

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA
KABUPATEN DOMPU BERBASIS MOBILE**

SKRIPSI



disusun oleh

Ermansyah

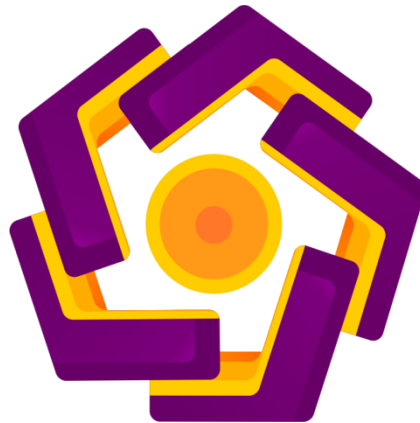
12.12.6957

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA
KABUPATEN DOMPU BERBASIS MOBILE**

Skripsi

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



disusun oleh

Ermansyah

12.12.6957

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA
KABUPATEN DOMPU BERBASIS MOBILE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ermansyah

12.12.6957

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 8 juni 2017

Dosen Pembimbing,



AKHMAD DAHLAN, M.Kom
NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA
KABUPATEN DOMPU BERBASIS MOBILE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ermansyah

12.12.6957

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satva, M.Kom.
NIK.190302126



Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK.190302148



Sudarmawan, S.T.,M.T.
NIK.190302035



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

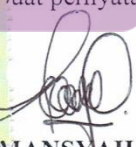
Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya orang yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya 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, .. Februari 2018

Yang membuat pernyataan,




ERMANSYAH
NIM. 12.12.6957

MOTTO

Hidup ini bagai Skripsi, banyak bab dan revisi yang harus dilewati, Tetapi akan Selalu berakhir indah, bagi mereka yang pantang menyerah

(Penulis)



LEMBAR PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya...

Sembah Sujud serta Syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehariban Rasullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kevil ini kepada ibu dan ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta yang tiada terhingga yang tiada mungkin kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadidi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk ayah dan ibu yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku,selalu menasehatiku menjadi lebih baik.

Terima kasih Ibu..... Terima Kasih Ayah...

Dosen Pembimbing Tugas Akhirku.....

Bapak Akhmad Dahlan,M.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak pak..., saya sudah dibantu selama ini,sudah dinasehati,sudah diajari,saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak.

Terima kasih banyak pak... bapak adalah dosen favorit saya ...

Seluruh Dosen Pengajar di Fakultas Ilmu Komputer :

Terima kasih banyak untuk semua ilmu,didikan dan pengalaman sayang sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami....

Staf Akademik :

Bapak DRS. Bambang sudaryatno, MM dan semua staf akademik di Fakultas Ilmu Komputer terima kasih banyak atas bantuan kalian...

Teman- teman angkatan 2012 ,2013,2014 :

Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini....

Serta semua pihak yang sudah membantu selama penyelesaian tugas akhir ini...

"Your dreams today, can be your future tomorrow"

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Hirobbil‘Alamin puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN DOMPU BERBASIS MOBILE”** tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini belum sempurna dan mungkin masih banyak kekurangan – kekurangannya. Karena itu, saran dan kritik akan di terima dengan senang hati guna untuk membangun demi penulisan laporan yang lebih baik.

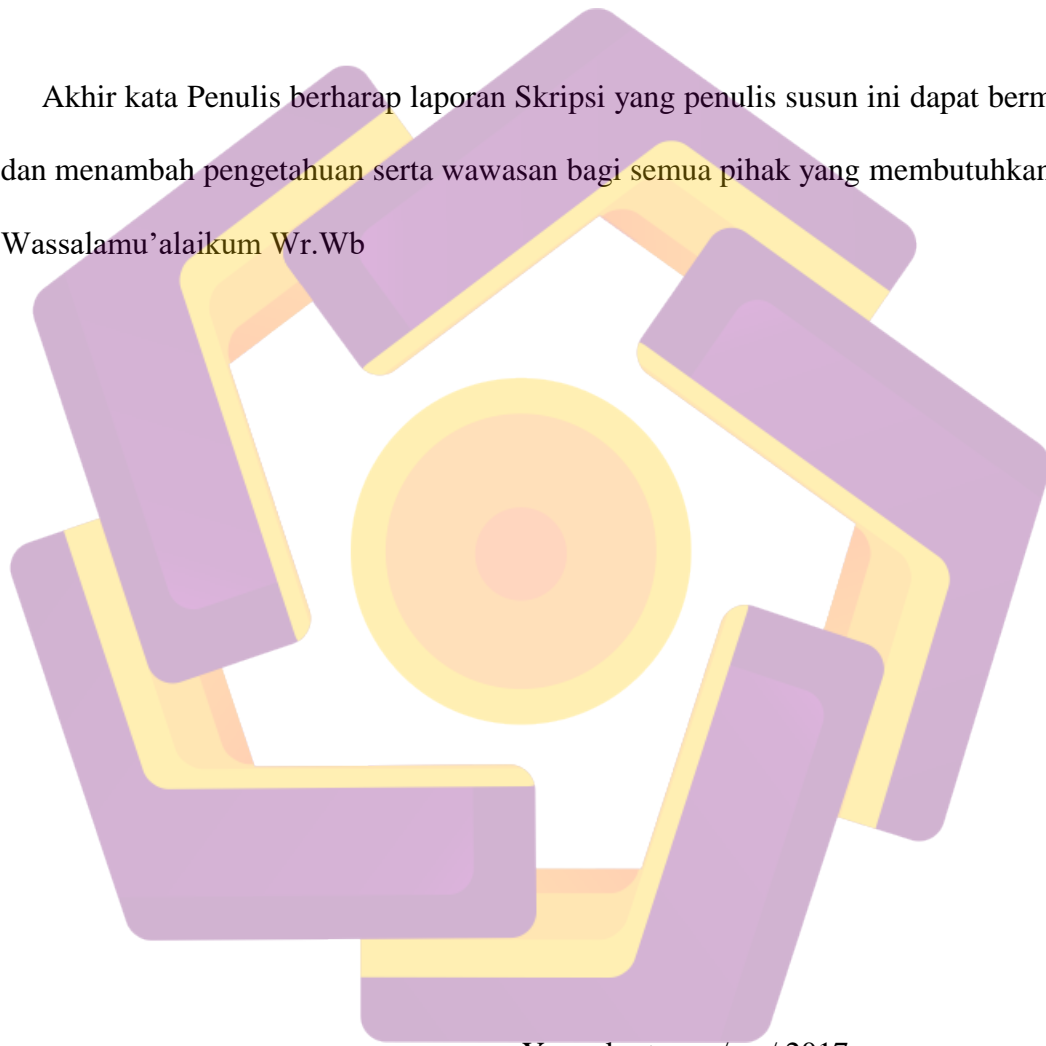
Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dorongan, perhatian dan bimbingan kepada kami :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Krisnawati, S.Si, MT. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi
3. Akhmad Dahlan, M.Kom. Sebagai Dosen Pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu guna membimbing, mengarahkan, dan memberi petunjuk yang sangat berharga demi selesainya penyusunan skripsi ini.
4. H.Ichtiar,S.H. Selaku Kepala Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Dompu yang menyetujui penelitian ini di Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Dompu.

5. Seluruh Dosen Pengajar dan Staf Universitas AMIKOM Yogyakarta khususnya di jurusan Sistem Informasi
6. Ayahanda dan Ibunda yang saya cintai dan hormati yang telah memberikan dukungan baik moril, spiritual maupun material.

Akhir kata Penulis berharap laporan Skripsi yang penulis susun ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan serta wawasan bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Yogyakarta, / / 2017

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAKSI	xv
INTISARI	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisis	6
1.5.3 Metode Perancangan UML	7
1.5.4 Metode Pengembangan Sistem	8
1.5.5 Metode Pengujian Sistem (Testing)	10
1.5.6 Sistematika Penulisan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	12
2.1 Tinjauan Pustaka	12
2.1.1 Pengertian Sistem	14
2.1.2 Karakteristik Sistem	15
2.2 Landasan Teori	16
2.2.1 Pengertian Sistem Informasi	16
2.2.2 Nilai Informasi	18
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	18
2.3.1 Pengertian Sistem Informasi	18
2.3.2 Komponen Sistem Informasi	19
2.4 Sistem Informasi Pariwisata	21
2.5 Teori Analisis	23
2.5.1 Analisis SWOT	23
2.5.2 Analisis Kebutuhan Sistem	25
2.6 Pengembangan Sistem	28
2.6.1 Perencanaan Sistem	28
2.6.2 Analisis Sistem	29
2.7 Perancangan Sistem	30

2.7.1 Perancangan UML	30
2.8.1 Latitude dan Longitude	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	33
3.1 Analisis Sistem.....	33
3.1.1 Profil Daerah	33
3.1.2 Potensi Wisata Unggulan Kabupaten Dompu.....	37
3.1.3 Analisis Sistem Yang Sedaang Berjalan	41
3.1.4 Identifikasi Masalah	41
3.1.5 Perbandingan Sistem yang berjalan dan sistem yang diusulkan	42
3.1.6 Solusi Pemecahan Masalah	43
3.2 Perancnagan Sistem	44
3.2.1 Use Case Diagram	44
3.2.2 Sequence Diagram	46
3.2.3 Class Diagram	47
3.2.4 Struktur Menu	48
3.3 Perancnagan Antarmuka	49
3.3.1 Antarmuka SplashScreen	49
3.3.2 Antarmuka Menu Utama.....	50
3.3.3 Antarmuka Menu Daftar Wisata	51
3.3.4 Antarmuka Menu Objek Wisata.....	52
3.3.5 Antarmuka Daftar Penginapan	54
3.3.6 Antarmuka Nama Penginapan	55
3.3.7 Antarmuka Menu Event	56
3.3.8 Antarmuka Event	57
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	59
4.1 Implementasi	59
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras.....	59
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak.....	59
4.1.3 Implementasi <i>Database</i>	60
4.1.4 Implementasi Antarmuka	61
4.2 Pengujian Alpha	83
4.2.1 Rencana Pengujian	84
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian.....	85
4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Alpha	90
4.4 Pengujian Beta.....	91
4.4.1 Penyebaran kuesioner kepada Pengguna	91
4.5 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta.....	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Pustaka	14
Tabel 3.1 Tabel Perbedaan antara sistem yang sedang berjalan dan sistem yang diusulkan	43
Tabel 4.1 Tabel Spesifikasi Perangkat Keras.....	50
Tabel 4.2 Tabel Spesifikasi Perangkat Lunak.....	51
Tabel 4.3 Tabel Implementasi Database	51
Tabel 4.4 Tabel Rencana Pengujian Admin	84
Tabel 4.5 Tabel Rencana Pengujian Wisatawan	84
Tabel 4.6 Tabel Pengujian Aplikasi Sistem Informasi	85
Tabel 4.7 Tabel Pengujian Fungsi Login.....	86
Tabel 4.8 Tabel Pengujian Fungsi Tambah Data.....	87
Tabel 4.9 Tabel Pengujian Fungsi Edit Data	88
Tabel 4.10 Tabel Pengujian Fungsi Hapus Data.....	89
Tabel 4.11 Tabel Kesimpulan Pengujian Fungsi	90
Tabel 4.12 Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 1	93
Tabel 4.13 Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 2	93
Tabel 4.14 Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 3	94
Tabel 4.15 Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 4	94
Tabel 4.16 Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 5	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Lambang Kabupaten Dompu	34
Gambar 3.2	Use Case Diagram Admin	45
Gambar 3.3	Use Case Diagram User	45
Gambar 3.4	Sequence Diagram User	46
Gambar 3.5	Sequence Diagram Admin	47
Gambar 3.6	Class Diagram Aplikasi	48
Gambar 3.7	Class Diagram Database	48
Gambar 3.8	Struktur Menu	48
Gambar 3.9	Halaman SplashScreen	50
Gambar 3.10	Halaman Menu Utama	51
Gambar 3.11	Halaman Daftar Wisata	52
Gambar 3.12	Halaman Objek Wisata	53
Gambar 3.13	Rute Lokasi Wisata	54
Gambar 3.14	Halaman Daftar Penginapan	55
Gambar 3.15	Halaman Nama Penginapan	56
Gambar 3.16	Halaman List Event	57
Gambar 3.17	Halaman Event	58
Gambar 4.1	Antarmuka Menu Utama	62
Gambar 4.2	Antarmuka Daftar Wisata	63
Gambar 4.3	Antarmuka Detail Wisata	65
Gambar 4.4	Antarmuka Rute Menuju Lokasi	66
Gambar 4.5	Antarmuka Galeri Wisata	67
Gambar 4.6	Antarmuka Daftar Penginapan	68
Gambar 4.7	Antarmuka Detail Penginapan	70
Gambar 4.8	Antarmuka Daftar Event	71
Gambar 4.9	Antarmuka Detail Event	72
Gambar 4.10	Antarmuka Login Admin	73
Gambar 4.11	Antarmuka Halaman Utama Admin	74
Gambar 4.12	Antarmuka Halaman Informasi Wisata	75
Gambar 4.13	Antarmuka Halaman Tambah Wisata	76
Gambar 4.14	Antarmuka Halaman Edit Wisata	77
Gambar 4.15	Antarmuka Halaman Informasi Penginapan	78
Gambar 4.16	Antarmuka Halaman Tambah Penginapan	79
Gambar 4.17	Antarmuka Halaman Edit Penginapan	80
Gambar 4.18	Antarmuka Halaman Informasi Event	81
Gambar 4.19	Antarmuka Halaman Tambah Event	82
Gambar 4.20	Antarmuka Halaman Edit Event	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 :	LISTING PROGRAM
Lampiran 2:	Surat Ijin Penelitian
Lampiran 3:	Kuesioner
Lampiran 4:	Wawancara



INTISARI

Pada tulisan ini dibahas tentang pembuatan sebuah aplikasi dalam sebuah perangkat selular. Pengembangan aplikasi mobile ini dilakukan karena mobilitas penggunaan ponsel semakin berkembang mulai dari aplikasi yang berupa permainan maupun aplikasi yang bersifat mendidik. Aplikasi yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah sebuah aplikasi yang dinamakan “Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Dompu“. Aplikasi ini digunakan untuk membantu seseorang untuk lebih mengenal tempat tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Dompu. Aplikasi ini dibuat menggunakan software eclipse yang dijalankan pada sistem operasi Android.

Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat rancangan umum aplikasi, dilanjutkan dengan pembuatan struktur menu beserta diagram alur dan algoritmanya, selanjutnya mengimplementasikan aplikasi yang sudah dibuat. Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Dompu yang dibuat masih memiliki bentuk yang sangat sederhana, sehingga tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan aplikasi ini menjadi lebih sempurna.

Penambahan GPS, dan aksesibilitas transportasi menuju lokasi pariwisata dapat membuat aplikasi ini menjadi lebih menarik lagi. Aplikasi ini sudah dapat terinstall pada android versi yang cukup terbaru yaitu android 2.2. Aplikasi ini dibuat untuk memperbanyak pilihan aplikasi berbasis platform android yang biasanya kebanyakan berbasiskan Java J2ME.

Kata kunci: aplikasi, mobile, sistem, informasi.

ABSTRAK

In this paper discussed about making an application in a mobile device. The development of mobile applications is done because mobility of mobile usage is growing from applications in the form of games and applications that are educational. The application that will be discussed in this writing is an application called "Dompu Tourism Information System". This application is used to help someone to better know the place where tourism in Dompu District. This app is created using eclipse software that runs on the Android operating system.

The first step is to make the general design of the application, followed by the creation of menu structure along with flowchart and algorithm, then implement the application that has been made. Application of Tourism Information System of Dompu Regency that is made still has a very simple form, so it is possible to develop this application to be more perfect.

The addition of GPS, and the accessibility of transportation to the tourist sites can make this application even more interesting. This application can already be installed on the android version is quite recent android 2.2. This application is made to multiply the choice of platform-based applications android that is usually mostly based on Java J2ME.

Keywords: *application, mobile, system, information.*