

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI TEMPAT WISATA
DAN SEJARAH DI KOTA KLATEN BERBASIS ANDROID PADA
DINAS KEBUDAYAAN PARIWISATA PEMUDA
DAN OLAHRAGA KABUPATEN KLATEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Kurniawan Aditya

13.11.7542

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

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI TEMPAT WISATA
DAN SEJARAH DI KOTA KLATEN BERBASIS ANDROID PADA
DINAS KEBUDAYAAN PARIWISATA PEMUDA
DAN OLAHRAGA KABUPATEN KLATEN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Kurniawan Aditya

13.11.7542

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI TEMPAT WISATA
DAN SEJARAH DI KOTA KLATEN BERBASIS ANDROID PADA
DINAS KEBUDAYAAN PARIWISATA PEMUDA
DAN OLAHRAGA KABUPATEN KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kurniawan Aditya

13.11.7542

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 12 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.kom, M.Eng
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI TEMPAT WISATA
DAN SEJARAH DI KOTA KLATEN BERBASIS ANDROID PADA
DINAS KEBUDAYAAN PARIWISATA PEMUDA
DAN OLAHRAGA KABUPATEN KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kurniawan Aditya

13.11.7542

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

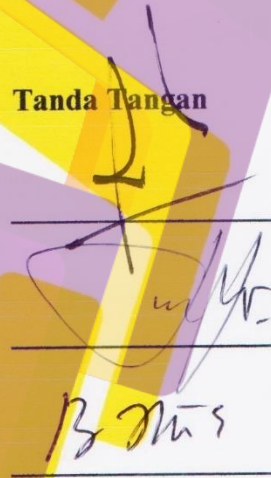
Nama Penguji

Tanda Tangan

Erik Hadi Saputra, S.kom., M.Eng.
NIK. 190302107

Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.kom.
NIK. 190302060

Barka Satva, M.kom
NIK. 190302126



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 September 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang berjudul “Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Tempat Wisata Dan Sejarah Di Kota Klaten Berbasis Android Pada Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Klaten” 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 4 September 2017


METERAI
TEMPEL
TGL. 20
662EAAEF677757449
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Kurniawan Aditya
NIM. 13.11.7542

MOTTO

- Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri. *(Benyamin Franklin)*
- Punggung pisaupun bila diasah akan menjadi tajam. *(Anonim)*
- Kekasih yang setia adalah kekasih yang selalu menutup pintu buat cintanya orang lain. *(Anonim)*
- Tidak ada kekayaan yang melebihi akal, dan tidak ada kemelaratan yang melebihi kebodohan. *(Anonim)*
- Seorang sahabat adalah suatu sumber kebahagiaan dikala merasa tidak bahagia. *(Anonim)*
- Seorang sahabat adalah orang yang menjawab, apabila kita memanggil dan sering menjawab sebelum kita panggil. *(Anonim)*
- Hidup tidak menghadiahkan barang sesuatupun kepada manusia tanpa bekerja keras. *(Anonim)*
- Masa depan kamu adalah apa yang kamu buat hari ini, bukan esok hari. *(Anonim)*
- Bukan harta kekayaanlah, tetapi budi pekerti yang harus ditinggalkan sebagai pusaka untuk anak – anak kita. *(Anonim)*
- Tanah yang digadaikan bisa kembali dalam keadaan lebih berharga, tetapi kejujuran yang pernah digadaikan tidak pernah bisa ditebus kembali. *(Anonim)*

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, syukur yang tidak terhingga atas karunia Allah kepada hambanya-Nya. Skripsi ini saya persembahkan untuk mereka yang telah berjasa dan menginspirasi hidup saya.

- Orangtua saya Bapak dan Ibu yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang . Mengajarkan tentang rasa bersyukur akan sebuah perjuangan dan pengorbanan yang luar biasa tak ternilai hanya untuk anakmu. Terimakasih. Semoga Allah senantiasa membimbing saya di jalan yang benar untuk selalu berbakti kepada kedua orang tua.
- Terimakasih yang tak terhingga seluruh dosen amikom, terutama dosen pembimbing saya Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Cs yang tak pernah lelah dan sabar memberikan ilmu dan bimbingannya.
- Adik-adik saya, Fajar Adi Nugroho dan Keisha Briliana Putri yang selalu memberi keceriaan dan menjadi motivasi dan menjalani hidup dan motivasiku untuk selalu berusaha memberikan yang terbaik.
- Dessy Kharismawati sekeluarga yang telah memotivasi saya, memberi semangat dan keceriaan sehingga saya bisa seperti sekarang.
- Teman – teman 13.S1 TI-12 Syarif yang telah membantu desain, Aji yang memberi petunjuk saat salah coding, Andikharisma, Dwi, Huda, Narendra, Bima, dll yang telah memberi semangat, canda dan tawa, suka dan duka disaat berada di bangku kuliah.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, nikmat, serta petunjuk-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat serta sala penulis persembahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang ajarannya tetap terjaga dan diamalkan sampai detik ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Mengangkat judul “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI TEMPAT WISATA DAN SEJARAH DI KOTA KLATEN BERBASIS ANDROID PADA DINAS KEBUDAYAAN PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN KLATEN” skripsi ini dimaksudkan untuk membantu pengguna dalam mencari informasi tentang keberadaan anggota keluarga.

Banyak pihak yang telah mendukung terselesainya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

3. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua Program Studi S1 – Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Bapak Erik Hadi Saputra, S.kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Kedua orangtua yang selalu menuntun dan memberikan kepercayaan kepada penulis saat ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat.
7. Keluarga besar S1 Teknik Informatika 13-S1 TI 12.
8. Semua pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh kaeran itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 4 September 2017

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.5.2 Metode Perancangan.....	7
1.5.3 Metode <i>Testing</i>	7
1.5.4 Metode Implementasi.....	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.2 Pengertian Perancangan.....	12
2.3 Pengertian Implementasi.....	12

2.4	Pengertian Aplikasi	13
2.4.1	Karakteristik Aplikasi	13
2.5	Android.....	14
2.5.1	Pengertian Android	14
2.5.2	Sejarah Android	15
2.5.3	Fitur-Fitur Android	20
2.5.4	Arsitektur Android	21
2.5.5	Karakteristik Android.....	25
2.6	Perangkat yang digunakan.....	27
2.6.1	Android Studio	27
2.6.2	Android Software Development Kit (SDK).....	28
2.6.3	Android Devlopment Tool (ADT)	28
2.7	Java.....	29
2.8	Unified Modelling Language (UML).....	30
2.8.1	Pengertian UML.....	30
2.8.2	Use Case Diagram.....	30
2.8.3	<i>Class Diagram</i>	33
2.8.4	<i>Sequence Diagram</i>	35
2.8.5	<i>Activity Diagram</i>	36
2.9	Pengertian Pariwisata	37
2.10	Klaten	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		39
3.2	Analisis Sistem.....	40
3.2.1	Analisis SWOT	41
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sitem.....	42

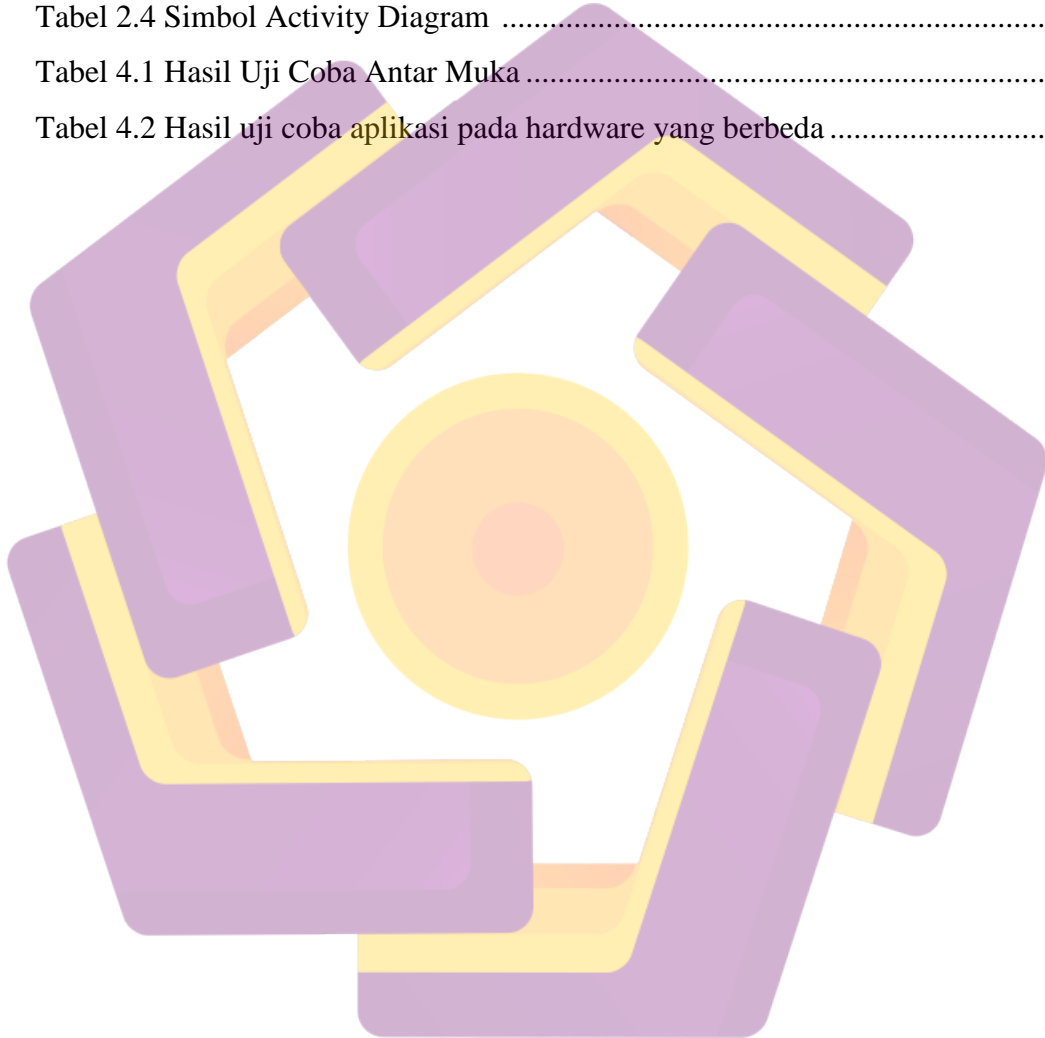
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	44
3.3	Perancangan Sistem.....	45
3.3.1	<i>Use Case</i> Diagram.....	46
3.3.2	<i>Activity</i> Diagram.....	46
3.3.3	<i>Class</i> Diagram.....	50
3.3.4	<i>Sequence</i> Diagram.....	51
3.4	Rancangan Database.....	54
3.5	Rancangan Antarmuka	55
3.5.1	Rancangan Splash Screen	55
3.5.2	Rancangan Menu Jenis Wisata	56
3.5.3	Rancangan Menu Tempat Wisata	56
3.5.4	Rancangan Objek Wisata	57
3.5.5	Rancangan Menu Galeri.....	58
3.5.6	Rancangan Menu Info	58
3.5.7	Rancangan Menu Lokasi.....	59
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Implementasi	60
4.1.1	Implementasi Antar Muka / User Interface.....	60
4.1.2	Implementasi Interface Aplikasi	61
4.2	Pengujian Aplikasi	76
4.2.1	White Box Testing	76
4.2.2	Black Box Testing.....	77
4.3	Implementasi Program	80
4.3.1	Manual Program.....	80
4.3.2	Manual Instalasi	82

BAB V PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Definisi Aktor	6
Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	31
Tabel 2.2 Class Diagram	33
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram	35
Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram	36
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Antar Muka	78
Tabel 4.2 Hasil uji coba aplikasi pada hardware yang berbeda	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Use Case Diagram.....	5
Gambar 2.1 Arsitektur Platform Android	25
Gambar 2.2 Tampilan Android Studio.....	27
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	46
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Jenis Wisata	47
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Tempat Wisata	47
Gambar 3.4 Activity Diagram Objek Wisata.....	48
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Galeri	48
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Info.....	49
Gambar 3.7 Activity Diagram Menu Lokasi.....	50
Gambar 3.8 Class Diagram	51
Gambar 3.9 Sequence Diagram Menu Jenis Wisata	52
Gambar 3.10 Sequence Diagram Menu Tempat Wisata.....	52
Gambar 3.11 Sequence Diagram Objek Wisata.....	53
Gambar 3.12 Sequence Diagram Menu Galeri	53
Gambar 3.13 Sequence Diagram Menu Info.....	54
Gambar 3.14 Sequence Diagram Menu Lokasi	54
Gambar 3.15 Rancangan Splash Screen.....	55
Gambar 3.16 Rancangan Menu Jenis Wisata.....	56
Gambar 3.17 Rancangan Menu Tempat Wisata	57
Gambar 3.18 Rancangan Menu Objek Wisata.....	57
Gambar 3.19 Rancangan Menu Galeri.....	58
Gambar 3.20 Rancangan Menu Info	59
Gambar 3.21 Rancangan Menu Lokasi	59
Gambar 4.1 Pembuatan Tampilan Antar Muka	61
Gambar 4.2 Tampilan Splash Screen	62
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama Jenis Wisata	63
Gambar 4.4 Tampilan Daftar Menu Tempat Wisata.....	65
Gambar 4.5 Tampilan Menu Objek Wisata	67
Gambar 4.6 Tampilan Menu Galeri	71

Gambar 4.7 Tampilan Menu Info.....	73
Gambar 4.8 Tampilan Menu Lokasi	75
Gambar 4.9 Contoh Kesalahan Kode Program	77
Gambar 4.10 Kesalahan Logika	77
Gambar 4.11 Logika Yang Benar	77
Gambar 4.12 Aplikasi Dijalankan.....	81
Gambar 4.13 Tampilan daftar wisata alam	81
Gambar 4.14 Tampilan Objek Galeri Info dan Lokasi Wisata	82
Gambar 4.15 Membuka File APK Dari File Manager.....	82
Gambar 4.16 Install Aplikasi	83
Gambar 4.17 Proses Install Aplikasi.....	83
Gambar 4.18 Install Aplikasi Selesai	84
Gambar 4.19 Aplikasi Siap Dijalankan.....	84



INTISARI

Sektor pariwisata merupakan salah satu aspek penting untuk meningkatkan citra bangsa. Pariwisata dapat dikatakan sebagai industri yang semakin berkembang pesat, sebab melalui sektor pariwisata pula mampu meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD). Selanjutnya Bagaimana cara mengenalkan tempat wisata dan sejarah yang belum terjelajahi menjadi sudah terjelajahi di kota Klaten ? supaya dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat dan memperluas kesempatan kerja, serta melestarikan alam dan budaya setempat.

Tujuan dibuatnya aplikasi wisata dan sejarah di Klaten ini membantu pengguna dalam mengakses tempat wisata yang ada di kota Klaten. Pengguna menjadi lebih tertarik dalam mencari informasi wisata. Dalam melakukan penelitian menggunakan metode perancangan UML, menggunakan metode analisis SWOT dan metode studi kasus pada Dinas Kebudayaan Pariwisata dan Olahraga Kabupaten Klaten.

Aplikasi Tempat Wisata Dan Sejarah di Klaten berbasis android dapat memberikan galeri foto, deskripsi atau sejarah dan lokasi wisata untuk menambah wawasan dan pengetahuan. Aplikasi Tempat Wisata dan Sejarah di Klaten diharapkan bisa dijadikan sebagai media promosi untuk kota Klaten terutama di bidang pariwisata.

Kata Kunci : Pariwisata, Aplikasi Tempat Wisata Dan Sejarah di Klaten, Android.

ABSTRACT

The tourism sector is one of the important aspects to improve the image of the nation. Tourism can be said to be a rapidly growing industry, because through the tourism sector is also able to increase the original revenue (PAD). Next How to introduce the sights and unexplored history to be already explored in the city of Klaten? In order to improve the standard of living of the community and expand employment opportunities, and preserve the natural and local culture.

The purpose of making tourism applications and history in Klaten is to help users in accessing existing attractions in the city of Klaten. Users become more interested in finding tourist information. In doing research using UML design method, using SWOT analysis method and case study method at Cultural Office of Tourism and Sport of Klaten Regency.

Tourism and History Applications in Klaten based on android can provide photo galleries, descriptions or history and tourist locations to add insight and knowledge. Applications Places of Tourism and History in Klaten is expected to serve as a media campaign for the city of Klaten, especially in the field of tourism.

Keywords: *Tourism, Tour And Tourism Applications in Klaten, Android.*