

**APLIKASI INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
KABUPATEN PURBALINGGA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Aji Rudiyo

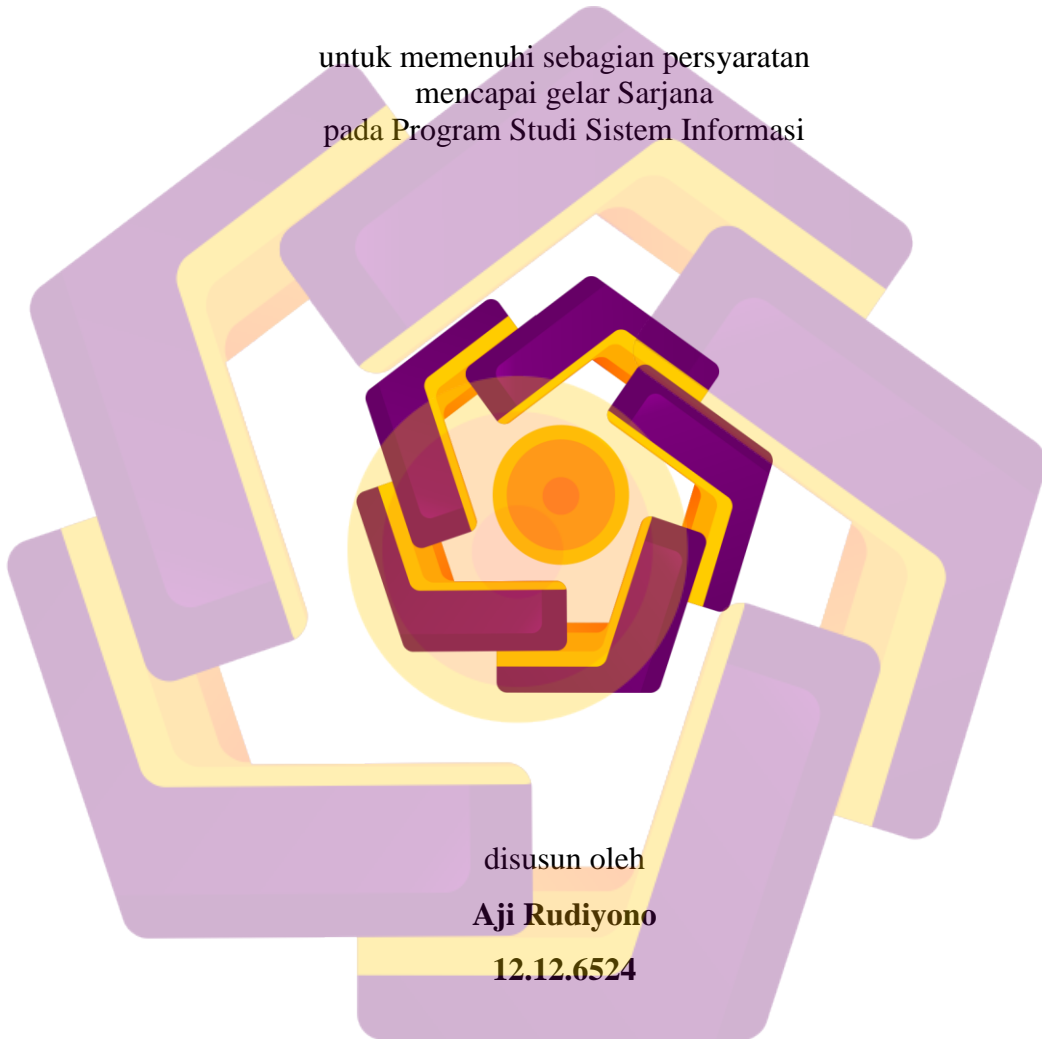
12.12.6524

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

**APLIKASI INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
KABUPATEN PURBALINGGA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Aji Rudiyo
12.12.6524

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

APLIKASI INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN PURBALINGGA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aji Rudiyo

12.12.6524

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 03 Agustus 2016

Dosen Pembimbing,


Sudarmawan, MT.

NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
KABUPATEN PURBALINGGA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aji Rudiyo

12.12.6524

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom.
NIK. 190302192



Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs.
NIK. 190302161



Sudarmawan, MT.
NIK. 190302035



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Agustus 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Agustus 2016



Nama Aji Rudiyo

NIM 12.12.6524

MOTTO

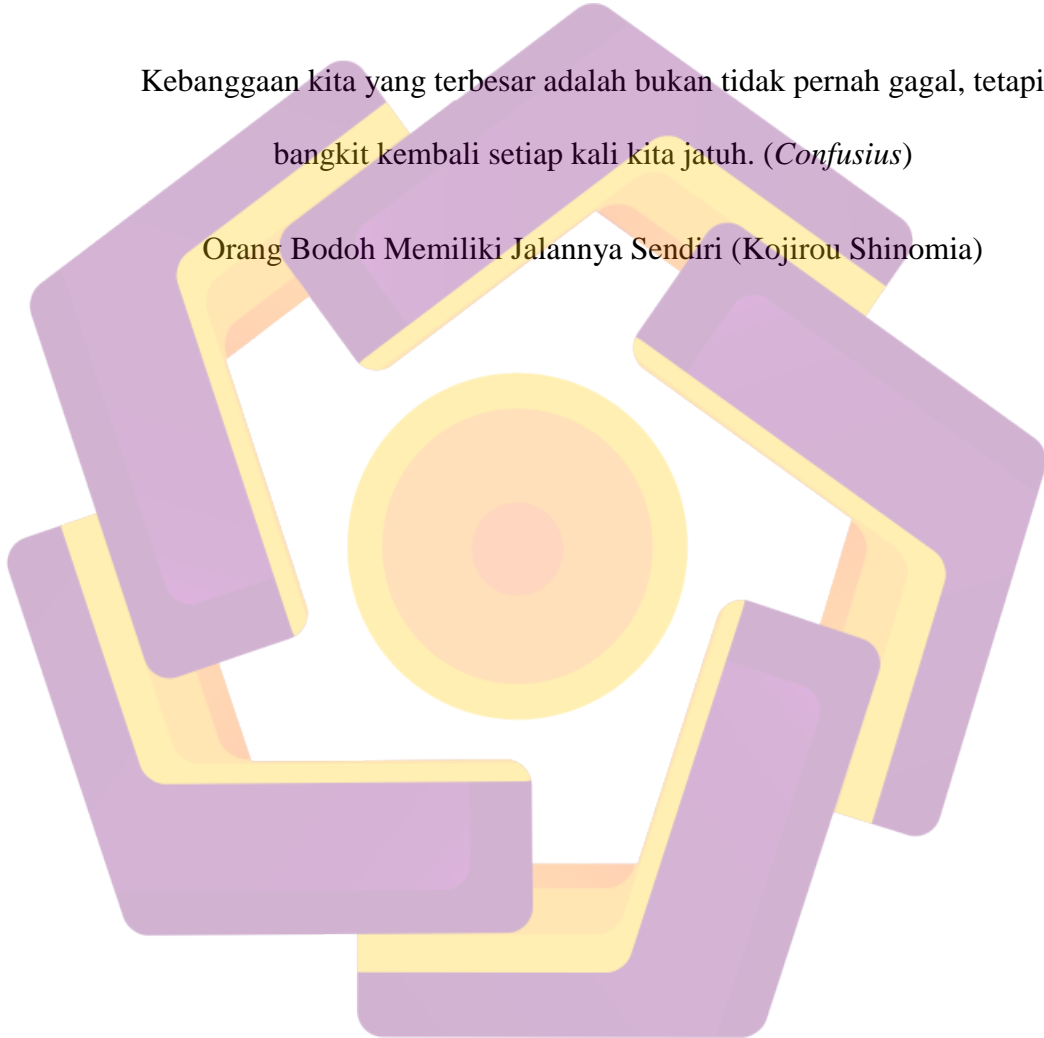
lâ haulâ wa lâ quwwata illâ billâh

”Tidak Ada Daya Dan Upaya Kecuali Allah”

Fiqh Hadits (4)

Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh. (*Confusius*)

Orang Bodoh Memiliki Jalannya Sendiri (*Kojirou Shinomia*)



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini tak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. H. Akhmad Ruslan (Bapak) dan Daimah (Ibu), yang selalu mengingatkan dan terus mendukung saya disaat susah maupun bahagia, hanya ucapan terimakasih tak akan cukup untuk membalas semua perhatian dan kebaikan yang telah kalian berikan.
2. Kakak, yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.
3. Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya.
4. Sahabat dan Teman –Teman yang tidak bias saya sebutkan satu persatu.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT dengan segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. selaku ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta
3. Bapak Sudarmawan, MT. selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas segala kesabaran, bantuan, dukungan dan bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Subeno, S.E, M.Si. selaku Kepala Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Purbalingga yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan pembaca..

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR viiI	
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI	XVI
ABSTRACT	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 METODE PENELITIAN.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan data.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Pengembangan.....	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.2 DASAR TEORI	8
2.2.1 Pengertian Pariwisata.....	8

2.2.1.1	Sistem Informasi Pariwisata.....	10
2.2.2	Pengertian Kebudayaan.....	12
2.2.2.1	Dalil Kebudayaan.....	13
2.2.2.2	Wujud Kebudayaan.....	14
2.2.2.3	Kerangka Kebudayaan	15
2.2.3	Pengertian Android	17
2.2.3.1	Anatomi Android	17
2.2.3.2	<i>Linux Kernal</i>	18
2.2.3.3	<i>Libraris</i>	19
2.2.3.4	<i>Android Runtme</i>	19
2.2.3.5	<i>Aplication Framework</i>	20
2.2.3.6	<i>Aplication Layer</i>	21
2.2.4	Komponen Aplikasi	21
2.2.4.1	<i>Activities</i>	21
2.2.4.2	<i>Service</i>	24
2.2.4.3	<i>Intens</i>	24
2.2.4.4	<i>Broadcase Receiver</i>	25
2.2.4.5	<i>Content Providers</i>	25
2.2.5	Tipe Aplikasi Android.....	26
2.2.7	Kelebihan Android.....	29
BAB III	METODE PENELITIAN	31
3.1	TINJAUAN UMUM.....	31
3.1.1	Sejarah Dinbudparpora.....	31
3.1.2	Tugas Pokok.....	32
3.1.3	Visi dan Misi	32
3.1.4	Struktur Organisasi	33
3.1.5	Alur Kerja.....	34
3.1.5.1	Alur Kerja bidang Kebudayaan.....	34
3.1.5.2	Alur Kerja Bidang Pariwisata	35
3.2	ANALISIS KEBUTUHAN.....	36

3.2.1	Kebutuhan Fungsional	36
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.3	ANALISIS KELAYAKAN	38
3.3.1	Kelayakan Teknis.....	38
3.3.2	Kelayakan Hukum.....	38
3.3.3	Kelayakan Oprasional	39
3.3.4	Kelayakan Ekonomi	39
3.4	PERANCANGAN SISTEM	45
3.4.1	Perancangan Sistem dengan UML.....	45
3.4.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	45
3.4.1.2	<i>Activity Diagram</i>	46
3.4.1.3	<i>Class Diagram</i>	51
3.4.1.4	<i>Squence Diagram</i>	53
3.5	PERANCANGAN ANTAR MUKA	56
3.5.1	Tampilan Halaman Intro	56
3.5.2	Tampilan Halaman Utama	57
3.5.3	Tampil Halaman Pariwisata	57
3.5.4	Tampil Halaman Kebudayaan.....	58
3.5.5	Tampil Halaman Rumah Adat	58
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1	PEMBAHASAN	59
4.2	TAHAPAN PEMBUATAN APLIKASI ANDROID	60
4.2.1	Pembuatan Tampilan Splash	60
4.2.2	Halawan Awal Memulai Aplikasi Android.....	61
4.2.3	Pembuatan Tampilan dan Pembuatan Tombol	62
4.2.4	Script Pembuatan Aplikasi Android.....	65
4.3	TAMPILAN APLIKASI.....	70
BAB V	PENUTUP	76
5.1	KESIMPULAN.....	76

5.2 SARAN 77

DAFTAR PUSTAKA 78



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alur Kerja Bidang Kebudayaan	34
Tabel 3.2 Alur Kerja Bidang Kebudayaan.....	35
Tabel 3.3 Rincian Biaya dan Manfaat.....	41
Tabel 3.4 Keputusan Analisis Biaya dan Manfaat.....	45

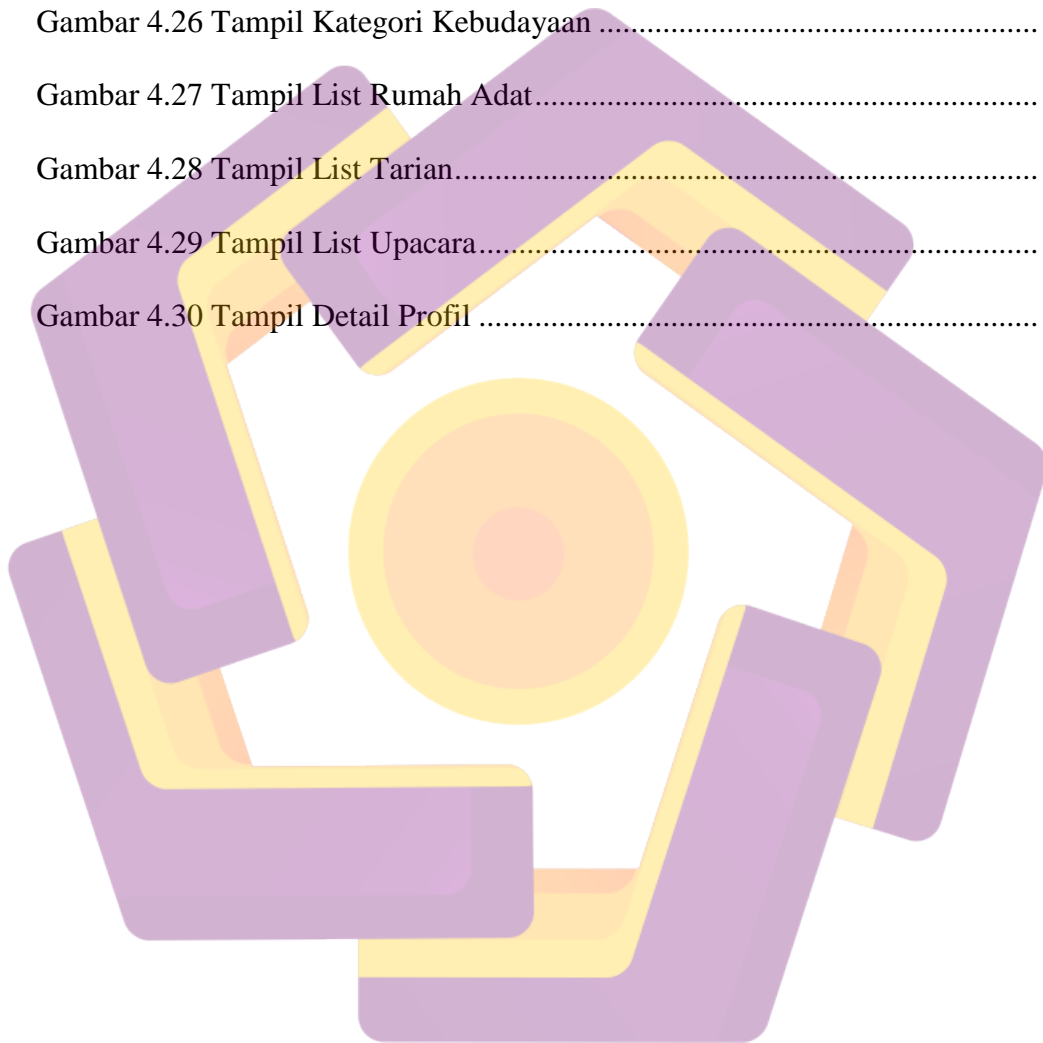


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Kebudayaan	16
Gambar 2.2 Detail Anatomi Android.....	18
Gambar 2.3 Prioritas Aplikasi Berdasarkan Activity.....	28
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	33
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	46
Gambar 3.3 Activity Diagram Tampil Pariwisata.....	47
Gambar 3.4 Activity Diagram Tampil Kebudayaan(Tarian)	48
Gambar 3.5 Activity Diagram Tampil Kebudayaan(Upacara)	49
Gambar 3.6 Activity Diagram Tampil Kebudayaan(Rumah Adat.....	50
Gambar 3.7 Activity Diagram Tampil Profil	51
Gambar 3.8 Class Diagram	52
Gambar 3.9 Squance Diagram Tampil Splash	53
Gambar 3.10 Squance Diagram Tampil Pariwisata	54
Gambar 3.11 Squance Diagram Tampil Kebudayaan(Tarian	54
Gambar 3.12 Squance Diagram Tampil Kebudayaan(Upacara).....	55
Gambar 3.13 Squance Diagram Tampil Kebudayaan(Rumah Adat).....	55
Gambar 3.14 Squance Diagram Tampil Profil.....	56
Gambar 3.15 Tampil Halaman Intro	56
Gambar 3.16 Tampil Halaman Utama	57
Gambar 3.17 Tampil Halaman Pariwisata	57
Gambar 3.18 Tampil Halaman Kebudayaan	58
Gambar 3.19 Tampil Halaman Rumah Adat.....	58

Gambar 4.1 Halaman Splash.....	60
Gambar 4.2 Script Halaman Splash	61
Gambar 4.3 Tampilan Lembar Kerja Android Studio	61
Gambar 4.4 Membuat Layout Baru	62
Gambar 4.5 Tampil Layout Baru	62
Gambar 4.6 Membuat Tombol dan Nama Tombol Pada Tampilan Main Menu	63
Gambar 4.7 Membuat Tombol dan Nama Tombol Pada Tampilan Kategori Kebudayaan.....	63
Gambar 4.8 Membuat Tampilan ListWisata.....	64
Gambar 4.9 Membuat Tampilan Detail Konten.....	64
Gambar 4.10 Membuat Tampilan ViewMap	65
Gambar 4.11 Script Tampilan Splash	66
Gambar 4.12 Script Tampilan Halaman Utama.....	67
Gambar 4.13 Script Tampilan Halaman List Pariwisata.....	67
Gambar 4.14 Script Tampilan Halaman Detail Wisata.....	68
Gambar 4.15 Script Tampilan Halaman ViewMap.....	68
Gambar 4.16 Script Tampilan Halaman Kategori Kebudayaan.....	68
Gambar 4.17 Script Tampilan Halaman Rumah Adat	69
Gambar 4.18 Script Tampilan Halaman List Tarian	69
Gambar 4.19 Script Tampilan Halaman List Upacara	69
Gambar 4.20 Script Tampilan Halaman Profil	70
Gambar 4.21 Tampil Splash.....	70

Gamba 4.22 Tampil Menu Utama.....	71
Gambar 4.23 Tampil ListPariwisata	72
Gambar 4.24 Tampil Detail Konten Pariwisata	72
Gambar 4.25 Tampil ViewMap	73
Gambar 4.26 Tampil Kategori Kebudayaan	73
Gambar 4.27 Tampil List Rumah Adat.....	74
Gambar 4.28 Tampil List Tarian.....	74
Gambar 4.29 Tampil List Upacara.....	75
Gambar 4.30 Tampil Detail Profil	75



INTISARI

Aplikasi Informasi Kebudayaan dan Pariwisata berbasis android ini dirancang sebagai media informasi mobile yang memudahkan dalam mencari informasi pariwisata dan kebudayaan untuk para pengguna android.

Seperti kita ketahui bersama, penggunaan teknologi saat ini sudah menjadi suatu trend dan kebutuhan di zaman moderen. Oleh karena itu untuk membantu siapa saja yang ingin mencari informasi pariwisata dan kebudayaan, penulis mencoba merancang sebuah aplikasi yang didalamnya memuat informasi tentang pariwisata dan kebudayaan kabupaten Purbalingga.

Dalam perancangannya, penulis memilih sistem operasi android sebagai media penerapan aplikasi ini. Sebab android merupakan sistem operasi opensource yang mempunyai berbagai keunggulan terutama dalam segi aplikasi mobile. Serta dilihat juga dari sisi penggunaannya oleh banyak kalangan yang memiliki handphone/gadget berbasis android.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Android

ABSTRACT

Application Information Culture and Tourism is designed as an android based mobile information media that facilitate the search for information and cultural tourism to the android users.

As we all know, the use of technology nowadays has become a trend and a necessity in modern times. Therefore, to help anyone who wants to seek information and cultural tourism, the authors try to design an application that contains inside information about the tourism and culture of Purbalingga.

In its design, the author chose the android operating system as a media application this application. Because Android is an open source operating system that has many advantages, especially in terms of mobile applications. As well as seen also from the use by many people who have a mobile / android based gadgets.

Keyword: Information System, Android

