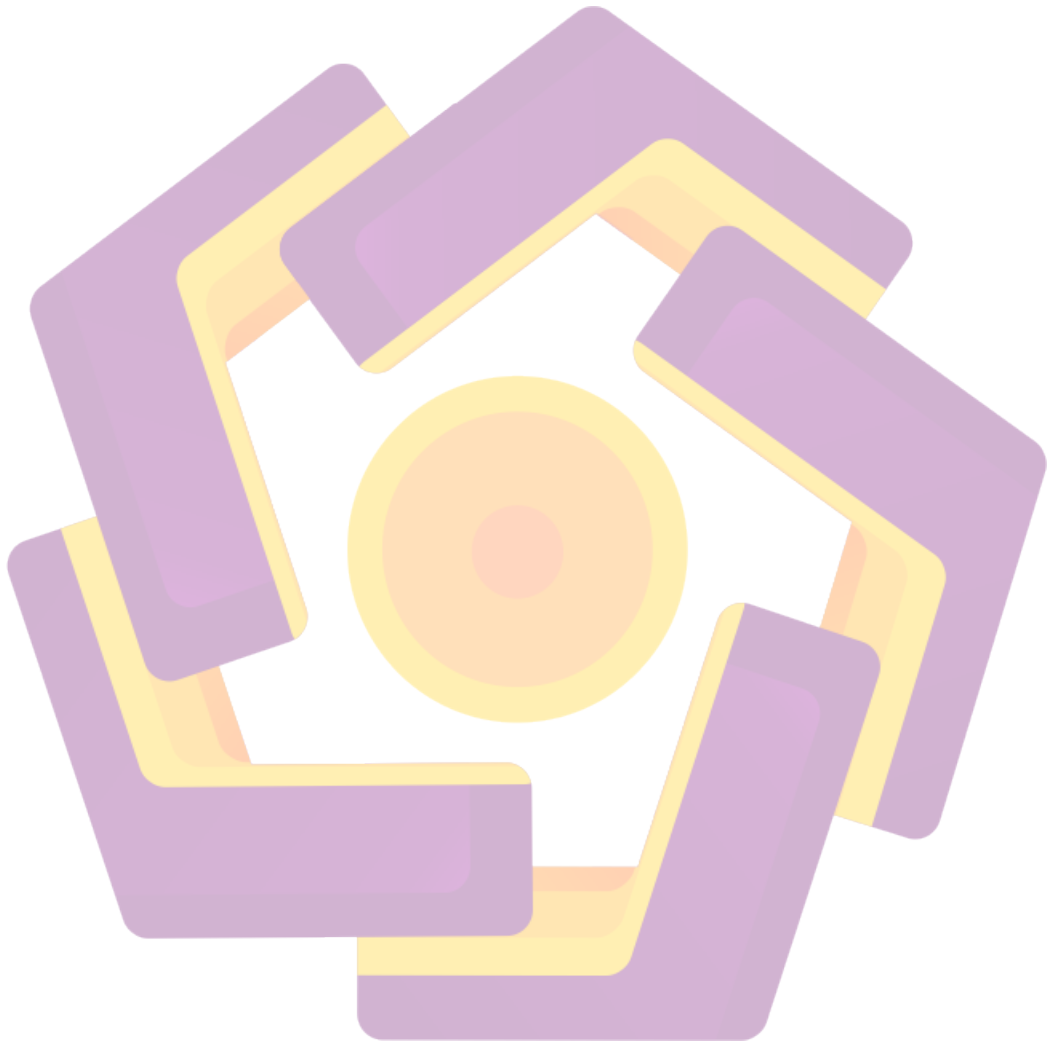
Dalam melakukan penelitian dan pelaksanaan Skripsi ini, penulis mendapat banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Melalui laporan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku ketua program studi S1 Informatika.
3. Bapak Ir . Rum Mohamad Andri Kr, M.Kom selaku dosen pembimbing dari penulis yang telah memberikan motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan Skripsi ini.
4. Seluruh dosen, staff, maupun karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak, Ibu, adik dan keluarga atas motivasi yang telah diberikan
6. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, semua jenis saran, kritik, dan masukan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat dan memberikan wawasan bagi para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, 10 Agustus 2020

Penulis



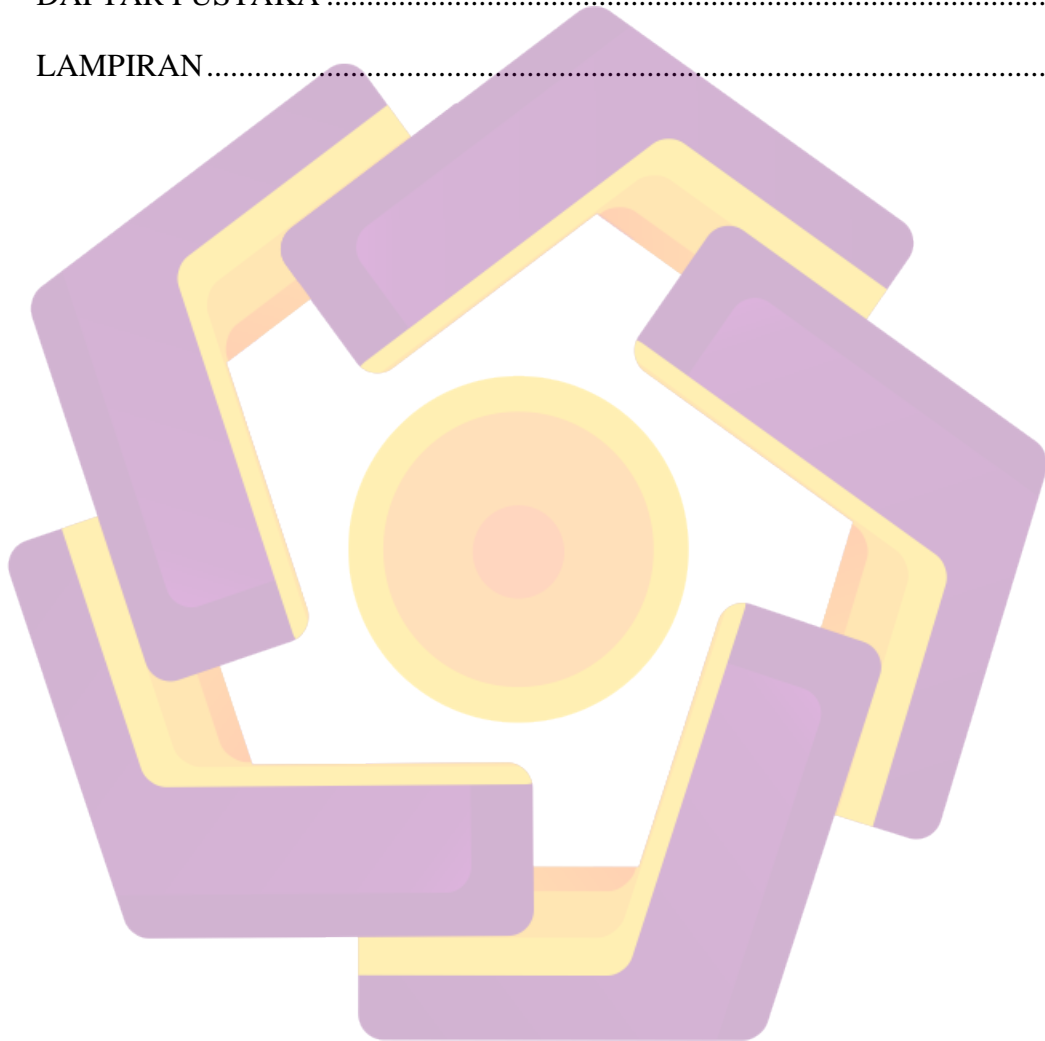
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	IV
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	IX
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	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.2 DASAR TEORI.....	7
2.2.1 Aplikasi Android.....	7
2.2.2 Kuliner.....	7
2.2.3 Android Studio.....	8

2.2.4	Basis Data	8
2.2.5	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	8
2.2.6	<i>Hypertext Processor (PHP)</i>	9
2.2.7	<i>Framework CodeIgniter</i>	10
2.2.8	<i>Unified Modelling Language</i>	11
2.2.9	<i>UseCase</i>	11
2.2.10	<i>Class Diagram</i>	12
2.2.11	<i>Sequence Diagram</i>	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		16
3.1	METODE PENELITIAN	16
3.2	PROSES BISNIS	16
3.3	ALAT	17
3.3.1	<i>Hardware</i>	17
3.3.2	<i>Software</i>	18
3.4	SRS (SOFTWARE REQUIREMENTS SPESIFICATION)	18
3.4.1	Analisis Sistem yang Sudah Ada	19
3.4.2	Kebutuhan Fungsional Aplikasi	20
3.4.3	Kebutuhan Non Fungsional Aplikasi	21
3.5	USECASE DIAGRAM	21
3.6	ACTIVITY DIAGRAM	22
3.6.1	<i>Activity Diagram Login</i>	22
3.6.2	<i>Activity Diagram Registrasi</i>	23
3.6.3	<i>Activity Diagram Input Data Rumah Makan</i>	24
3.6.4	<i>Activity Diagram Hapus Data Rumah Makan</i>	24
3.6.5	<i>Activity Diagram Edit Data Rumah Makan</i>	25
3.6.6	<i>Activity Diagram Input Data Pemilik</i>	26
3.6.7	<i>Activity Diagram Edit Data Pemilik</i>	26
3.6.8	<i>Activity Diagram Hapus Data Pemilik</i>	27
3.6.9	<i>Activity Diagram Validasi Data Rumah Makan</i>	28
3.6.10	<i>Activity Diagram Melihat Data Rumah Makan</i>	28

3.6.11	<i>Activity Diagram Melihat Rute Rumah Makan</i>	29
3.6.12	<i>Activity Diagram Melihat Info Aplikasi</i>	30
3.7	<i>CLASS DIAGRAM</i>	30
3.8	<i>SEQUENCE DIAGRAM</i>	31
3.8.1	<i>Sequence Diagram Login Admin</i>	31
3.8.2	<i>Sequence Diagram Login Pemilik</i>	32
3.8.3	<i>Sequence Diagram Validasi Pemilik</i>	32
3.8.4	<i>Sequence Diagram Input Data Rumah Makan</i>	33
3.8.5	<i>Sequence Diagram Hapus Data Rumah Makan</i>	33
3.8.6	<i>Sequence Diagram Edit Data Rumah Makan</i>	34
3.8.7	<i>Sequence Diagram Input Data Pemilik</i>	34
3.8.8	<i>Sequence Diagram Hapus Data Pemilik</i>	35
3.8.9	<i>Sequence Diagram Edit Data Pemilik</i>	35
3.8.10	<i>Sequence Diagram Validasi Data Rumah Makan</i>	36
3.8.11	<i>Sequence Diagram Melihat Data Rumah Makan</i>	36
3.9	<i>PERANCANGAN BASIS DATA</i>	37
3.9.1	<i>ERD</i>	37
3.9.2	<i>Perancangan Tabel</i>	37
3.10	<i>PERANCANGAN ANTAR MUKA</i>	41
3.10.1	<i>Perancangan Antar Muka Website</i>	41
3.10.2	<i>Perancangan Antar Muka Aplikasi Android</i>	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		53
4.1	<i>IMPLEMENTASI</i>	53
4.1.1	<i>Implementasi Database</i>	53
4.1.2	<i>Implementasi Website</i>	55
4.1.3	<i>Implementasi Android</i>	66
4.2	<i>PENGUJIAN</i>	72
4.2.1	<i>WhiteBox Testing</i>	72
4.2.2	<i>BlackBox Testing</i>	72
4.2.3	<i>Pengujian Kompabilitas</i>	76

4.2.4 Pengujian Kuisisioner Pengguna	76
BAB V PENUTUP.....	81
5.1 KESIMPULAN.....	81
5.2 SARAN.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis Sistem 1.....	19
Tabel 3. 2 Analisis Sistem 2.....	19
Tabel 3. 3 Analisis Sistem 3.....	19
Tabel 3. 4 Deskripsi Aktor.....	20
Tabel 3. 5 Kebutuhan Fungsional Sistem	20
Tabel 3. 6 Kebutuhan Non Fungsional Sistem	21
Tabel 3. 7 Tabel Admin	38
Tabel 3. 8 Tabel Pemilik.....	38
Tabel 3. 9 Tabel Kategori.....	38
Tabel 3. 10 Tabel Rumah_Makan.....	39
Tabel 3. 11 Tabel Menu	40
Tabel 3. 12 Tabel Rating.....	40
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian <i>Website</i>	72
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian <i>Android</i>	74
Tabel 4. 3 Daftar Pertanyaan terkait lokasi responden	77
Tabel 4. 4 Daftar pertanyaan terkait aplikasi	78
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Kuesioner.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Bagan metode <i>waterfall</i>	16
Gambar 3. 2 Proses bisnis	17
Gambar 3. 3 <i>UseCase Diagram</i>	22
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Login.....	23
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Registrasi	23
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Input Data Rumah Makan	24
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Rumah Makan.....	25
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Rumah Makan	25
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram</i> Input Data Pemilik.....	26
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Pemilik	27
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Pemilik	27
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram</i> Validasi Data Rumah Makan.....	28
Gambar 3. 13 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Rumah Makan	29
Gambar 3. 14 <i>Activity Diagram</i> Melihat Rute Rumah Makan	29
Gambar 3. 15 <i>Activity Diagram</i> Melihat Info Aplikasi	30
Gambar 3. 16 <i>Class Diagram</i>	31
Gambar 3. 17 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	31
Gambar 3. 18 <i>Sequence Diagram</i> Login Pemilik	32
Gambar 3. 19 <i>Sequence Diagram</i> Validasi Pemilik	32
Gambar 3. 20 <i>Sequence Diagram</i> Input Data Rumah Makan.....	33
Gambar 3. 21 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Rumah Makan.....	33
Gambar 3. 22 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Rumah Makan	34
Gambar 3. 23 <i>Sequence Diagram</i> Input Data Pemilik.....	34
Gambar 3. 24 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Pemilik.....	35
Gambar 3. 25 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Pemilik.....	35
Gambar 3. 26 <i>Sequence Diagram</i> Validasi Data Rumah Makan.....	36
Gambar 3. 27 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Rumah Makan.....	36
Gambar 3. 28 <i>ERD</i>	37
Gambar 3. 29 Tampilan Login Admin.....	41

Gambar 3. 30 Tampilan Home Admin.....	42
Gambar 3. 31 Tampilan Input Data Pemilik	42
Gambar 3. 32 Tampilan Validasi Pemilik.....	43
Gambar 3. 33 Tampilan Edit Data Pemilik.....	44
Gambar 3. 34 Hapus Edit Data Pemilik	44
Gambar 3. 35 Tampilan Registrasi Pemilik	45
Gambar 3. 36 Tampilan Login Pemilik.....	46
Gambar 3. 37 Tampilan Input Rumah Makan	46
Gambar 3. 38 Tampilan Edit Rumah Makan	47
Gambar 3. 39 Tampilan Hapus Rumah Makan.....	48
Gambar 3. 40 Tampilan <i>Splash Screen</i>	48
Gambar 3. 41 Tampilan Menampilkan Marker Peta Kuliner	49
Gambar 3. 42 Tampilan Menampilkan Kategori Rumah Makan.....	50
Gambar 3. 43 Tampilan Menampilkan Data Rumah Makan.....	50
Gambar 3. 44 Tampilan Menampilkan Data Menu	51
Gambar 3. 45 Tampilan Info Aplikasi	52
Gambar 3. 46 Tampilan <i>About</i>	52
Gambar 4. 1 Implementasi Tabel Admin.....	53
Gambar 4. 2 Implementasi Tabel Pemilik	54
Gambar 4. 3 Implementasi Tabel Kategori	54
Gambar 4. 4 Implementasi Tabel Rumah Makan	54
Gambar 4. 5 Implementasi Tabel Menu.....	55
Gambar 4. 6 Implementasi <i>Login</i> Admin.....	55
Gambar 4. 7 Implementasi Tampil Data Pemilik.....	56
Gambar 4. 8 Implementasi Data Pemilik	56
Gambar 4. 9 Implementasi Hapus Pemilik	57
Gambar 4. 10 Implementasi Tampil Data Rumah Makan	57
Gambar 4. 11 Implementasi Detail Rumah Makan.....	58
Gambar 4. 12 Implementasi Hapus Rumah Makan	58
Gambar 4. 13 Implementasi Tampil Menu	59

Gambar 4. 14 Implementasi Detail Menu	59
Gambar 4. 15 Implementasi Hapus Menu.....	60
Gambar 4. 16 Implementasi Tampil Kategori.....	60
Gambar 4. 17 Implementasi Tambah Kategori	61
Gambar 4. 18 Implementasi Detail Kategori	61
Gambar 4. 19 Implementasi Hapus Kategori.....	62
Gambar 4. 20 Implementasi Validasi Rumah Makan	62
Gambar 4. 21 Implementasi <i>Login</i> Pemilik	63
Gambar 4. 22 Implementasi <i>Register</i> Pemilik Baru.....	63
Gambar 4. 23 Implementasi <i>Update</i> Data Pemilik	64
Gambar 4. 24 Implementasi Tambah Data Rumah Makan.....	64
Gambar 4. 25 Implementasi <i>Update</i> Data Rumah Makan	65
Gambar 4. 26 Implementasi Tambah Menu.....	65
Gambar 4. 27 Implementasi <i>Update</i> Menu	66
Gambar 4. 28 <i>Interface Splash Screen</i>	66
Gambar 4. 29 <i>Interface Side Menu</i>	67
Gambar 4. 30 <i>Interface</i> Peta Kuliner	67
Gambar 4. 31 <i>Interface</i> Daftar Rumah Makan.....	68
Gambar 4. 32 <i>Interface</i> Kategori	68
Gambar 4. 33 <i>Interface</i> Data Rumah Makan Sesuai Kategori.....	69
Gambar 4. 34 <i>Interface</i> Menu Rumah Makan	70
Gambar 4. 35 <i>Interface</i> Info.....	71
Gambar 4. 36 <i>Interface</i> Halaman About	71

INTISARI

Kota Solo adalah salah satu kota yang menarik untuk dikunjungi dalam sektor pariwisata. Slogan “Solo, the spirit of java” juga seakan membenarkan bahwa Solo adalah jiwanya pulau Jawa. Hal ini dibenarkan dengan ramainya wisatawan yang mengunjungi Kota Solo, baik itu domestik maupun mancanegara. Selain mengunjungi tempat wisata, biasanya turis juga mencari kuliner dari Kota Solo. Berbagai macam kuliner ada di kota Solo. Entah itu makanan khas ataupun oleh-oleh. Namun terkadang wisatawan tidak mengetahuinya karena kurangnya informasi yang ada dan media penyebaran yang kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berinisiatif untuk membuat “Sistem Informasi Pencarian Kuliner Kota Solo Berbasis Android” untuk membantu merekomendasikan kepada wisatawan Kuliner khas Kota Solo. Aplikasi ini dibangun dalam *website* dan aplikasi android. Untuk web dibangun menggunakan bahasa pemrograman php dengan *framework codeigniter*, sedangkan aplikasi android dibangun menggunakan bahasa pemrograman *java* dengan Android Studio. Fungsi web admin disini untuk manajemen data kuliner yang diinputkan. Sementara fungsi android disini adalah sebagai tampilan user untuk melihat informasi kuliner yang telah diinputkan. Dalam perancangannya, penulis menggunakan permodelan *Entity Relationship Diagram*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

Kata Kunci: Kuliner Kota Solo, Oleh-Oleh, Android

ABSTRACT

Solo City is one of the interesting cities to visit in the tourism sector. The Slogan "Solo, the Spirit of Java" also seems to justify that Solo is the soul of Java island. It is justified by the tourists who visit the city of Solo, both domestic and foreign. In addition to visiting tourist attractions, usually tourists are also looking for culinary from Solo City. The variety of culinary is in Solo. Whether it's typical food or souvenirs. But sometimes tourists don't know it because of the lack of information and the less maximal deployment media.

Based on the problem, the author took the initiative to make "culinary search information System of Solo-based Android" to help recommend to tourists culinary typical of Solo city. This app is built in Web and Android apps. For the web it is built using the PHP programming language with the framework CodeIgniter, while the Android application is built using the Java programming language with Android Studio. The Web Admin function here to manage the culinary data that is incubated. While the Android function here is as a user view to see the culinary information that has been inputted. In its design, the authors use the modelling Entity Relationship Diagram, Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, and Sequence Diagram.

Keyword: culinary Solo, Souvenir, Android