

SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN SRAGEN

BERBASIS ANDROID

SKRIPSI



disusun oleh

Yusuf Sudarmawan

13.11.6955

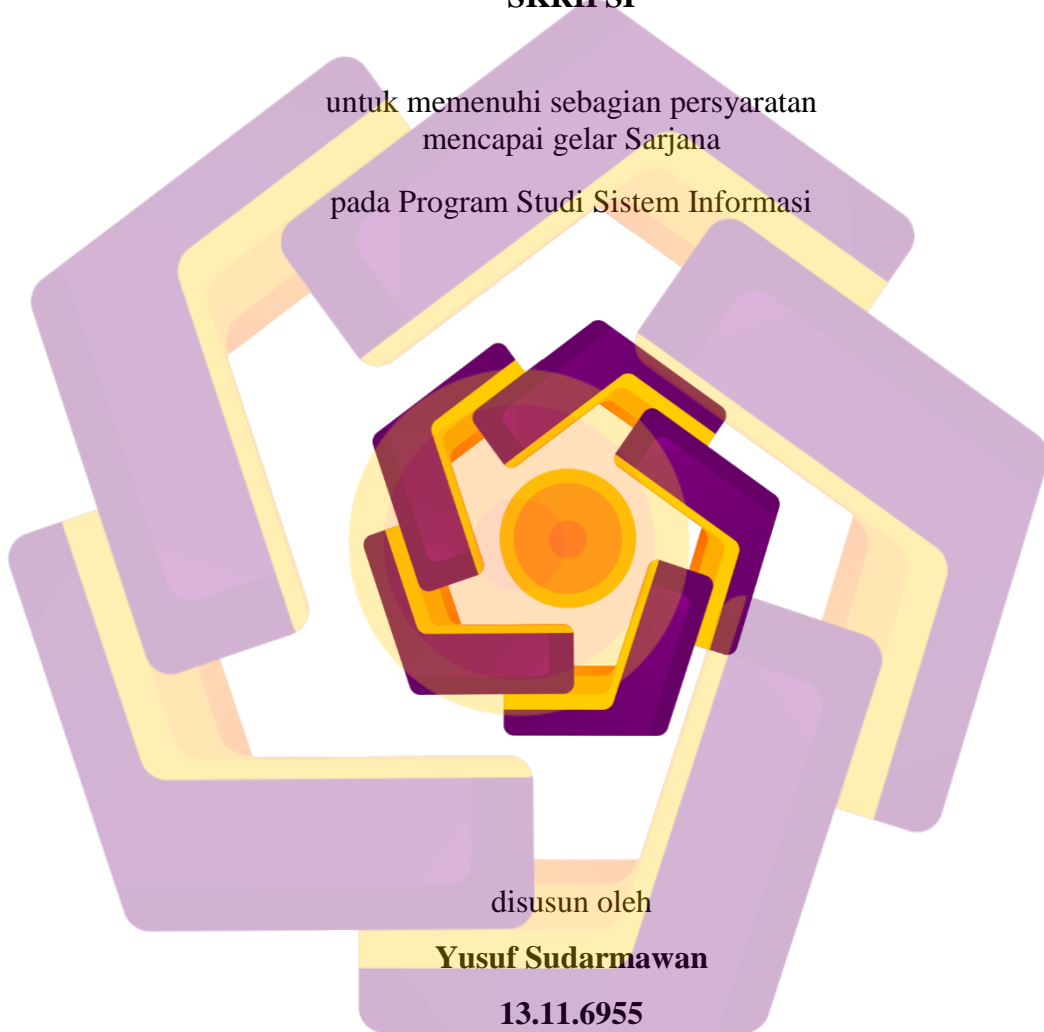
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN SRAGEN

BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Yusuf Sudarmawan

13.11.6955

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN SRAGEN
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusuf Sudarmawan
13.11.6955

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 April 2018

Dosen Pembimbing,



Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN SRAGEN BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusuf Sudarmawan

13.11.6955

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunvoto, M.Kom.
NIK. 190302052

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

Agus Fatkhurohman, M.Kom.
NIK. 190302249

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 April 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 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, 19 April 2018

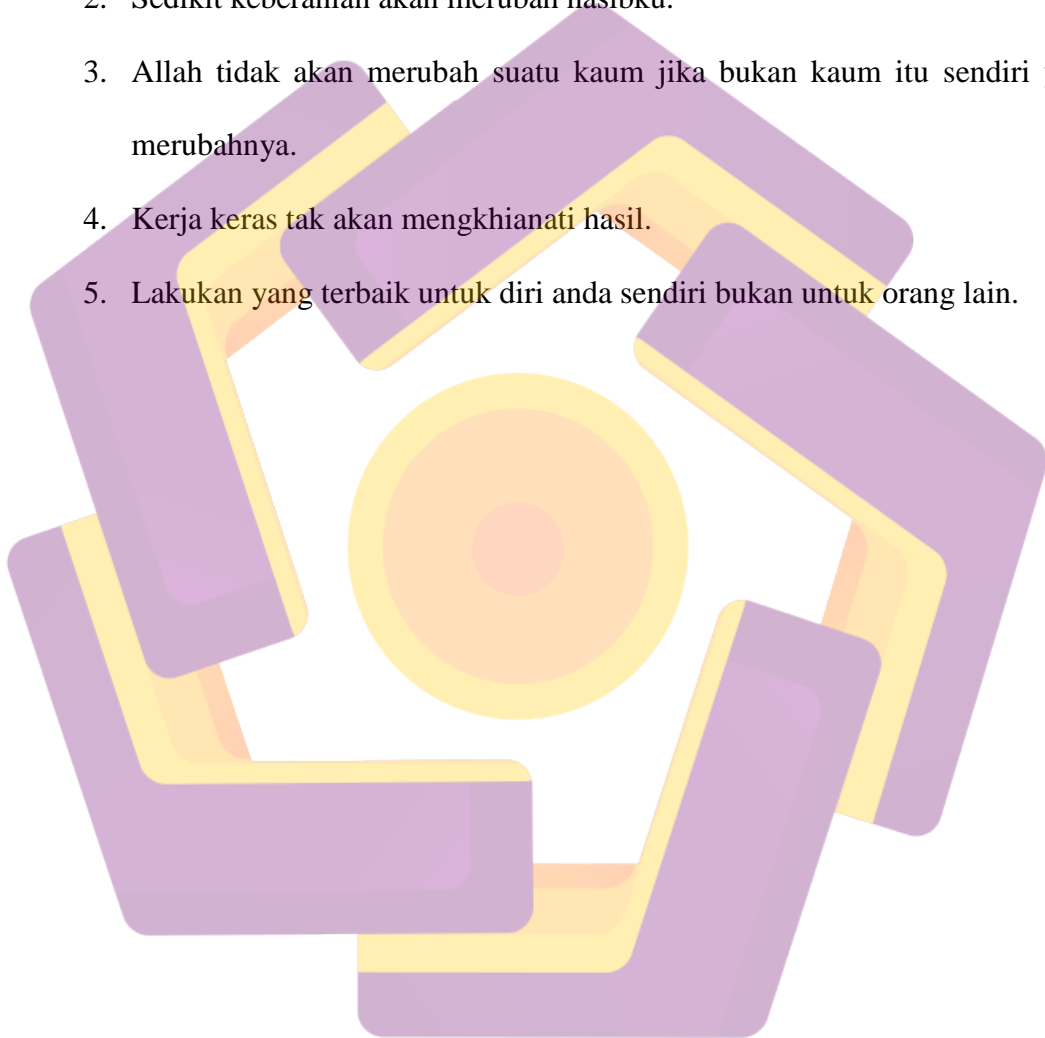


Yusuf Sudarnawan

NIM. 13.11.6955

MOTTO

1. Tak perlu menakutkan sesuatu yang belum terjadi, berfikir positif dan lakukan yang terbaik.
2. Sedikit keberanian akan merubah nasibku.
3. Allah tidak akan merubah suatu kaum jika bukan kaum itu sendiri yang merubahnya.
4. Kerja keras tak akan mengkhianati hasil.
5. Lakukan yang terbaik untuk diri anda sendiri bukan untuk orang lain.



PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia penulis haturkan rasa syukur dan terima kasih penulis kepada :

1. Kepada Tuhan yang Maha Esa karena hanya atas izin, karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan dengan baik.
2. Kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, serta para sahabat yang merupakan tauladan bagi seluruh umat.
3. Kepada bapak serta kakak-kakak saya karena dukungan doa, moril maupun materi yang tiada henti sehingga selalu memberikan penulis kekuatan dan semangat, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian ibu bapakku.
4. Kepada bulekk warni karena dukungan doa maupun materi yang tiada henti sehingga selalu memberikan penulis kekuatan dan semangat.
5. Dosen Pembimbing, Bapak Andi Sunyoto, M.Kom, terimakasih sudah meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan penulis, serta membimbing penulis sehingga bisa segera menyelesaikan skripsi, terutamapada masukan, kritik dan saran yang telah diberikan.
6. Teman-teman kelas 13.S1TI.03 Amikom Yogyakarta, terima kasih atas doa dan support selama menjadi mahasiswa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan ramhat, hidayah, serta inayah-Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dengan selesainya Skripsi berjudul *Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Sragen Berbasis Android*. Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Andi Sunyoto. M.Kom selaku pembimbing yang telah membantu penulisan skripsi ini agar cepat selesai.
3. DINAS PARIWISATA, KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN SRAGEN yang telah bersedia memberikan ijin penelitian dan dukungan yang telah diberikan.
4. Terimakasih kepada keluarga besar saya dari bulek-pakde sampe kerabat dekat atas supportnya dan doa.
5. serta terimakasih kepada kakak-kakak kandung saya (Taufiq Arya bimanyu dan Nurul Aisyah) atas dukungan materi maupun doanya.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga terselesaikan.

DAFTAR ISI

SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN SRAGEN BERBASIS ANDROID	i
PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis Data.....	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Testing.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II Landasan teori	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.2	Definisi sistem, informasi, dan sistem informasi	10
2.2.1	Sistem.....	10
2.2.2	Informasi	10
2.2.3	Sistem Informasi	10
2.3	Pariwisata	11
2.4	Android.....	12
2.4.1	Pengertian Android	12
2.4.2	Android SDK	13
2.4.3	Arsitektur Android	13
2.4.4	Versi Android.....	17
2.5	Metode Analisis.....	18
2.5.1	Analisis SWOT	18
2.5.2	Analisis Kebutuhan Sistem	18
2.5.3	Analisis Kelayakan.....	19
2.6	Metode Perancangan	20
2.6.1	UML (Unified Modeling Language).....	20
2.6.2	Use Case Diagram.....	21
2.6.3	Class Diagram	23
2.6.4	Activity diagram.....	24
2.6.5	Sequece diagram	25
2.7	SDLC(System Development Life Circle)	26
2.7.1	<i>Extreme Programming</i> (XP)	26
2.8	Metode Testing.....	32
2.8.1	Pengujian White Box	32
2.8.2	Pengujian Black Box.....	33
2.9	Perangkat Lunak yang digunakan	33
2.9.1	Android Studio	33
2.9.2	XAMPP	34
2.9.3	Genymotion.....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1	Deskripsi Perusahaan	36

3.1.1	Profile Perusahaan.....	36
3.1.2	Visi Misi.....	36
3.1.3	Struktur Organisasi Perusahaan	37
3.1.4	Kepariwisataa.....	38
3.2	Analisis Sistem	39
3.2.1	Analisis SWOT	39
3.2.1.1	Kekuatan(Strength)	40
3.2.1.2	Kelemahan(Weakness)	40
3.2.1.3	Peluang(opportunity)	40
3.2.1.4	Ancaman(<i>Threat</i>)	40
3.3	Analisis kebutuhan	41
3.3.1	Analisis kebutuhan fungsional	41
3.3.2	Analisis kebutuhan Non-Fungsional	42
3.3.3	Analisis Kebutuhan Informasi	43
3.4	Analisis Kelayakan	43
3.4.1	Kelayakan Teknologi	43
3.4.2	Kelayakan Hukum.....	43
3.4.3	Kelayakan Operasional	44
3.4.4	Kelayakan Ekonomi	44
3.5	Perancangan sistem	44
3.5.1	Use Case Diagram.....	44
3.5.2	Activity Diagram.....	45
3.5.3	Class Diagram	48
3.5.4	Squence Diagram	49
3.6	Perancangan Database	52
3.7	Perancangan user interface	55
3.8	Perancangan admin interface.....	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Implementasi dan Pembahasan	64
4.1.1	Pembuatan <i>Database</i>	64
4.1.2	Pembuatan Tabel.....	64

4.1.3	Pembuatan Kolom Tabel.....	66
4.1.4	Hasil Implementasi Tabel	69
4.2	Pembuatan dan Interface Program.....	72
4.2.1	Kode Program dan Interface Menu Utama	72
4.2.2	Kode Program dan Interface Kategori Wisata	74
4.2.3	Kode Program dan Interface Daftar Wisata.....	76
4.2.4	Kode Program dan Interface Detail Wisata	78
4.2.5	Kode Program dan Interface Main Event	80
4.2.6	Kode Program dan Interface Main Event	82
4.2.7	Kode Program dan Interface Panggilan Darurat	84
4.2.8	Kode Program dan Interface Menu Help	86
4.2.9	Kode Program dan Interface Menu About	87
4.3	Interface Program Web.....	88
4.3.1	Interface Pengolahan Data Admin	88
4.3.2	Interface Pengolahan Data Kategori	89
4.3.3	Interface Pengolahan Data Wisata	90
4.3.4	Interface Pengolahan Data Event	91
4.4	Pengujian Aplikasi	93
4.4.1	Black Box.....	93
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran	96
5.3	Penutup.....	97
DAFTAR PUSTAKA		98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan	37
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	45
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Wisata	45
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Event.....	46
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Panggilan Darurat.....	46
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Help	47
Gambar 3.7 <i>Activity diagram</i> About.....	47
Gambar 3.8 <i>Class Diagram</i>	48
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Menu Wisata.....	49
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Menu Event.....	50
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Menu Panggilan Darurat.....	51
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Menu Help	51
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Menu About.....	52
Gambar 3.14 <i>User-Interface</i> Menu Utama	55
Gambar 3.15 <i>User-Interface</i> Kategori Wisata	55
Gambar 3.16 <i>User-Interface</i> Daftar Wisata	56
Gambar 3.17 <i>User-Interface</i> Detail Wisata	56
Gambar 3.18 <i>User-Interface</i> Menu Event	57
Gambar 3.19 <i>User-Interface</i> Detail Event	57
Gambar 3.20 <i>User-Interface</i> Menu Panggilan Darurat.....	58
Gambar 3.21 <i>User-Interface</i> Menu Help	58
Gambar 3.22 <i>User-Interface</i> Menu About.....	59

Gambar 3.23 <i>Admin-Interface</i> Manajemen Admin.....	59
Gambar 3.24 <i>Admin-Interface</i> Tambah Admin	60
Gambar 3.25 <i>Admin-Interface</i> Manajemen Wisata.....	60
Gambar 3.26 <i>Admin-Interface</i> Tambah Wisata	61
Gambar 3.27 <i>Admin-Interface</i> Manajemen Event	61
Gambar 3.28 <i>Admin-Interface</i> Tambah Event	62
Gambar 3.29 <i>Admin-Interface</i> Manajemen Kategori.....	62
Gambar 3.30 <i>Admin-Interface</i> Tambah Kategori.....	63
Gambar 4.1 Pembuatan <i>Database</i> Pariwisata Sragen.....	64
Gambar 4.2 pembuatan Tabel Admin	64
Gambar 4.3 pembuatan Tabel Wisata	65
Gambar 4.4 pembuatan Tabel Kategori	65
Gambar 4.5 Pembuatan Tabel Event.....	66
Gambar 4.6 pembuatan kolom Tabel Admin.....	66
Gambar 4.7 Pembuatan Kolom Tabel Wisata.....	67
Gambar 4.8 Pembuatan Kolom Tabel Kategori.....	68
Gambar 4.9 Pembuatan Kolom Tabel Event.....	69
Gambar 4.10 Hasil Implementasi Tabel Admin	69
Gambar 4.11 Hasil Implementasi Tabel Wisata	70
Gambar 4.12 Hasil Implementasi Tabel Kategori.....	70
Gambar 4.13 Hasil Implementasi Tabel Event	71
Gambar 4.14 Kode Program Untuk Menampilkan Menu Utama	72
Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama.....	73

Gambar 4.16 Kode Program Untuk Menampilkan Kategori Wisata	74
Gambar 4.17 Tampilan Kategori Wisata	75
Gambar 4.18 Kode Program Daftar Wisata	76
Gambar 4.19 Tampilan Daftar Wisata	77
Gambar 4.20 Kode Program Detail Wisata.....	78
Gambar 4.21 Tampilan Detail Wisata.....	79
Gambar 4.22 Kode Program Main Event.....	80
Gambar 4.23 Tampilan Main Event.....	81
Gambar 4.24 Kode Program Detail Event	82
Gambar 4.25 Tampilan Detail Event	83
Gambar 4.26 Kode Program Panggilan Darurat	84
Gambar 4.27 Tampilan Menu Panggilan Darurat	85
Gambar 4.28 Kode Program Menu Help	86
Gambar 4.29 Tampilan Menu Help	86
Gambar 4.30 Kode Program Menu Help	87
Gambar 4. 31 Tampilan Menu Help	87
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Admin	88
Gambar 4.33 Tampilan Tambah Admin	88
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Kategori	89
Gambar 4.35 Tampilan Tambah Kategori	89
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Kategori	90
Gambar 4.37 Tampilan Tambah Wisata	91
Gambar 4. 38 Tampilan Halaman Event.....	91

Gambar 4. 39 Tampilan Tambah Event92



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan.....	9
Tabel 2.2 Daftar Simbol <i>Use Case Diagram</i>	21
Tabel 2.3 Daftar Simbol <i>Class Diagram</i>	23
Tabel 2.4 Daftar Simbol <i>Activity Diagram</i>	24
Tabel 2.5 Daftar Simbol <i>Sequence Diagram</i>	25
Tabel 3.1 Perancangan Tabel <i>Database Admin</i>	53
Tabel 3.2 Perancangan Tabel <i>Database Wisata</i>	53
Tabel 3.3 Perancangan Tabel <i>Database Kategori</i>	54
Tabel 3.4 Perancangan Tabel <i>Database Event</i>	54
Tabel 4.1 Tes Fungsi Tombol Pada Menu Utama.....	93
Tabel 4.2 Tes Fungsi Tombol Pada Kategori Wisata	93
Tabel 4.3 Tes Fungsi Pada Daftar Wisata.....	93
Tabel 4.4 Tes Fungsi Pada Detail Wisata	94
Tabel 4.5 Tes Fungsi Pada Event.....	94
Tabel 4.6 Tes Fungsi Pada Detail Event	94
Tabel 4.7 Tes Menu Help dan About.....	95

INTISARI

Pariwisata merupakan sektor penting yang tidak dapat dipisahkan dengan manusia. Pariwisata memberikan andil dalam berbagai hal. Bagi Negara berkembang seperti Indonesia, sektor pariwisata merupakan salah satu pendapatan ekonomi terbesar, serta pariwisata dapat memperluas lapangan pekerjaan. Terutama Kabupaten Sragen yang memiliki tempat wisata yang potensial bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Banyak tempat wisata yang belum diketahui wisatawan. Sehingga perlu adanya aplikasi untuk menambah pengetahuan wisatawan mengenai tempat wisata di Kabupaten Sragen. Aplikasi Informasi Tempat Wisata berbasis android akan dapat membantu masyarakat mengetahui lokasi tempat wisata, event dan panggilan darurat.

Kata Kunci: Pariwisata, Sragen, android

ABSTRACT

Tourism is an important sector that cannot be separated by human beings. Nani's tourism in various ways. For developing countries like Indonesia, the tourism sector is one of the largest economic revenue, as well as tourism can expand employment. Especially Sragen which has a potential tourist attractions for tourists both local and foreign tourists. Many tourist attractions are not yet known. So the need for applications to add to the knowledge about tourist attractions in Sragen Regency. Applications android-based information on tourism will be able to help the community know the location of attractions, events and emergency calls.

Keywords: tourism, Sragen, android

