

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN OBYEK WISATA DI
KABUPATEN PONOROGO BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Bangkit Efendi

08.11.2211

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN OBYEK WISATA DI
KABUPATEN PONOROGO BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Bangkit Efendi

08.11.2211

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN OBYEK WISATA
DIKABUPATEN PONOROGO BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bangkit Efendi

08.11.2211

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Mei 2012

Dosen Pembimbing,


Andi Sunyati, M.Kom

NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI Pencarian Obyek Wisata di
Kabupaten Ponorogo Berbasis Android**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bangkit Efendi

08.11.2211

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

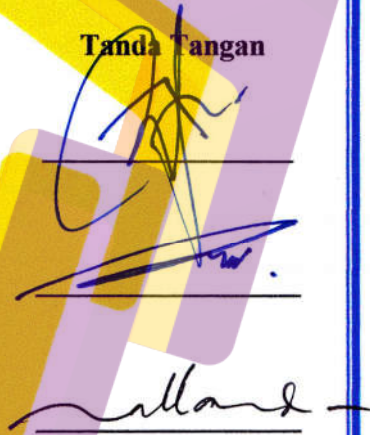
Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Juli 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

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 tanggung jawab saya pribadi.

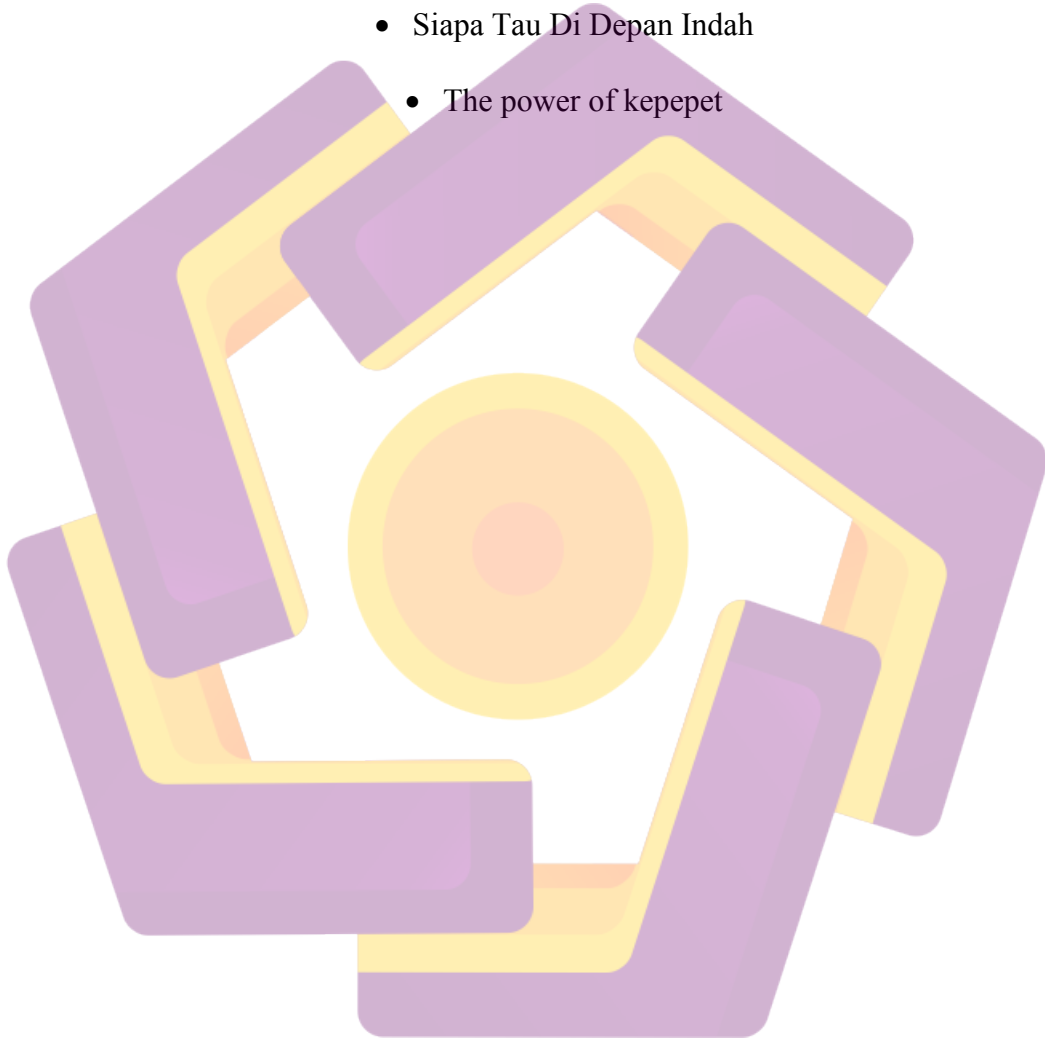
Yogyakarta, 30 Juli 2016



Bangkit Efendi
NIM. 08.11.2211

MOTTO

- Man Jadda Wa Jadda
- Usaha Tidak Akan Pernah Mengkhianati Hasil
- Siapa Tau Di Depan Indah
- The power of kepepet



HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsi ini untuk :

1. Allah SWT yang telah memberi kekuatan dan keyakinan untuk terus berusaha dan tidak meyerah menjalani hidup. Dan terima kasih atas nikmat yang telah diberikan.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa selalu memberikan kasih sayang, dukungan, doa restu yang tidak mungkin saya membalasnya.
3. Dek Kikik yang selalu mensupport dengan semangat dan sabar.
4. Semua saudara-saudara saya yang tidak bisa sebutkan satu persatu.
5. Teman-teman Kost Nasir & Kost Semud.
6. Teman Seperjuangan Kece , Gepeng , Faisol , Ucup, Roger, Sarbini.
7. Segenap karyawan GOJ SPORT cabang condongcatur bos Agung & dek imron.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan kemurahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan judul “Perancangan Aplikasi Pencarian Obyek Wisata Di Kabupaten Ponorogo Berbasis Android”.

Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Teknik Informatika jenjang Strata I (S1), di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya laporan skripsi ini adalah berkat bimbingan, bantuan, serta dorongan dari berbagai pihak. Dan pada kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran serta kritik yang membangun dalam kesempurnaan Laporan Skripsi ini.

Harapan penulis, semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 30 Juli 2016

Penulis



Bangkit Efendi

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang masalah.....	2
1.2 Rumusan masalah	3
1.3 Batasan masalah.....	3
1.4 Tujuan penelitian	3
1.5 Manfaat penelitian	4
1.6 Metode penelitian	4
1.7 Sistematika penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7

2.1	Pariwisata	7
2.2	Konsep Dasar Analisis Dan Perancangan Sistem.....	8
2.2.1	Pengertian Analisis	8
2.2.2	Analisis SWOT	9
2.3	Sistem Informasi Geografi.....	10
2.3.1	Pengertian Sistem Informasi Geografi.....	10
2.3.2	Konsep Dasar.....	11
2.3.3	Subsistem Sistem Informasi Geografi	11
2.3.4	Komponen Sistem Informasi Geografi	12
2.3.5	Kemampuan Sistem Informasi Geografi.....	14
2.4	Android	15
2.4.1	Perkembangan Android	16
2.4.1.1	Android Versi 1.0.....	16
2.4.1.2	Android Versi 1.1.....	16
2.4.1.3	Android Versi 1.5 (cupcake).....	16
2.4.1.4	Android Versi 1.6 (donut).....	17
2.4.1.5	Android Versi 2.0/2.1 (Éclair)	17
2.4.1.6	Android Versi 2.2(Froyo)	17
2.4.1.6	Android Versi 2.3(Gingerbread)	17
2.4.1.6	Android Versi 3.0(Honeycomb)	17
2.4.1.6	Android Versi 4.0(Ice Cream Sanwich	17
2.4.2	Fitur dan Arsitektur Android.....	18
2.4.3	Android SDK	21

2.5 Google App Inventor	21
2.5.1 Sejarah App Inventor	22
2.5.2 App Inventor Designer	23
2.5.2.1 NonVisible Component	28
2.5.3 Block Editor	29
2.6 Sekilas Tentang Java	30
2.6.1 Java Modern	32
2.6.2 Java Virtual Machine	32
2.6.3 Just In Time Compiler	33
2.6.4 Keunggulan Java	33
2.7 UML	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	42
3.1 Analisis dan Perancangan	42
3.2 Analisis aplikasi	42
3.2.1 Analisis kebutuhan fungsional	43
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	43
3.2.3 Analisis Kebutuhan Perangkat	44
3.3 Perancangan Aplikasi	46
3.3.1 Rancangan Aplikasi Menggunakan UML	46
3.4 Rancangan Tampilan Aplikasi	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Implementasi	62
4.2 Tampilan Aplikasi	62

4.2.1 Tampilan Menu Utama Aplikasi.....	63
4.2.2 Tampilan Menu Wisata	64
4.2.3 Tampilan Menu List Wisata Alam.....	65
4.2.4 Tampilan Menu Keterangan Wisata Alam.....	68
4.2.5 Tampilan Menu List Wisata Budaya	69
4.2.6 Tampilan Menu Keterangan Wisata budaya.....	71
4.2.7 Tampilan Menu List Wisata Religi.....	72
4.2.8 Tampilan Menu Keterangan Wisata Religi	73
4.2.9 Tampilan Menu List Wisata Kuliner	74
4.2.10 Tampilan Menu Keterangan Wisata Kuliner	76
4.2.11 Tampilan Menu List Agenda	77
4.2.12 Tampilan Menu Keterangan Agenda	79
4.2.13 Tampilan Menu Hotel.....	80
4.2.14 Tampilan Menu List Souvenir	81
4.2.15 Tampilan Menu Keterangan Souvenir	82
4.2.16 Tampilan Menu List Tour & Travel	84
4.2.17 Tampilan Menu Keterangan Tour & Travel	85
4.2.18 Tampilan Menu Galeri Foto.....	86
4.3 Pengujian Program dan Sistem	89
4.3.1 Pengujian Program.....	89
BAB V PENUTUP	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran – saran	93



Daftar Tabel

Tabel 4.1 Hasil Black-box Testing.....	89
---	----



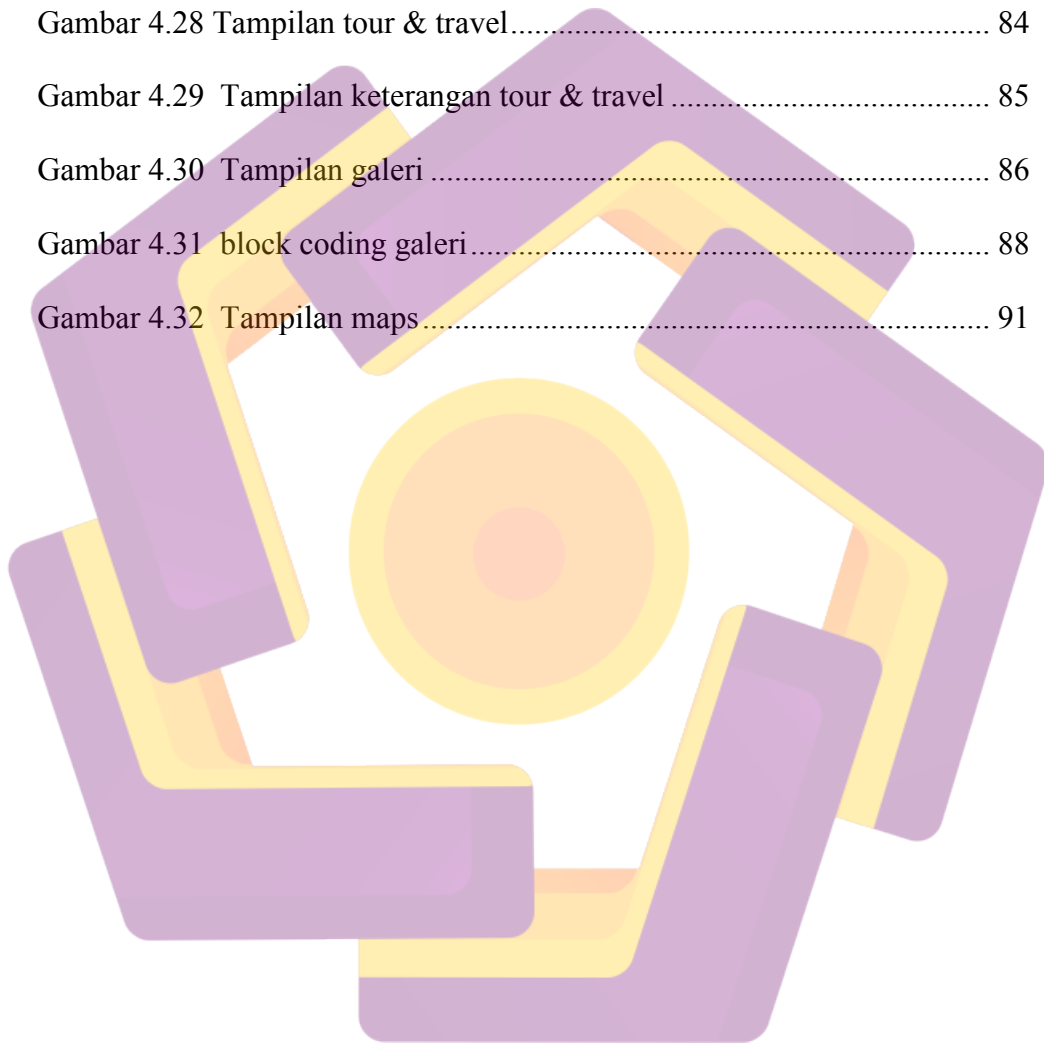
Daftar Gambar

Gambar 2.1 Analsis SWOT	9
Gambar 2.2 App Inventor designer.....	24
Gambar 2.3 Palette pada bagian Social.....	25
Gambar 2.4 Viewer.....	26
Gambar 2.5 Component.....	27
Gambar 2.6 Propertis	28
Gambar 2.7 Main menu	28
Gambar 2.8 Workspace Block Editor.....	29
Gambar 2.9 Daftar Blok pada Drawers.....	30
Gambar 2.10 Contoh Struktur Diagram UML.....	34
Gambar 2.11 Contoh Use Case Diagram.....	35
Gambar 2.12 Contoh Sequence Diagram.....	36
Gambar 2.13 Contoh Collaboration Diagram.....	37
Gambar 2.14 Contoh State Diagram.....	37
Gambar 2.15 Contoh Activity Diagram.....	38
Gambar 2.16 Contoh Class Diagram.....	39
Gambar 2.17 Contoh Object Diagram.....	39
Gambar 2.18 Contoh Component Diagram.....	40
Gambar 2.19 Contoh Deployment Diagram.....	41
Gambar 3.1 Use case diagram Aplikasi Pencarian Obyek Wisata di kabupaten Ponorogo.....	47

Gambar 3.2 Activity diagram Aplikasi Pencarian Obyek Wisata di kabupaten Ponorogo	48
Gambar 3.3 Class Diagram Pencarian Obyek Wisata di kabupaten Ponorogo	49
Gambar 3.4 Sequence Diagram Wisata	50
Gambar 3.5 Sequence Diagram agenda	50
Gambar 3.6 Sequence Diagram Hotel.....	51
Gambar 3.7 Sequence Diagram souvenir.....	51
Gambar 3.8 Sequence Diagram tour & Travel	51
Gambar 3.9 Sequence Diagram Galeri foto	52
Gambar 3.10 Rancangan tampilan menu utama	53
Gambar 3.11 Rancangan tampilan wisata.....	54
Gambar 3.12 Rancangan tampilan list wisata.....	54
Gambar 3.13 Rancangan tampilan keterangan wisata	55
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan list agenda	56
Gambar 3.15 Rancangan tampilan keterangan agenda	57
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan hotel.....	58
Gambar 3.17 Rancangan tampilan list hotel	58
Gambar 3.18 Rancangan tampilan keterangan hotel	59
Gambar 3.19 Rancangan tampilan list toko souvenir	60
Gambar 3.20 Rancangan tampilan keterangan toko souvenir.....	60
Gambar 3.21 Rancangan Tampilan list tour & travel	61
Gambar 3.22 Rancangan tampilan Galeri foto.....	61

Gambar 4.1	Tampilan awal aplikasi Pariwisata Ponorogo	63
Gambar 4.2	block coding Tampilan awal aplikasi Pariwisata Ponorogo	64
Gambar 4.3	Tampilan Menu Wisata	65
Gambar 4.4	Tampilan list wisata alam	66
Gambar 4.5	block coding list wisata alam	67
Gambar 4.6	Tampilan keterangan wisata alam	68
Gambar 4.7	block coding wisata alam	69
Gambar 4.8	Tampilan list wisata budaya	69
Gambar 4.9	block coding list wisata budaya	70
Gambar 4.10	Tampilan keterangan wisata budaya	71
Gambar 4.11	Tampilan list wisata religi	72
Gambar 4.12	block coding wisata religi	73
Gambar 4.13	Tampilan keterangan wisata religi	73
Gambar 4.14	block coding wisata budaya	74
Gambar 4.15	Tampilan list wisata kuliner	74
Gambar 4.16	block coding list wisata kuliner	74
Gambar 4.17	Tampilan keterangan wisata kuliner	75
Gambar 4.18	block coding wisata kuliner	77
Gambar 4.19	Tampilan agenda	77
Gambar 4.20	block coding list agenda	78
Gambar 4.21	Tampilan keterangan agenda	79
Gambar 4.22	block coding keterangan agenda	80
Gambar 4.23	Tampilan menu hotel	80

Gambar 4.24 Tampilan menu souvenir.....	81
Gambar 4.25 block coding list souvenir	82
Gambar 4.26 Tampilan keterangan souvenir	82
Gambar 4.27 block coding list souvenir	83
Gambar 4.28 Tampilan tour & travel.....	84
Gambar 4.29 Tampilan keterangan tour & travel	85
Gambar 4.30 Tampilan galeri	86
Gambar 4.31 block coding galeri.....	88
Gambar 4.32 Tampilan maps.....	91



INTISARI

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah membawa kita untuk hidup berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri. Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan secara lebih aktual dan optimal. Penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi.

Dalam hal ini saya ingin berkreaitivitas dalam berkarya dan juga ingin membantu masyarakat luas dalam bentuk aplikasi mobile yaitu Aplikasi Pencarian Obyek Wisata di Ponorogo Berbasis Android. Sistem ini akan memberikan layananan yang dapat memetakan lokasi obyek wisata secara interaktif serta mudah dioperasikan oleh pengguna. Pembuatan sistem ini menggunakan software App Inventor, dan JDK 6 Windows-i586.

Sistem ini secara garis besar nantinya akan memberikan informasi secara lengkap mengenai peta letak obyek pariwisata yang ada di Ponorogo beserta panduan wisata untuk para wisatawan seperti informasi obyek wisata, hotel serta untuk informasi transportasi umum untuk mencapai tempat objek wisata ataupun info – info khusus lainnya.

Kata Kunci: Teknologi informasi, Android, App Inventor, JDK 6 Windows-i586



ABSTRACT

Rapid technological developments have brought us to coexist with the information and the technology itself. With the growing information technology today, information management can be done in a more actual and optimal. The use of information technology aims to achieve efficiency in various aspects of information management, as indicated by the speed and accuracy of processing time, as well as the precision and accuracy of information.

In this case I want creativity in the work and also wants to help the wider community in the form of mobile applications that Application Search-Based Tourism in Ponorogo Android. This system will provide with services that can map the location of tourist objects interactively and easily operated by the user. Making these systems use App Inventor software, and JDK 6-i586 Windows.

This system outlines will provide complete information about the map location of the object of tourism in Ponorogo along with travel guides for tourists such as tourist information, hotel information and for public transportation to reach the attractions or information - info more special.

Keywords: *Information technology, Android, App Inventor, JDK 6 Windows-i586*

