

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI WISATA BUATAN  
DI LAMPUNG SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Fajar Ardian**

**13.11.7219**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI WISATA BUATAN  
DI LAMPUNG SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Fajar Ardian**

**13.11.7219**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

# PERSETUJUAN



## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI WISATA BUATAN  
DI LAMPUNG SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fajar Ardian**

**13.11.7219**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 April 2018

Dosen Pembimbing,

**Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302161**




# PENGESAHAN

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI WISATA BUATAN**  
**DI LAMPUNG SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Fajar Ardian**  
**13.11.7219**

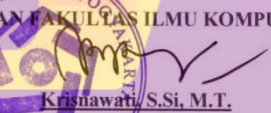
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 September 2018


**Susunan Dewan Penguji**

Nama Penguji	Tanda Tangan
<u>Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs</u> NIK. 190302161	
<u>Sumarni Adi, S.Kom, M.Cs</u> NIK. 190302256	
<u>Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs</u> NIK. 190302231	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 November 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

  
**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038



# PERNYATAAN

## 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 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, 05 Desember 2018

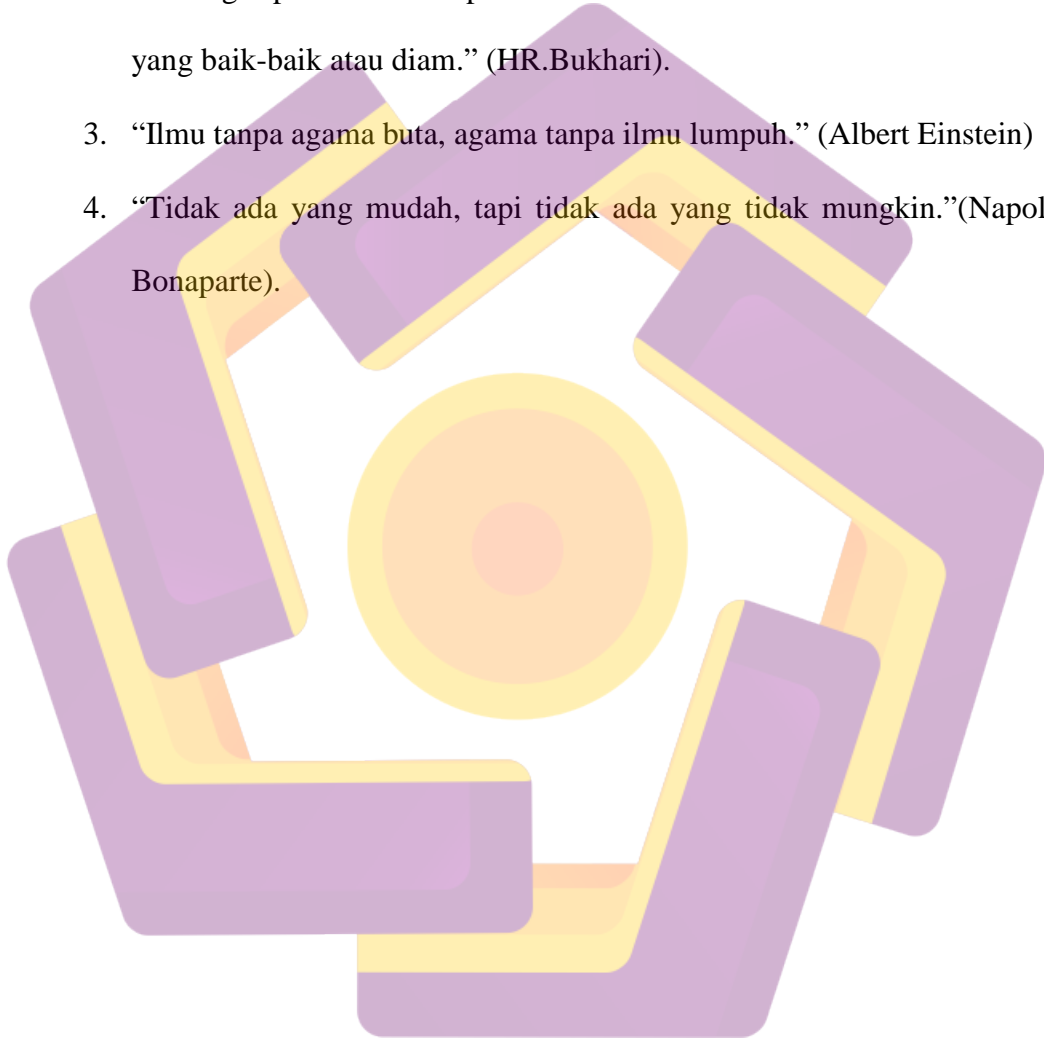


Fajar Ardian

NIM. 13.11.7219

## MOTO

1. "...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan..."(QS.Al-Mujadalah:11).
2. "Barangsiapa beriman kepada Allah dan hari akhir hendaklah berbicara yang baik-baik atau diam." (HR.Bukhari).
3. "Ilmu tanpa agama buta, agama tanpa ilmu lumpuh." (Albert Einstein)
4. "Tidak ada yang mudah, tapi tidak ada yang tidak mungkin."(Napoleon Bonaparte).



## PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya dan atas dukungan serta doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat selesai dengan baik. Oleh karena itu dengan rasa bangga dan bahagia saya sampaikan rasa syukur dan terimakasih saya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan saya kesempatan dan selalu mencurahkan berkah kepada hamba-Nya.
2. Bapak dan Ibu saya yang telah memberikan kasih sayang, dukungan yang tak terhingga dan selalu memotivasi saya serta mendoakan saya.
3. Dosen pembimbing (Ibu Nila) telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Para dewan penguji Ibu Erni Seniwati dan Ibu Sumarni Adi yang telah menyediakan waktunya dan mendukung lancarnya sidang dan memberikan masukan-masukan ilmu untuk perbaikan skripsi.
5. Adikku tercinta Naufal Adib dan BellaPuspalani pacarku tercinta yang selalu menyemangati dan selalu mendoakan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan yang tidak bisa di sebutkan namanya satu persatu terima kasih atas bantuannya baik itu berupa waktu, motivasi dan doanya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-1 Jurusan Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Dengan selasainya skripsi ini, maka penulis juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang terlihat dalam penyusunan skripsi ini khususnya kepada :

1. Prof. M. Suyanto, selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Nila Feby Puspitasari, S.Kom., M.Cs, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta khususnya yang mengajar kelas 13-S1TI-07 yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dalam menyelesaikan studi.
5. Bapak Muntholib dan Ibu Sri Nanik orang tua penulis yang telah membesarkan dan mendidik, serta memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.



6. Saudara – saudara penulis, Satriani dan Rudi Hardi yang selalu mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya naskah skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan skripsi ini.

Terakhir penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan hal bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan juga bagi penulis

Yogyakarta, 06 Desember 2018

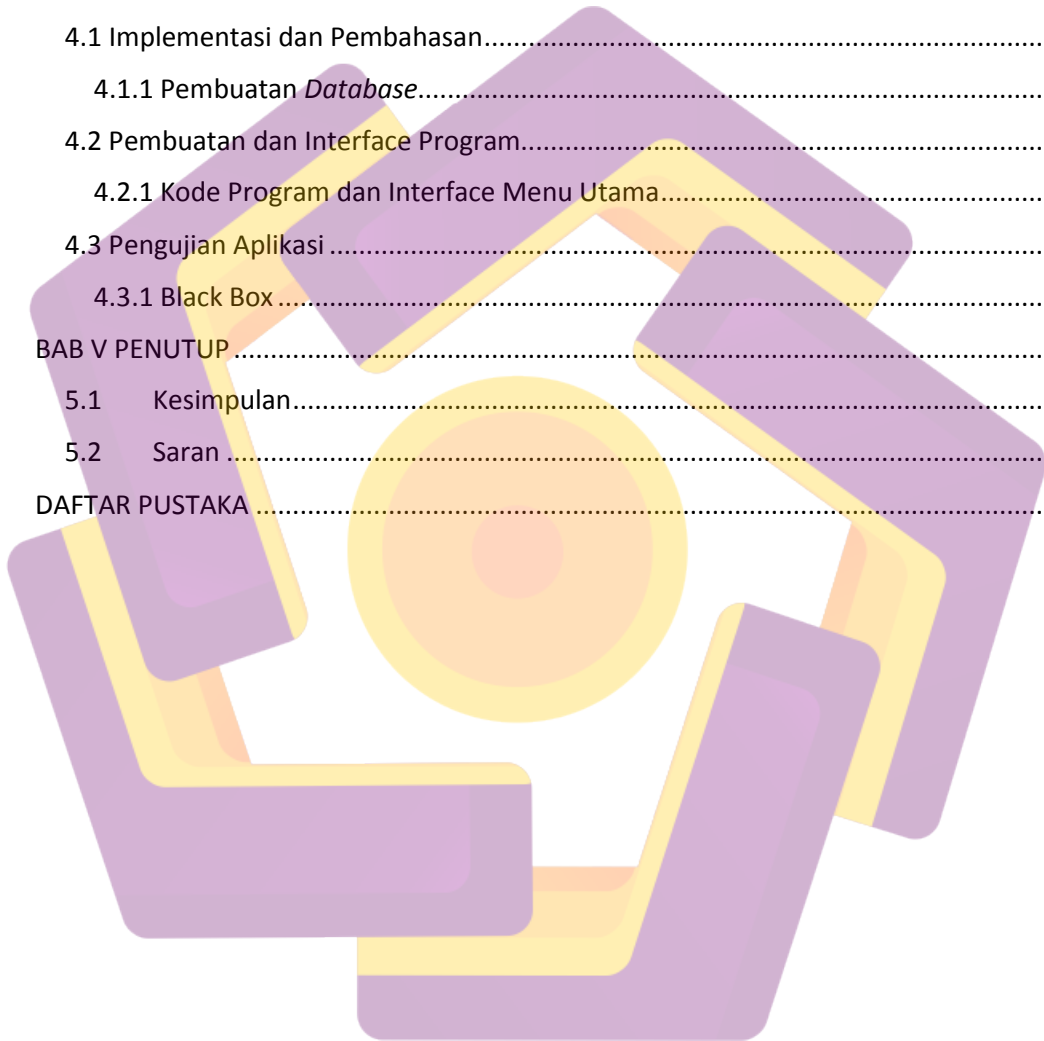
Fajar Ardian.

## DAFTAR ISI

<b>PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI WISATA BUATAN DI LAMPUNG SEBAGAI MEDIA PROMOSI</b> .....	1
<b>BERBASIS ANDROID</b> .....	1
<b>PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI WISATA BUATAN DI LAMPUNG SEBAGAI MEDIA PROMOSI</b> .....	i
<b>BERBASIS ANDROID</b> .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	ii
MOTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
ABSTRAK .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Metode Pengembangan .....	6
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9

2.2	Dasar Teori .....	10
2.2.1	Aplikasi .....	10
2.2.2	Definisi Obyek Wisata .....	11
2.2.3	Pengertian Wisata Buatan .....	12
2.3	Pengenalan Sistem Operasi Android.....	13
2.3.1	Sejarah Android.....	13
2.3.2	Arsitektur Android.....	14
2.3.3	Versi Android.....	18
2.4	Internet .....	21
2.5	Perangkat Lunak Pendukung.....	22
2.5.1	Android Studio .....	22
2.5.2	Software Development Kit (SDK) .....	23
2.5.3	Java Development Kit (JDK) .....	23
2.5.4	MySQL .....	23
2.5.5	Google Maps.....	24
2.6	Global Positioning System (GPS).....	24
2.7	Location Based Service (LBS).....	25
2.8	HTML (Hyper Text Markup Language) .....	26
2.9	PHP (PHP : Hypertext Preprocessor) .....	26
2.10	Java.....	26
2.11	XML .....	27
2.12	JSON .....	28
2.13	UML (Unifed Modelling Language) .....	28
2.13.1	Use Case Diagram .....	29
2.13.2	Class Diagram.....	31
2.13.3	Squence Diagram .....	32
2.13.4	Activity Diagram.....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....		36
3.1	Analisis Permasalahan .....	36
3.1.1	Identifikasi Masalah .....	36
3.1.2	Solusi Yang Ditawarkan .....	37
3.2	Analisis Pengembangan Sistem.....	37
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	37

3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	38
3.3	Perancangan Sistem.....	40
3.3.1	Perancangan UML.....	41
3.4	Perancangan Database.....	50
3.5	Perancangan user interface .....	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		56
4.1	Implementasi dan Pembahasan.....	56
4.1.1	Pembuatan <i>Database</i> .....	56
4.2	Pembuatan dan Interface Program.....	62
4.2.1	Kode Program dan Interface Menu Utama.....	62
4.3	Pengujian Aplikasi .....	64
4.3.1	Black Box .....	64
BAB V PENUTUP .....		68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran .....	89
DAFTAR PUSTAKA .....		89



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Notasi Use Case Diagram.....	29
Tabel 2. 2 Notasi Class Diagram.....	31
Tabel 2. 3 Notasi Sequence Diagram .....	33
Tabel 2. 4 Notasi Activity Diagram.....	34
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	38
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	39
Tabel 3. 3 Kebutuhan Server .....	39
Tabel 3. 4 Perancangan Tabel <i>Database</i> Admin.....	51
Tabel 3. 5 Perancangan Tabel <i>Database</i> Kategori.....	51
Tabel 3. 6 Perancangan Tabel <i>Database</i> Wisata.....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur Android .....	14
Gambar 3. 1 Use Case Diagram.....	42
Gambar 3. 2 Class Diagram .....	50
Gambar 3. 3 Activity Diagram Menu Utama.....	43
Gambar 3. 4 Activity Diagram Search.....	43
Gambar 3. 5 Activity Diagram Wisata Buatan .....	44
Gambar 3. 6 Activity Diagram Peta.....	45
Gambar 3. 7 Activity Diagram call .....	45
Gambar 3. 8 Activity Diagram Tentang.....	46
Gambar 3. 9 Activity Diagram Bantuan .....	46
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Menu Utama.....	47
Gambar 3. 11 Sequence Diagram Info Wisata.....	47
Gambar 3. 12 Sequence Diagram Bahasa .....	48
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Tentang .....	49
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Bantuan .....	49
Gambar 3. 15 <i>User-Interface</i> Spalsh Screen.....	53
Gambar 3. 16 <i>User-Interface</i> Menu Utama .....	53
Gambar 3. 17 <i>User-Interface</i> Info Wisata.....	54
Gambar 3. 18 <i>User-Interface</i> Bantuan .....	55
Gambar 3. 19 <i>User-Interface</i> Tentang.....	55
Gambar 4. 1 pembuatan Tabel Admin .....	56
Gambar 4. 2 pembuatan Tabel Wisata .....	57

Gambar 4. 3 pembuatan Tabel Kategori .....	57
Gambar 4. 4 pembuatan kolom Tabel Admin.....	58
Gambar 4. 5 Pembuatan Kolom Tabel Wisata.....	59
Gambar 4. 6 Pembuatan Kolom Tabel Kategori.....	60
Gambar 4. 7 Hasil Implementasi Tabel Admin .....	60
Gambar 4. 8 Hasil Implementasi Tabel Wisata .....	61
Gambar 4. 9 Hasil Implementasi Tabel Kategori.....	61
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Utama.....	62
Gambar 4. 11 Tampilan Daftar Wisata .....	64



## INTISARI

Banyaknya obyek dan daya tarik tempat wisata di Lampung telah menyerap kunjungan para wisatawan. Salah satu wisata yang banyak dikembangkan dan memiliki pesona adalah wisata buatan. Wisata buatan di Lampung tidak kalah indah dan menarik dengan tempat-tempat wisata di kota lainnya. Wisatawan dapat menikmati indahnya wisata buatan yang sengaja di buat oleh warga sekitar untuk memperkenalkan daerahnya. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi tentang wisata buatan yang ada di Lampung agar mempermudah wisatawan yang ingin berkunjung ke Lampung.

Aplikasi dirancang dengan memanfaatkan teknologi *Location Based Service* (LBS). Dengan bantuan GPS, aplikasi dapat menampilkan lokasi pengguna, lokasi wisata buatan dan rute dari lokasi pengguna menuju lokasi wisata buatan yang diinginkan. Aplikasi ini dikembangkan pada sistem operasi android dan menggunakan bahasa pemrograman Java.

Aplikasi dapat menampilkan daftar wisata buatan yang terdekat atau pada menu pencarian serta info Wisata. Selain itu aplikasi dapat menunjukkan rute dari lokasi pengguna menuju lokasi Wisata. Dalam aplikasi ini terdapat gambar, alamat wisata buatan, dan deskripsi tempat wisata buatan tersebut. Kemudian aplikasi ini dapat melakukan pencarian wisata berdasarkan nama, alamat, dan kategori wisata.

**Kata kunci :** Pencarian wisata buatan, Android, LBS



## **ABSTRAK**

*The large number of objects and the attractiveness of tourist places in Lampung has absorbed a visit travellers. One of the many developed and has a charm is a tourist. Tours Lampung artificial no less beautiful and interesting sights in other cities. Tourists can enjoy the beautiful tourist who accidentally made by local people to introduce regions. Therefore it needs an application that can provide information about the existing tourist in Lampung in order to facilitate the tourists who want to visit Lampung.*

*Applications designed to take advantage of the technology Location Based Service (LBS). With the help of GPS, the application can display the user location, tourist sites and routes from the location of the user towards a desired tourist location. The application was developed on the android operating system and using the Java programming language.*

*The application can display a list of the nearest tourist menu or a search as well as tourist information. Moreover the application can show the routes of the user location towards the tourist sites. In this application there are pictures, address, and description of the tourist attractions of the artificial. Then the application can perform a search based on the name, the address of tourism, and tourism category.*

**Keyword :** *Search tourist, Android, LBS*