

**MEDIA INFORMASI WISATA KOTA YOGYAKARTA BERBASIS
MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

AHMAD NUR CAHYO BAGASKORO

19.11.3096

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**MEDIA INFORMASI WISATA KOTA YOGYAKARTA BERBASIS
MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Informatika*



disusun oleh

AHMAD NUR CAHYO BAGASKORO

19.11.3096

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

MEDIA INFORMASI WISATA KOTA YOGYAKARTA BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER

yang disusun dan diajukan oleh

AHMAD NUR CAHYO BAGASKORO

19.11.3096

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Windha Mega Pradnya Duhita, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302185

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA INFORMASI WISATA KOTA YOGYAKARTA BERBASIS
MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER**

yang disusun dan diajukan oleh

AHMAD NUR CAHYO BAGASKORO

19.11.3096

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

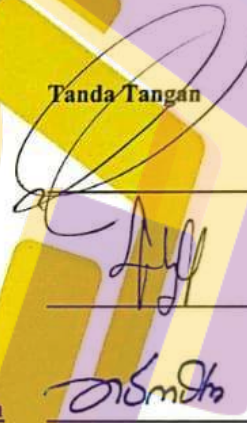
Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302215

Bety Wulan Sari, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302254

Windha Mega Pradnya Dhuhiya, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302185

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ahmad Nur Cahyo Bagaskoro
NIM : 19.11.3096

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**MEDIA INFORMASI WISATA KOTA YOGYAKARTA BERBASIS
MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER**

Dosen Pembimbing : Windha Mega Pradnya Dhuhiha, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 17 Juli 2025

Yang Menyatakan,



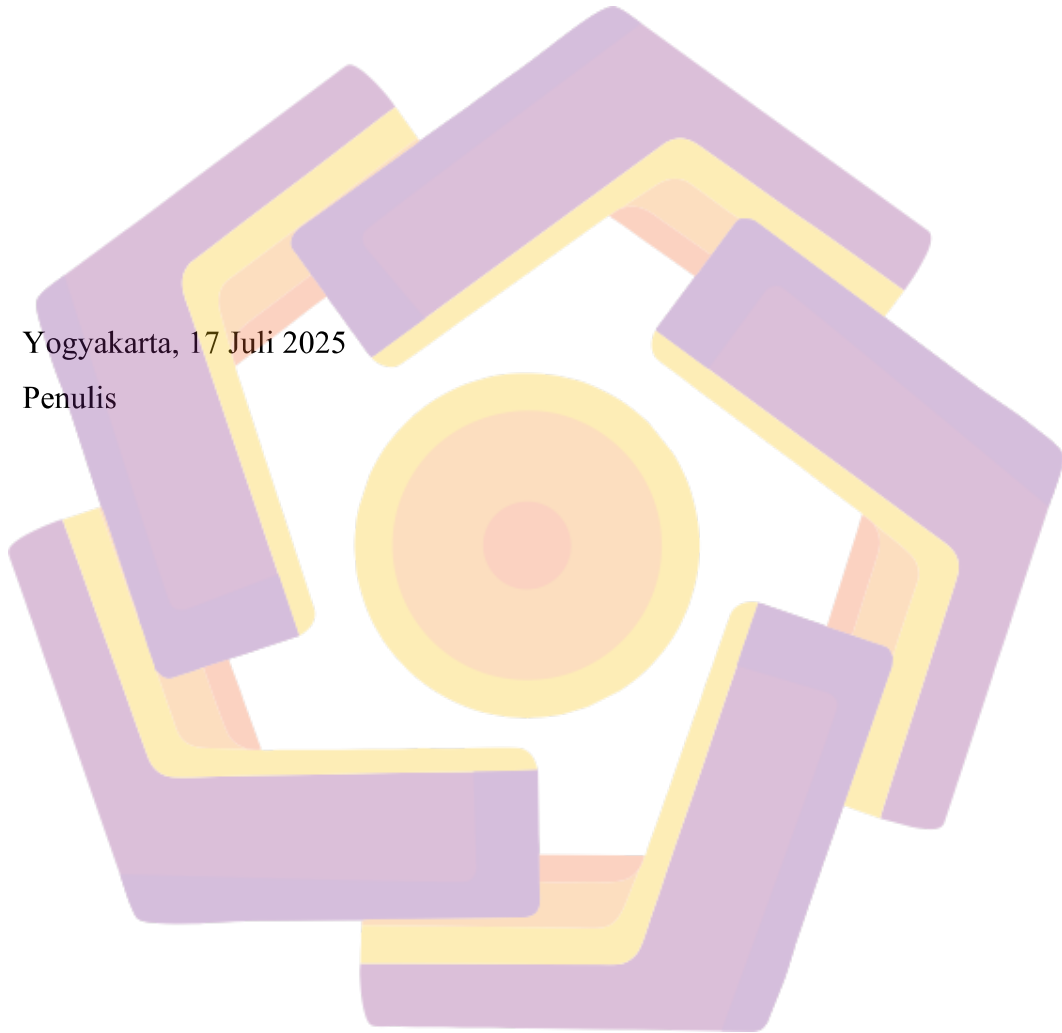
Ahmad Nur Cahyo Bagaskoro

KATA PENGANTAR

Terima kasih, penulis ucapkan kepada semua yang sudah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 17 Juli 2025

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Dart	12
2.2.2 Flutter.....	12
2.2.3 Laravel	13
2.2.4 Metode Agile	13
2.2.5 Android	14
2.2.6 Analisis Kebutuhan.....	15
2.2.7 Flowchart	16
2.2.8 Pengujian Blackbox	21
2.2.9 Pengujian Whitebox.....	22

BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Objek Penelitian.....	23
3.2 Alur Penelitian	23
3.3 Alat dan Bahan.....	25
3.3.1 Data Penelitian	25
3.3.2 Alat/instrumen.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Metode Agile	27
4.2 Analisis Kebutuhan.....	27
4.3 Perancangan Aplikasi	28
4.3.1 Perancangan Backend	28
4.3.2 Perancangan Frontend.....	31
4.4 Implementasi Sistem dan Pengujian.....	33
4.4.1 Implementasi Backend.....	33
4.4.2 Implementasi Frontend	39
4.4.3 Whitebox Testing.....	49
4.4.4 Blackbox Testing	50
BAB V PENUTUP	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	53
REFERENSI	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	7
Tabel 2.2. Simbol Flowchart Standart	17
Tabel 2.2. Simbol Flowchart Standart (Lanjutan)	18
Tabel 2.2. Simbol Flowchart Standart (Lanjutan)	19
Tabel 2.2. Simbol Flowchart Standart (Lanjutan)	20
Tabel 2.2. Simbol Flowchart Standart (Lanjutan)	21
Tabel 3.1. Perangkat Lunak	26
Tabel 4.1. Struktur Berita	29
Tabel 4.2. Struktur Kontak Darurat	29
Tabel 4.3. Struktur Transportasi Umum	29
Tabel 4.4. Struktur Wisata	30
Tabel 4.5. Struktur Penginapan	30
Tabel 4.6. Struktur Kuliner	31
Tabel 4.7. Struktur Tips and Trick	31
Tabel 4.8. Blackbox Testing	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan Metode Agile	14
Gambar 3.1. Alur Penelitian	23
Gambar 4.1. Struktur Perancangan Aplikasi	32
Gambar 4.2. Struktur Web	33
Gambar 4.3. Tampilan Login	34
Gambar 4.4. Menu Samping	35
Gambar 4.5. Menu Samping Informasi	35
Gambar 4.6. Menu Samping Lokasi	35
Gambar 4.7. Menu Samping Transportasi	36
Gambar 4.8. Menu Samping Pelayanan	36
Gambar 4.9. Tampilan Data Penginapan	36
Gambar 4.10. Tampilan Data Wisata	37
Gambar 4.11. Tampilan Data Kuliner	37
Gambar 4.12. Tambah Data	38
Gambar 4.13. Tombol Aksi	39
Gambar 4.14. Splash Screen	40
Gambar 4.15. Halaman Dashboard	40
Gambar 4.16. Halaman Berita	41
Gambar 4.17. Detail Berita	41
Gambar 4.18. Kontak Darurat	42
Gambar 4.19. Transportasi Umum	43
Gambar 4.20. Stasiun	44
Gambar 4.21. Detail Stasiun	44
Gambar 4.22. Terminal	44
Gambar 4.23. Detail Terminal	44
Gambar 4.24. Bandara	45
Gambar 4.25. Detail Bandara	45
Gambar 4.26. Wisata	46
Gambar 4.27. Detail Wisata	46

Gambar 4.28. Penginapan	46
Gambar 4.29. Detail Penginapan	46
Gambar 4.30. Kuliner	47
Gambar 4.31. Detail Kuliner	47
Gambar 4.32. Tips and Trick	48
Gambar 4.33. Detail Tips and Trick	48
Gambar 4.34. CCTV Yogyakarta	49
Gambar 4.35. Tentang Kami	49
Gambar 4.36. Whitebox Testing	50



INTISARI

Kota Yogyakarta adalah kota di Indonesia yang menjadi salah satu kota destinasi wisata favorit untuk dikunjungi. Di dalam Kota Yogyakarta banyak menawarkan tempat-tempat menarik untuk dikunjungi seperti wisata sejarah, budaya, kuliner, dan tempat perbelanjaan yang sangat diminati oleh para wisatawan yang berkunjung. Namun, tidak sedikit wisatawan yang kesulitan dalam mencari informasi wisata yang lengkap yang ada di dalam satu aplikasi, khususnya di wilayah Kota Yogyakarta. Informasi yang tersedia sering kali banyak tersebar di berbagai platform. Untuk membantu wisatawan mendapatkan informasi yang lebih mudah dan praktis, dirancang sebuah aplikasi mobile yang berfokus pada penyedia informasi wisata di Kota Yogyakarta. Aplikasi ini menyajikan data tentang tempat wisata, tempat menginap, alamat lengkap, jam buka, harga tiket, peta lokasi. Tidak hanya itu, di aplikasi ini juga terdapat informasi tentang tempat menginap yang nyaman. Desain aplikasi ini dibuat sederhana agar mudah digunakan oleh siapa saja. Harapannya, aplikasi ini bisa menjadi media informasi yang dapat membantu wisatawan saat merencanakan liburan mereka ke Kota Yogyakarta dengan lebih nyaman.

Kata kunci: Kota Yogyakarta, aplikasi mobile, informasi wisata

ABSTRACT

Yogyakarta is a city in Indonesia that has become one of the favorite tourist destination to visit. The city of Yogyakarta offers many interesting places to visit such as historical, cultural, culinary, and shopping tours that are in great demand by visiting tourists. However, many tourists find it difficult to find complete tourist information in one application, especially in the Yogyakarta city area. The information available is often widely scattered across various platforms. To help tourists get information more easily and practically, a mobile application that focuses on providing tourists get information in Yogyakarta city was designed. This application presents data about tourist attractions, places to stay, complete addresses, opening hours, ticket prices, location maps. Not only that, this application also provides information about comfortable places to stay. The design of this application is made simple so that it is easy to use by anyone. Hopefully, this application can be an information media that can help tourists when planning their holidays to Yogyakarta city more comfortably.

Keyword: Yogyakarta City, mobile application, tourist information