

**PEMBUATAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI KEDAI KULINER
TERDEKAT DI YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Aldy A Kulakat

14.11.7879

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI KEDAI KULINER
TERDEKAT DI YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Aldy A Kulakat

14.11.7879

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI KEDAI KULINER
TERDEKAT DI YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aldy A Kulakat

14.11.7879

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 November 2016

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI PENCARIAN LOKASI KEDAI KULINER
TERDEKAT DI YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aldy A Kulakat

14.11.7879

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 April 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185


Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Mulia Sulistivono, M.Kom.
NIK. 190302248



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Mei 2018

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 tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi maupun, 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, 02 Mei 2018



Aldy A Kulakat

Nim : 14.11.7879

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

"Bersungguh sungguh dalam menjalani ketaatan pada Allah". Hal ini berdasarkan, Qs.Al-Ankabut : 6 Allah berfirman,

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ

Artinya, "Barang siapa yang bersungguh sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri"

"Berpegang teguhlah pada alkitab dan sunah Allah maka keselamatan menyertaimu". (HR.Hakim)

تَرَكَنْ فِيكُمْ سَبِيئِينَ لَنْ تَضِلُّوا بَعْدَ هُمَا كِتَابِ اللَّهِ وَسُنَّتِي

Artinya, "Aku tinggalkan dua pusaka. Kalian tidak akan sesat setelah (berpegang) pada keduanya. Yaitu kitab Allah dan sunahku.

"Jangan Tertipu Dengan Kehidupan Di Dunia". Allah telah menyampaikan dalam firmanNya surat Fathir ayat 5,

فَلَا تَغُرَّنَّكُمُ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا وَلَا يَغُرَّنَّكُم بِاللَّهِ الْغُرُورُ

Artinya, "Maka janganlah sekali kali engkau membiarkan kehidupan dunia ini memperdayakanmu.

Orang yang masih terganggu dengan hinaan dan pujian manusia, berarti ia masih hamba amatiran. - Dr. K. H. Abdurrahman Wahid alias Gus Dur

PERSEMBAHAN

Puji Sukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas bimbingan dan anugerah dan doa dari orang-orang tercinta sehingga skripsi ini dapat dirampungkan tepat pada waktunya.

Dengan bangga, dan bahagia saya persembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibu dan Bapak tercinta

Mereka adalah orang-orang yang membuatku tetap teguh, bersabar, dan terus mencoba. Dukungan mereka adalah apa yang selalu aku dapatkan dikala sedih maupun duka, tak jarang satu kalimat yang mereka lontarkan membakar semangat didalam jiwa. Meskipun aku sudah sebesar ini, mereka masih saja mengkhawatirkan aku dengan menanyakan kabarku setiap hari. Hal inilah yang membuatku terus pantang menyerah dalam kondisi apapun.

Adik-adik tercinta

Kedua adik-adik yang membuatku merasa lucu sekaligus bahagia, Abid dan Tika yang tak kenal waktu menanyakan kabar kakaknya yang jauh dirantau, selalu membuatku tertawa terbahak-bahak dengan berbagai ucapan yang mereka lontarkan.

Hal paling indah ketika mereka mencoba memberikan motivasi kepada kakaknya yang justru makin membuatku terus memikirkan dan merindukan mereka.

Kakek dan Nenek

Kakekku yang senantiasa cemas dan khawatir dengan cucunya yang meranjak dewasa, aku tahu beliau sangat menyayangiku dengan memberikan sangat banyak nasihat. Aku persembahkan karya ini kepada beliau serta kedua nenek dan kakekku yang telah meninggal, doaku cucumu ini selalu dipanjatkan kepada Allah SWT semoga kakek dan nenek diterima disisi Allah SWT.

Seluruh Saudara Sepupu

Dalam suka maupun duka, saudara sekeluarga selalu memberikan semangat terbaik. Banyak hal lucu yang membuatku merindukan mereka. Terutama kakak-kakak terdekatku, Tama dan Anjar yang selalu memberikan semangat.

Guru

Tanpa dukungan spiritual dari Guruku, Ibu Imah Latupessy dan keluarga. Mungkin aku tidak akan bisa sampai di titik ini dengan kesadaran serta kebahagiaan seperti ini. Guru yang senantiasa mendoakan muridnya di rantau.

Teman-teman Sugoi

Salah satu tempat untuk menaruh suka maupun duka. Salah satu keluarga yang selalu memberikan ketenangan dan tawa, dan dapat menjadi seseorang yang dapat diandalkan ketika duka maka dari itu, mereka adalah teman-teman sugoi. Terima kasih kepada Handi, Dedi, Ikbal, Rivan dan Rizal serta Novri yang juga mengajarkan arti kerja sama serta persahabatan yang produktif.

Kekasih Tercinta

Seseorang yang menyanyikan senandung kasih dalam setiap neuron di otakku di mana juga tertuang dalam setiap baris *code* yang aku tulis. Meskipun sekarang kekasih belum ada tapi ini buat jaga-jaga supaya tidak di *bully* dan doakan semoga ada yang menemani saat wisuda, Amin. LOL.



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah Swt, Tuhan Yang Maha Esa karena hanya dengan berkat serta perizinannya saya bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul " **Pembuatan Sistem Pencarian Lokasi Kedai Kuliner Terdekat Di Yogyakarta Berbasis Android** ".

Penulis yakin bahwa skripsi ini tidak akan bisa selesai tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak terdekat, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Kedua orang tua beserta kedua adik tercinta yang senantiasa mendukung suka maupun duka.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. sebagai dosen pembimbing yang sangat luar biasa, *out of the box*.
4. Rekan-rekan kedai kuliner se Jogja yang membantu proses pengumpulan data dan penelitian.
5. Semua elemen kehidupan alam semesta yang tidak dapat penulis sebut satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat terbuka untuk kritik dan saran yang membangun guna meningkatkan kualitas karya tulis dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 31 Maret 2018

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
INTISARI.....	xxi
<i>ABSTRACT</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Permasalahan	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.1.1 Wawancara	6
1.5.1.2 Metode Observasi	6
1.5.2 Metode Analisis.....	6
1.5.3 Metode Perancangan	6
1.5.4 Metode Pengembangan	6
1.5.5 Metode Implementasi	7

1.5.5	Metode Pengujian Sistem	7
1.6	Sistematika Penulisan	7
BAB II	LANDASAN TEORI..	9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Definisi Sistem.....	10
2.3	Definisi Kedai Kuliner	11
2.4	Analisa Sistem.....	11
2.4.1	Analisis SWOT	11
2.4.2	Analisis Kelayakan.....	12
2.4.2.1	Analisis Kelayakan Teknik.....	13
2.4.2.2	Analisis Kelayakan Hukum	13
2.4.2.3	Analisis Kelayakan Operasi.....	13
2.4.2.4	Analisis Kelayakan Ekonomi	13
2.4.3	Analisis Kebutuhan Sistem	14
2.5	<i>Android</i>	14
2.5.1	Definisi <i>Android</i>	14
2.5.2	Versi-versi <i>Android</i>	14
2.5.3	Komponen Aplikasi <i>Android</i>	16
2.5.3.1	<i>Activities</i>	16
2.5.3.2	<i>Service</i>	17
2.5.3.3	<i>Intents</i>	17
2.5.3.4	<i>Broadcast Receiver</i>	18
2.5.3.5	<i>Content Provider</i>	18
2.6	Karakteristik Sistem.....	18
2.6.1	Bahasa Pemrograman Yang Digunakan	18
2.6.2	<i>Intergrated Development Environment (IDE)</i>	19
2.6.3	<i>Android Software Development Kit (SDK)</i>	19
2.7	Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman Pendukung.....	19
2.7.1	<i>Android Studio</i>	20
2.7.2	Bahasa Pemrograman Java.....	21

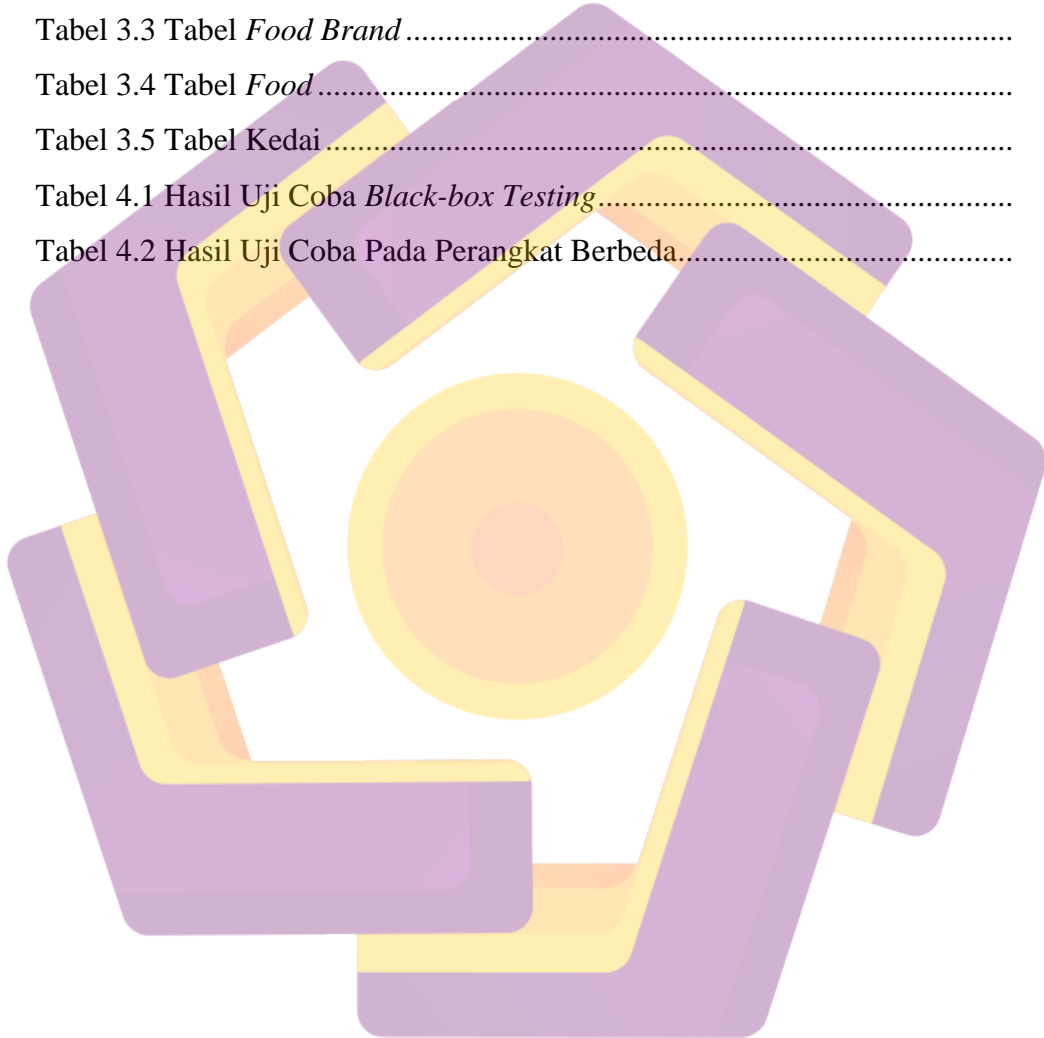
2.7.3 XML.....	21
2.7.4 PHP	22
2.6.5 <i>MySQL</i>	22
2.6.6 JSON	23
2.8 <i>Web Service</i>	23
2.9 <i>Location Based Service (LBS)</i>	24
2.10 <i>Global Positioning System (GPS)</i>	25
2.11 A-GPS	25
2.12 Google Maps	25
2.13 UML	26
2.13.1 Pengertian UML.....	26
2.13.2 Konsepsi Dasar UML.....	26
2.13.3 <i>Use Case Diagram</i>	27
2.13.4 <i>Activity Diagram</i>	28
2.13.5 <i>Sequence Diagram</i>	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	29
3.1 Tinjauan Umum	29
3.2 Analisis Sistem.....	29
3.2.1 Analisis SWOT	29
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	31
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	32
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	32
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	33
3.3.2.3 Kebutuhan <i>Server</i>	34
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	34
3.2.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	34
3.2.3.2 Analisis Kelayakan Hukum	35
3.2.3.3 Analisis Kelayakan Operasional.....	35
3.2.3.4 Analisis Kelayakan Ekonomi	35

3.4	Perancangan Sistem	36
3.4.1	Perancangan UML	36
3.4.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	36
3.4.1.2	<i>Activity Diagram</i>	39
3.4.1.3	<i>Class Diagram</i>	45
3.4.1.4	<i>Sequence Diagram</i>	45
3.4.2	Perancangan Basis Data dan Relasi Antar Tabel	51
3.4.2.1	<i>Entity Relationship Diagram</i>	51
3.4.2.2	Struktur Rancangan Tabel	52
3.4.2.3	Relasi Tabel	54
3.4.3	Perancangan Antarmuka	54
3.4.3.1	Rancangan Home Activity.....	55
3.4.3.2	Rancangan Menu List <i>Foods</i>	57
3.4.3.3	Rancangan List Kedai.....	57
3.4.3.4	Rancangan Detail View	58
3.4.3.5	Rancangan About	59
3.4.3.6	Rancangan Navigation Drawer.....	60
3.4.3.7	Rancangan Splash Screen	61
3.4.3.8	Rancangan Search.....	62
3.4.3.9	Rancangan Map Activity	63
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	66
4.1	Database dan Tabel	66
4.1.1	Struktur Tabel <i>Foods_Brand</i>	66
4.1.2	Struktur Tabel <i>Foods_Type</i>	66
4.1.3	Struktur Tabel <i>Foods_Kedai</i>	67
4.1.4	Struktur Tabel <i>Foods_Foods</i>	67
4.1.5	Relasi Tabel.....	68
4.2	<i>Interface</i>	69
4.2.1	Splash Screen	69
4.2.2	Home Activity.....	70

4.2.2.1 Home Activity Tab Kedai	72
4.2.2.2 Home Activity Tab Kategori.....	73
4.2.2.3 Home Activity Tab Brand.....	74
4.2.3 Tampilan List <i>Foods Brand</i>	74
4.2.4 Tampilan List Kedai.....	76
4.2.5 Tampilan Detail View	77
4.2.6 Tampilan Map Activity	78
4.2.7 Tampilan About Activity	79
4.2.8 Tampilan Navigation Drawer.....	79
4.2.9 Tampilan Search.....	80
4.3 Kompilasi Program	82
4.4 <i>Black-box Testing</i>	84
4.5 Implementasi Program	87
4.6.1 Upload ke Playstore	87
4.6.2 Manual Instalasi	89
4.6.3 Manual Program.....	93
Bab V PENUTUP.....	98
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi-versi Android.....	15
Tabel 2.2 Konsep Dasar UML	28
Tabel 3.1 Analisis SWOT	30
Tabel 3.2 Tabel <i>Food Category</i>	51
Tabel 3.3 Tabel <i>Food Brand</i>	52
Tabel 3.4 Tabel <i>Food</i>	52
Tabel 3.5 Tabel Kedai	53
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba <i>Black-box Testing</i>	84
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Pada Perangkat Berbeda.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case <i>Diagram</i>	37
Gambar 3.2 Activity <i>Diagram</i> Pilih Food By Kedai.....	40
Gambar 3.3 Activity <i>Diagram</i> Pilih Food By Category	41
Gambar 3.4 Activity <i>Diagram</i> Pilih Food By Kedai.....	41
Gambar 3.5 Activity <i>Diagram</i> Search	42
Gambar 3.6 Activity <i>Diagram</i> Description Food	42
Gambar 3.7 Activity <i>Diagram</i> Map Kedai Kuliner	43
Gambar 3.8 Activity <i>Diagram</i> Call	43
Gambar 3.9 Activity <i>Diagram</i> About.....	44
Gambar 3.10 Activity <i>Diagram</i> Rate	44
Gambar 3.11 Class <i>Diagram</i>	45
Gambar 3.12 Sequence <i>Diagram</i> Choose Food By Kedai	46
Gambar 3.13 Sequence <i>Diagram</i> Choose Food By Brand	47
Gambar 3.14 Sequence <i>Diagram</i> Choose Food By Category.....	47
Gambar 3.15 Sequence <i>Diagram</i> Search	48
Gambar 3.16 Sequence <i>Diagram</i> Description Food.....	48
Gambar 3.17 Sequence <i>Diagram</i> Map Kedai Kuliner	49
Gambar 3.18 Sequence <i>Diagram</i> Call	49
Gambar 3.19 Sequence <i>Diagram</i> About.....	50
Gambar 3.20 Sequence <i>Diagram</i> Rate	50
Gambar 3.21 Entitiy Relationship <i>Diagram</i>	51
Gambar 3.22 Rancangan Relasi Tabel	54
Gambar 3.23 Rancangan Antarmuka Menu Home Acitivty Tab Kedai	55
Gambar 3.24 Rancangan Antarmuka Menu Home Acitivty Tab Category	56
Gambar 3.25 Rancangan Antarmuka Menu Home Acitivty Tab Brand.....	56
Gambar 3.26 Rancangan Antarmuka Menu List Food Brand.....	57
Gambar 3.27 Rancangan Antarmuka Menu List Kedai	58
Gambar 3.28 Rancangan Antarmuka Menu Detail View	59
Gambar 3.29 Rancangan Antarmuka Menu About.....	60

Gambar 3.30 Rancangan Antarmuka Navigation Drawer	61
Gambar 3.31 Rancangan Antarmuka Menu Splash Screen	62
Gambar 3.32 Rancangan Antarmuka Menu Search.....	63
Gambar 3.33 Rancangan Antarmuka Map Activity.....	64
Gambar 4.1 Struktur Tabel Foods Brand	65
Gambar 4.2 Struktur Tabel Foods Type.....	65
Gambar 4.3 Struktur Tabel Foods Kedai	66
Gambar 4.4 Struktur Tabel Foods Foods	67
Gambar 4.5 Relasi Tabel.....	67
Gambar 4.6 Tampilan Splash Screen	68
Gambar 4.7 Tampilan Home Activity Tab Kedai	71
Gambar 4.8 Tampilan Home Activity Tab Kategori	72
Gambar 4.9 Tampilan Home Activity Tab Brand	73
Gambar 4.10 Tampilan List Foods Brand	74
Gambar 4.11 Tampilan List Kedai	75
Gambar 4.12 Tampilan Detail View	76
Gambar 4.13 Tampilan Map Activity	77
Gambar 4.14 Tampilan About Activity	78
Gambar 4.15 Tampilan Navigation Drawer	79
Gambar 4.16 Tampilan Search	80
Gambar 4.17 Tampilan Form Pembuatan Keystore	82
Gambar 4.18 Notifikasi Berhasil Melakukan Kompilasi.....	82
Gambar 4.19 Dashboard Google Play Developer Console.....	87
Gambar 4.20 Pop Up Untuk Upload Aplikasi Baru.....	87
Gambar 4.21 Aplikasi Sudah Live di Playstore	88
Gambar 4.22 File Instalasi	89
Gambar 4.23 Permintaan Izin Instalasi	90
Gambar 4.24 Notifikasi Instalasi Berhasil	91
Gambar 4.25 Tampilan Logo Aplikasi Pada App Drawer.....	92
Gambar 4.26 Splash Screen dan Halaman Awal	93
Gambar 4.27 Home Activity Tab Kedai	94

Gambar 4.28 Result List	95
Gambar 4.29 Detail View	96
Gambar 4.30 Map Activity	97



INTISARI

Tercatat bahwa teknologi digital dan internet membawa banyak perubahan bagi kehidupan manusia mulai dari kebutuhan hingga gaya hidup. Sepanjang tahun 2016, APJII menemukan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia telah terhubung ke internet. Yogyakarta merupakan salah satu kota wisata di Indonesia yang ramai kunjungan wisata dari para turis mancanegara maupun nusantara sehingga persaingan sangat intens antara berbagai bisnis industri, termasuk bisnis industri makanan. Hal ini mengakibatkan banyak bisnis yang tidak mampu bersaing gulung tikar karena harus bersaing di pasar, meskipun teknologi harusnya sudah dapat membantu proses pemasaran.

Selain itu, pelancong-pelancong dipusingkan dengan jumlah kedai kuliner yang banyak dan kesulitan menemukan lokasi kedai kuliner yang menyediakan hidangan yang mereka inginkan. Hal ini kemudian menjadi daya tarik penulis untuk mengembangkan sebuah aplikasi pencarian lokasi Kedai kuliner yang memberikan layanan informasi kedai kuliner di Yogyakarta untuk mempermudah proses usaha serta memenuhi kebutuhan manusia modern.

Hasil pengembangan aplikasi pencarian lokasi kuliner Kedai menunjukkan dengan tingginya penggunaan smartphone, terutama berbasis Android belakangan ini membantu memfasilitasi aplikasi ini di masyarakat. Terbukti dengan pencapaian instalasi yang mencapai lebih dari 50 kali. Selain itu, pengguna cukup membantu untuk menemukan dan menemukan toko kuliner yang menyajikan makanan sesuai keinginan. Ini adalah tanggapan yang mereka tulis di ulasan aplikasi.

Kata Kunci : Kedai kuliner, Yogyakarta, Aplikasi Android, Pencarian, Layanan, Internet, Bisnis

ABSTRACT

Noted that digital technology and the internet bring many changes to human life ranging from needs to lifestyle. Throughout 2016, APJII found that more than half of Indonesia's population has been connected to the internet. Yogyakarta is one of the tourist city in Indonesia that crowded tourist visits from foreign and domestic tourists so that the competition is very intense between various industrial businesses, including the food industry business. This has resulted in many businesses that can not compete out of business because they have to compete in the market, although technology should be able to help the marketing process.

In addition, travelers are troubled by the many culinary delights and the difficulty of locating a culinary stall that provides the dishes they want. This then became the main attraction of the writer to develop a location search application culinary store that provides culinary shop information service in Yogyakarta to facilitate the business process and meet the needs of modern humans.

The results of the development of location search apps Kedai culinary shows with the high use of smartphones, especially Android-based lately helped facilitate the application of this application in the community. Evidenced by the achievement of installation that reached more than 50 times. In addition, users are quite helpful to find and find a culinary store that serves food as they wish. This is the response they wrote on the app review.

Keywords: Culinary Store, Yogyakarta, Android App, Search, Service, Internet, Bussines