

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PARIWISATA
KOTA PALU BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Yusak Biliam Tenggeli

12.11.6165

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PARIWISATA
KOTA PALU BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Yusak Biliam Tenggeli

12.11.6165

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PARIWISATA
KOTA PALU BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusak Biliam Tenggeli

12.11.6165

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Maret 2017

Dosen Pembimbing,



Dina Maulina, M.Kom

NIK. 190302250

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PARIWISATA KOTA PALU BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusak Biliam Tenggli

12.11.6165

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 26 April 2017



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 tidak dalam skripsi ini 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 terikat dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 April 2017



Yusak Biliam Tenggeli

NIM 12.11.6165

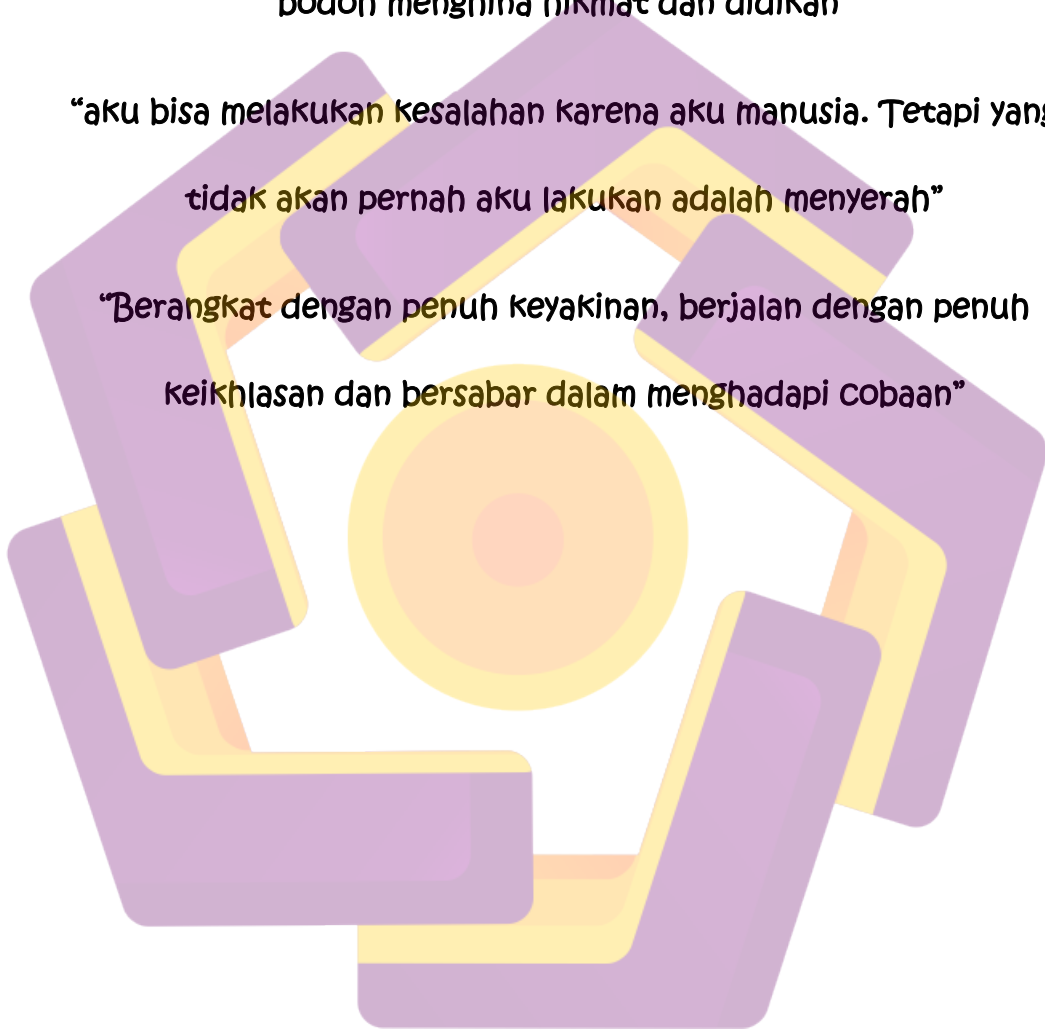
MOTTO

Amsal 1 : 7

“Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan”

“aku bisa melakukan kesalahan karena aku manusia. Tetapi yang tidak akan pernah aku lakukan adalah menyerah”

“Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan dan bersabar dalam menghadapi cobaan”



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan maksimal. Skripsi ini berharga karena upaya berbagai pihak yang turut serta memberi doa dan dukungan mereka. Untuk itu semua saya ingin mempersembahkan skripsi ini dan berterima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang memberikan segala rahmat, berkat dan karunia-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua Orangtua saya Mama Selmi Panamon dan Bapa Irjas Tenggeli, terimakasih untuk doa yang tidak pernah berhenti terucap untuk anakmu ini. Terimakasih untuk kasih sayang tulusnya yang tidak pernah usai. Terima kasih karena selalu memotivasi anaknya yang sedang berjuang meraih gelar sarjana. Terima kasih perjuangan kalian untuk pendidikan kami.
3. Dosen Pembimbing Dina Maulina, M.Kom terimakasih untuk bimbingannya dalam pengerjaan skripsi, terutama buat masukan, kritik dan motivasi dari awal pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
4. Kakak terkasih Prisca Selvia Tenggeli, trimakasih sudah menjadi kakak yang hebat buat saya adiknya, semoga cepat menyelesaikan skripsinya.
5. Kekasih saya tercinta Grasiona Maria Lilis Kayan, yang sudah selalu mendukung saya untuk menyelesaikan pendidikan ini.
6. Teman-teman seperjuangan Haniel, Iwan, Rio, Angga, Bayu, Putra, Erwin, Heronimus, Agil, Fahri, Pace Rezza Kent, Mace Diah, Dimas, Ziva, Teman-teman Burjo Tete, teman-teman Futsal Brobos. Dan teman-teman RRC.
7. Saudara/i ku Harun Eduardo, Yosep Sutrisno Kayan, Rere Dian Novianti, Vantris Tenggeli, Rizal Tenggeli, Jay Baginda, Catur Adi Rianto Dena, Hendra Kriswanto, Ryan Sampe Limbong, Rexy Saphutra, Frans Solarante, Arya Pratama. Trimakasih sudah menjadi saudari/I ku yang baik selama ini.
8. Saudara/i semua yang ada di Keluarga Besar “IKNA” Ikatan Keluarga Nasrani Amikom” terima kasih atas dukungannya selama ini dan menjadi tempat saya untuk bertumbuh dan berkembang dalam iman.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas petunjuk dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Perancangan Aplikasi Mobile Pengenalan Pariwisata Kota Palu Berbasis Android". Dalam Penelitian ini penulis mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua Program Study S1 Teknik Infomatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Dina Maulina, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.
4. Ibu Krisnawati. S. Si, MT, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta..

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan , oleh karena itu segala kritik dan saran akan sangat bermanfaat untuk pengembangan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 27 April 2017

Penulis

Yusak Biliam Tenggeli

DAFTAR ISI

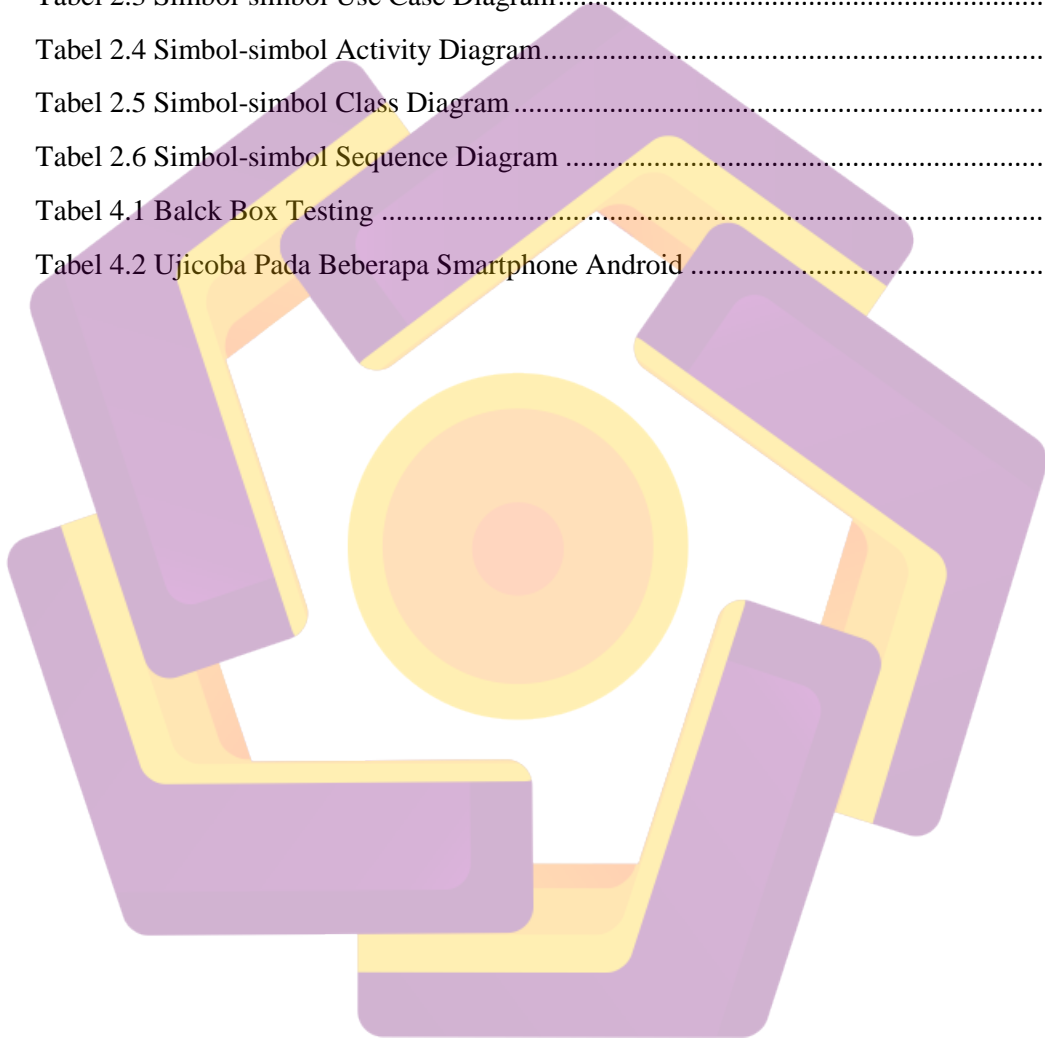
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Konsep Dasar Sistem.....	9
2.2.1 Definisi Sitem.....	9
2.2.2 Karakteristik Sistem.....	10
2.2.3 Definisi Pariwisata.....	11
2.3 Sistem Operasi Android.....	11
2.3.1 Pengertian Android.....	11
2.3.2 Versi Android.....	12
2.4 Software Yang Digunakan.....	13
2.4.1 Android SDK (Software Development Kit).....	13
2.4.2 Emulator.....	14

2.4.3	ADT (Android Development Tools).....	14
2.4.4	Android Studio.....	15
2.4.5	JDK (Java Development Kit).....	16
2.4.6	Java.....	16
2.4.7	Adobe Photoshop CS4.....	17
2.4.8	SQLite.....	17
2.5	Perancangan Sistem.....	18
2.5.1	Basis Data.....	18
2.5.2	ERD (Entity Relation Daigram).....	18
2.5.3	UML (Unified Modeling Language).....	19
2.5.4	Use Case Diagram.....	20
2.5.5	Diagram Aktivitas (Activity Diagram).....	21
2.5.6	Diagram Kelas (Class Diagram).....	23
2.5.7	Diagram Interaksi (Sequence Diagram).....	26
2.6	Analisis Sistem.....	27
2.6.1	Analisi SWOT.....	27
2.6.2	Analisi Kebutuhan Sistem.....	28
2.6.3	Analnsisi Kelayakan Sistem.....	28
BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM		29
3.1	Tinjauan Umum.....	29
3.1.1	Gambaran Umum Kabupaten Donggala.....	29
3.2	Analisis Sistem.....	30
3.2.1	Analisis SWOT.....	30
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	32
3.3.2	Kebutuhan Nonfungsional.....	32
3.4	Analisi Kelayakan Sistem.....	34
3.5	Perancangan Sistem.....	35
3.5.1	Perancangan UML.....	35
3.5.2	Perancangan ERD.....	52
3.5.3	Relasi Antar Tabel.....	52
3.6	Perancangan User Interface.....	53
3.6.1	Rancangan Tampilan <i>Splash Screen</i>	53

3.6.2	Rancangan Tampilan Halaman Utama.....	54
3.6.3	Rancangan Tampilan Wisata Alam.....	55
3.6.4	Rancangan Tampilan Detail Wisata Alam.....	55
3.6.5	Rancangan Tampilan Budaya dan Sejarah.....	56
3.6.6	Rancangan Tampilan Detail Budaya dan Sejarah.....	57
3.6.7	Rancangan Tampilan Kuliner	57
3.6.8	Rancangan Detail Tampilan Kuliner.....	58
3.6.9	Rancangan Tampilan Profil	59
3.6.10	Rancangan Tampilan Tentang	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		60
4.1	Pembuatan <i>Database</i> dan Tabel.....	60
4.2	Pembuatan Halaman Antar Muka (<i>Interface</i>).....	60
4.3	What-box Testing.....	67
4.4	Kompilasi Program	68
4.5	Black-box Testing.....	73
4.6	Implementasi Program	77
4.6.1	Manual Program.....	78
4.6.2	Manual Instalasi.....	78
4.7	Proses Uji Coba Terhadap Berbagai Jenis <i>Smartphone</i> Android.....	81
BAB V PENUTUP		82
5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN.....		1

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi-versi Android	12
Tabel 2.2 Simbol-simbol ERD.....	19
Tabel 2.3 Simbol-simbol Use Case Diagram.....	20
Tabel 2.4 Simbol-simbol Activity Diagram.....	22
Tabel 2.5 Simbol-simbol Class Diagram.....	24
Tabel 2.6 Simbol-simbol Sequence Diagram	26
Tabel 4.1 Balck Box Testing	73
Tabel 4.2 Ujicoba Pada Beberapa Smartphone Android	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Analisis SWOT	27
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	36
Gambar 3.2 Splash Screen	37
Gambar 3.3 Activity Diagram Halaman Utama.....	38
Gambar 3.4 Activity Diagram Wisata Alam.....	38
Gambar 3.5 Activity Diagram Detail Wisata Alam	39
Gambar 3. 6 Activity Diagram Wisata Budaya	40
Gambar 3.7 Activity Diagram Detail Wisata Budaya.....	41
Gambar 3.8 Activity Diagram Wisata Kuliner	41
Gambar 3.9 Activity Diagram Detail Wisata Kuliner.....	42
Gambar 3.10 Activity Diagram Profil.....	43
Gambar 3.11 Activity Diagram Tentang.....	43
Gambar 3.12 Class Diagram	45
Gambar 3.13 Sequence Diagram Spalsh Screen.....	46
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Utama	47
Gambar 3.15 Sequence Diagram Wisata Alam.....	48
Gambar 3.16 Sequence Diagram Informasi Wisata Alam	48
Gambar 3.17 Sequence Diagram Wisata Budaya	49
Gambar 3.18 Sequence Diagram Informasi Wisata Budaya.....	49
Gambar 3.19 Sequence Diagram Wisata Kuliner	50
Gambar 3.20 Sequence Diagram Detail Kuliner.....	50
Gambar 3.21 Sequence Diagram Profil	51
Gambar 3.22 Sequence Diagram Tentang	51
Gambar 3.23 ERD.....	52
Gambar 3.24 Realsi Antar Tabel.....	53
Gambar 3.25 Rancangan Tampilan Splash Screen	54
Gambar 3.26 Rancangan tampilan Halaman Utama	54
Gambar 3.27 Rancangan Tampilan Wisata Alam.....	55
Gambar 3.28 Rancangan Tampilan Detail Wisata Alam	56

Gambar 3.29 Rancangan Tampilan Wisata Budaya	56
Gambar 3.30 Rancangan Tampilan Detail Budaya.....	57
Gambar 3.31 Rancangan Tampilan Kuliner	58
Gambar 3.32 Rancangan Tampilan Detail kuliner.....	58
Gambar 3.33 Rancangan Tampilan Profil.....	59
Gambar 3.34 Rancangan Tampilan Detail Wisata Alam	59
Gambar 4.1 Databse dan Tabel.....	60
Gambar 4.2 Tampilan Splash Screen.....	61
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Utama	62
Gambar 4.4 Tampilan Wisata Alam	62
Gambar 4.5 Tampilan Detail Wisata Alam.....	63
Gambar 4. 6 Tampilan Wisata Budaya	64
Gambar 4.7 Tampilan Detail Wisata Budaya	64
Gambar 4.8 Tampilan Kuliner	65
Gambar 4.9 Tampilan Detail Kuliner	66
Gambar 4.10 Tampilan Profil	66
Gambar 4.11 Tampilan Tentang	67
Gambar 4.12 Syntax Error	68
Gambar 4.13 Penulisan Syntax yang benar	68
Gambar 4.14 Generate Signed APK	69
Gambar 4.15 Pembuatan Keystore.....	69
Gambar 4.16 Pengisian data pada pembuatan keystore	70
Gambar 4.17 Folede jks dan pengisian filename	71
Gambar 4.18 Pengisian data selesai.....	71
Gambar 4.19 Pilih lokasi penyimpanan file apknya	72
Gambar 4.20 Pemberitahuan build sukses	72
Gambar 4.21 lokasi penyimpanan file apknya	72
Gambar 4.22 Proses Instalasi Apk	79
Gambar 4.23 Proses Instalasi Apk	79
Gambar 4.24 Proses Instalasi Apk	80
Gambar 4.25 Proses Instalasi Apk	80

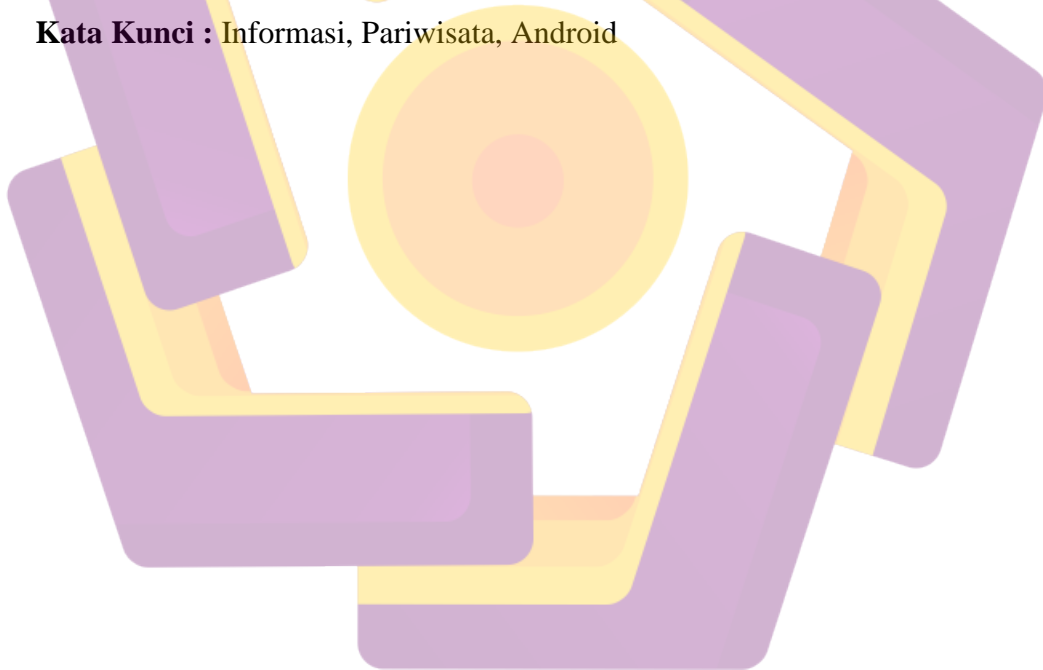
INTISARI

Kota Palu merupakan Ibukota Provinsi Sulawesi Tengah. Pembangunan-pembangunan infrastruktur sedang di lakukan untuk membangun kota palu khususnya dalam bidang Pariwisata, masih banyak wisata-wisata di Kota Palu mempunyai daya tarik tersendiri tetapi belum terekspos ke kalangan luas.

Wisata-wisata di Kota Palu seperti wisata Bahari, Kuliner dan Adat Istiadat memiliki nilai jual yang cukup tinggi bagi para wisatawan asing maupun lokal. Dengan perkembangan teknologi mobile yang sangat pesat dan hampir semua kalangan masyarakat mempunyai Gadget.

Oleh karena itu aplikasi ini dapat membantu memperkenalkan wisata-wisata yang ada di Kota Palu cukup melalui Gadget sehingga wisata-wisata di Kota Palu dapat dikenal oleh wisatawan-wisatawan asing maupun lokal dan dapat menambah pemasukan daerah kota Palu melalui Wisata-wisatanya.

Kata Kunci : Informasi, Pariwisata, Android



ABSTRACT

Palu is the capital city of Central Sulawesi Province. Infrastructure developments being undertaken to build the city hammer especially in the field of Tourism, there are many tours of Palu city has its own charm, but has not been exposed to a wide circle.

Tours of the city of Palu as Marine tourism, culinary and Customs has a sale value high enough for foreign and local tourists. With the development of mobile technology is very rapid and almost all societies have gadget

Therefore this application can help introduce the tours in the city of Palu enough through the gadget so that tours of the city of Palu can be known by foreign tourists as well as local and can increase local income through Travel Palu city-tour.

Keyword : *Information, tourism, android*

