

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS WISATA KOTA
PEKALONGAN BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Tri Wahyu Tejaningtyas

12.11.5832

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

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS WISATA KOTA
PEKALONGAN BERBASISA ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Tri Wahyu Tejaningtyas

12.11.5832

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS WISATA KOTA PEKALOGAN BERBASIS ANDROID


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Wahyu Tejaningtyas

12.11.5832

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 September 2016

Dosen Pembimbing,


Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS WISATA KOTA PEKALONGAN BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Wahyu Tejaningtyas

12.11.5832

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 September 2016

Susunan Dewan Penguji

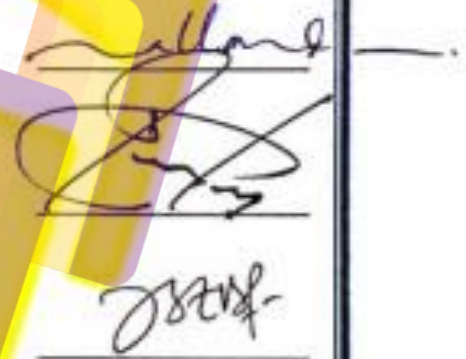
Nama Penguji

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 November 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 November 2016



Tri Wahyu Tejaningtyas

NIM. 12.11.5832

MOTTO

- Kesuksesan hanya dapat di raih dengan segala upaya dan usaha yang di sertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa usaha
- Sebuah tantangan akan menjadi beban, jika itu hanya di pikirkan. Sebuah cita cita juga adalah beban, jika hanya angan – angan.
- Kejakanlah, wujudkanlah, raihlah cita citamu dengan memulainya dari bekerja untuk mencapai bukan hanya menjadi impianmu.
- Jangan takut untuk melangkah karena jarak 1000 mill di mulai dengan langkah pertama.
- Percayalah, Tuhan tak pernah salah memberikan rezeki.
- Allah meningkatkan derajat orang yang beriman dan orang orang yang memiliki ilmu pengetahuan di anara kamu beberpa derajat.
- Sesungguhnya bersama kasukuran itu ada keringanan. Karena itu bila kita sudah selesai (mengerjakan yang lain).dan berharaplah kepada tuhanmu. (Q.S Al Insyirah : 6-8).

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpah hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar atas izin-Nya. Skripsi ini penulis persembahkan keada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan skripsi. Karya ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT atas berkah dan ridho-Nya dalam pembuatan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik dan lancar serta menghasilkan berkah bagi yang mendapatkannya.
2. Kedua orang tua yang telah Mendoakan, memberikan cinta kasih sayangnya dan memberikan dukungan dari berbagai segi kehidupan. Semoga Bapak dan Ibu di berikan Umur yang panjang, sehat, dan keberkahan hidup.
3. Kakak-kakak saya dan adek saya.
4. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu megarahkan dan membimbing hingga pendadaran.
5. Zaza yang memberikan semangat dan dukungannya.
6. Teman-teman 12 S1-TI 02 teman satu angkatan yang selalu membantu, berbagi keceriaan dan melewati suka duka selama kuliah, tiada hari yang indah tanpa kalian semua.
7. Teman-teman grup wa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang di inginkan oleh penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang di inginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat Islam yaitu Nabi Muhammada SAW, yang telah menjadi telada hidup umat Islam.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan S1-Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajarkan ilmunya untuk penulis semasa kuliah.
5. Kedua Orang tua saya, yang selalu Mendoakan yang terbaik dan saudara-saudara saya.

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

Yogyakarta, 7 Oktober 2016

Penulis

Tri Wahyu Tejaningtyas

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	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	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis Sistem.....	5
1.5.3 Metode Perancangan Sistem.....	5
1.6 Metode Pengembangan.....	6
1.6.1 <i>System Developmen Life Crycle (SDLC)</i>	6
1.6.2 Metode Pengujian	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Pengertian Pariwisata	11

2.2.2	Industri Pariwisata	12
2.2.3	GPS (<i>Global Positioning System</i>).....	13
2.2.4	A-GPS (<i>Assisted Global Positioning System</i>)	13
2.2.5	LBS (<i>Location Based Service</i>)	14
2.2.6	<i>Google Maps</i>	16
2.2.7	Internet Secara Umum	16
2.2.8	<i>Google Maps API</i>	17
2.3	<i>Android</i>	17
2.3.1	Pengertian <i>Android</i>	17
2.3.2	<i>Android SDK</i>	18
2.3.3	ADT (<i>Android Developer Tools</i>).....	19
2.4	Metode Analisis	19
2.4.1	Analisis Kebutuhan.....	20
2.4.2	Analisis Kelayakan	20
2.4.3	Desain Sistem	21
2.5	Konsep Pemodelan System	21
2.5.1	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	21
2.5.2	<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	23
	2.5.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	24
	2.5.2.2 <i>Activity Diagram</i>	26
	2.5.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	27
	2.5.2.4 <i>Class Diagram</i>	28
2.6	Metode Pengujian.....	29
2.6.1	Pengujian White Box.....	29
2.6.2	Pengujian Black Box	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	Gambaran Umum	30
3.2	Analisis	31
3.2.1	Analisis SWOT.....	31
3.3	Solusi Yang Diterapkan.....	34
3.4	Solusi Yang Dipilih	34

3.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	35
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	35
3.6	Analisis Kelayakan Sistem	38
3.6.1	Kelayakan Teknologi.....	38
3.6.2	Kelayakan Hukum	39
3.6.3	Kelayakan Operasional.....	39
3.7	Perancangan Sistem.....	39
3.7.1	Perancangan UML.....	40
3.7.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	40
3.7.1.2	<i>Class Diagram</i>	41
3.7.1.3	<i>Sequence Diagram</i>	42
3.7.1.3.1	<i>Sequence Diagram</i> Wisata.....	42
3.7.1.3.2	<i>Sequence Diagram</i> Kuliner	43
3.7.1.3.3	<i>Sequence Diagram</i> Tentang Aplikasi	44
3.7.1.4	<i>Activity Diagram</i>	45
3.7.1.4.1	<i>Activity Diagram</i> Sistem Wisata.....	45
3.7.1.4.2	<i>Activity Diagram</i> Sistem Kuliner.....	46
3.7.1.4.3	<i>Activity Diagram</i> Sistem Tentang Aplikasi	47
3.7.1.5	ERD (Entity Relationship Diagram).....	48
3.7.1.6	RAT (Relasi Antar Tabel).....	49
3.7.1.7	Struktur Tabel Admin	49
3.7.1.8	Struktur Tabel Jenis Wisata	50
3.7.1.9	Struktur Tabel Wisata	50
3.7.1.10	Struktur Tabel Kuliner.....	51
3.8.	Perancangan Interface/Tampilan	52
3.8.1	Rancangan Tampilan Halaman Utama	52
3.8.2	Rancangan Tampilan Jenis Wisata	53
3.8.3	Rancangan Tampilan Tampilan List.....	54
3.8.4	Rancangan Tampilan Detail	55

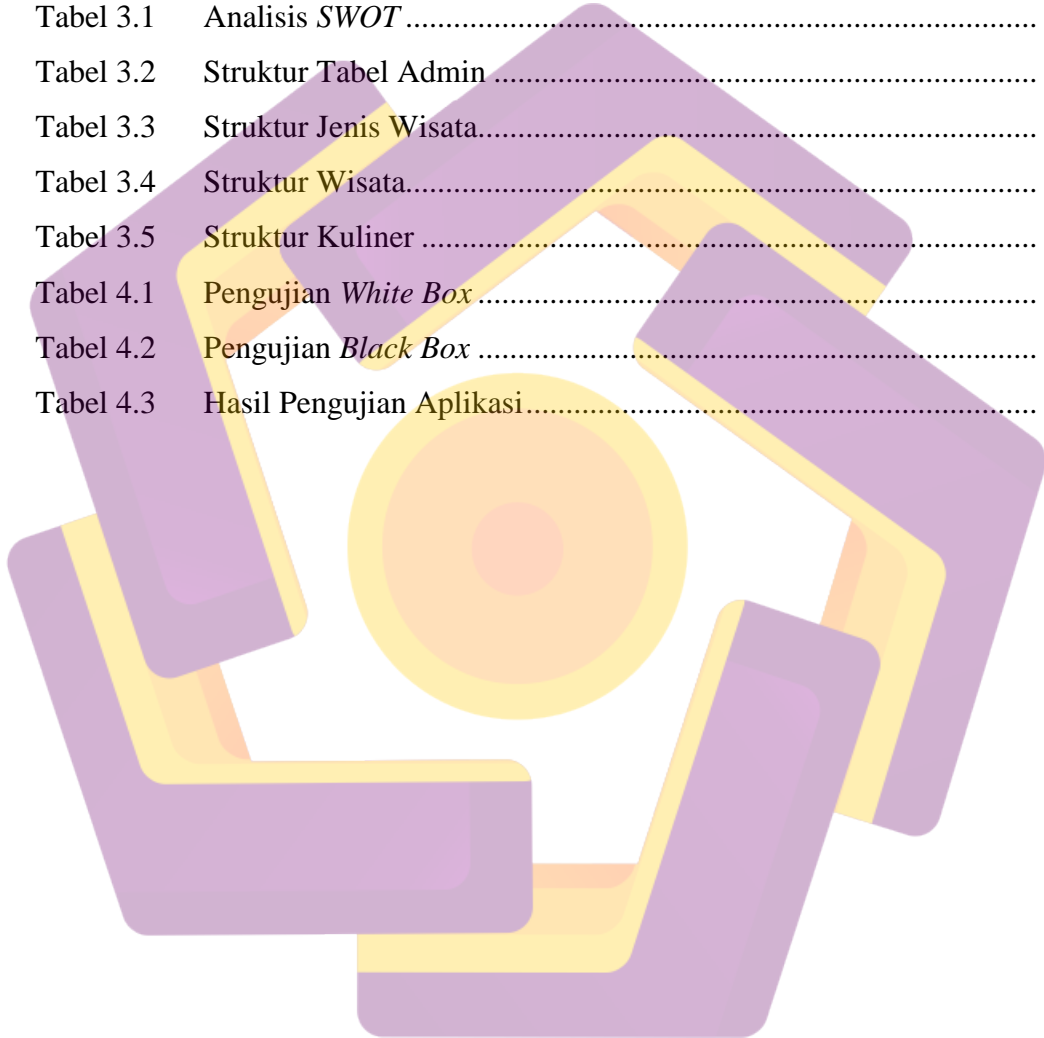
3.8.5	Rancangan Tampilan Tentang Aplikasi.....	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Implementasi Sistem.....	57
4.1.1	Pembuatan <i>Database</i>	57
4.1.2	Pembuatan <i>Splash Screen</i>	60
4.1.3	Menu Utama	61
4.1.4	Jenis Wisata	64
4.1.5	Wisata	66
4.1.6	Detail Wisata	70
4.1.7	Kuliner	71
4.1.8	Detail Kuliner	75
4.1.9	Rute.....	77
4.1.10	Tentang	78
4.2	Pembahasan	79
4.2.1	Pembahasan <i>Interface</i> Program	79
4.2.1.1	Tampilan Halaman Login	79
4.2.1.2	Tampilan Jenis Wisata	80
4.2.1.3	Tampilan Data Wisata.....	80
4.2.1.4	Tampilan Data Kuliner.....	81
4.2.1.5	Tampilan <i>Splash Screen</i>	82
4.2.1.6	Tampilan <i>Menu Utama</i>	83
4.2.1.7	Tampilan Menu Jenis Wisata.....	84
4.2.1.8	Tampilan Menu Wisata	85
4.2.1.9	Tampilan Menu Detail Wisata	86
4.2.1.10	Tampilan Menu Kuliner.....	87
4.2.1.11	Tampilan Menu Detail Kuliner	88
4.2.1.12	Tampilan Menu Maps	89
4.2.1.13	Tampilan Menu tentang	90
4.3	Pengujian Aplikasi.....	90
4.3.1	Pengujian <i>White Box</i>	90
4.3.2	Pengujian <i>Black Box</i>	92

4.3.3 Hasil Pengujian Aplikasi	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan.....	10
Tabel 2.2	Simbol <i>Use Case Diagram</i>	25
Tabel 2.3	Simbol <i>Activity Diagram</i>	27
Tabel 3.1	Analisis <i>SWOT</i>	33
Tabel 3.2	Struktur Tabel Admin	49
Tabel 3.3	Struktur Jenis Wisata.....	50
Tabel 3.4	Struktur Wisata.....	50
Tabel 3.5	Struktur Kuliner	51
Tabel 4.1	Pengujian <i>White Box</i>	91
Tabel 4.2	Pengujian <i>Black Box</i>	92
Tabel 4.3	Hasil Pengujian Aplikasi.....	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram Sistem</i>	40
Gambar 3.2	<i>Clas Diagram Sistem</i>	41
Gambar 3.3	<i>Sequence Diagram Wisata</i>	42
Gambar 3.4	<i>Sequence Diagram Kuliner</i>	43
Gambar 3.5	<i>Sequence Diagram Tentang Aplikasi</i>	44
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram Sistem Wisata</i>	45
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram Sistem Kuliner</i>	46
Gambar 3.8	<i>Activity Diagram Tentang Aplikasi</i>	47
Gambar 3.9	ERD (Entri Relationship Diagram) Web	58
Gambar 3.10	RAT (Relasi Antar Tabel) Web	59
Gambar 3.11	Rancangan Halaman Utama.....	52
Gambar 3.12	Rancangan Tampilan Jenis Wisata.....	53
Gambar 3.13	Rancangan Tampilan List	54
Gambar 3.14	Rancangan Tampilan Detail.....	55
Gambar 3.15	Rancangan Tampilan Tentang Aplikasi	56
Gambar 4.1	Pembuatan Database	57
Gambar 4.2	Tabel Admin.....	58
Gambar 4.3	Tabel Jenis Wisata.....	59
Gambar 4.4	Tabel Kuliner	59
Gambar 4.5	Tabel Wisata.....	60
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Login	79
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Jenis Wisata.....	80
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Data Wisata	80
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Data Kuliner	81
Gambar 4.10	Tampilan <i>Splash Screen</i>	82
Gambar 4.11	Tampilan Menu Utama	83
Gambar 4.12	Tampilan Menu Jenis Wisata	84
Gambar 4.13	Tampilan Menu Wisata	85
Gambar 4.14	Tampilan Menu Detail Wisata	86

Gambar 4.15	Tampilan Menu Kuliner	87
Gambar 4.16	Tampilan Menu Detail Kuliner	88
Gambar 4.17	Tampilan <i>Maps</i>	89
Gambar 4.18	Tampilan Tentang	90



INTISARI

Teknologi ini sangat cepat dan berkembang pesat yang membawa kita ke hidup ini tak lepas dari teknologi informasi itu sendiri. Informasi teknologi sekarang bisa dilakukan dengan lebih optimal dan aktual. Digunakan, teknologi informasi memiliki tujuan mencapai efisiensi dalam berbagai aspek manajemen informasi yang dibuktikan dengan kecepatan dan ketepatan pengolahan waktu, serta ketepatan dan akurasi informasi yang mereka butuhkan. Dalam hal ini, saya ingin berpartisipasi dalam pengembangan informasi teknologi yang tersedia untuk umum tentang pariwisata dalam bentuk mobile.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media informasi dan promosi potensi wisata yang ada di Pekalongan yang terbagi Menjadi 4 Wilayah Yaitu wisata alam, wisata budaya, wisata religi, dan wisata kuliner sehingga masyarakat akan lebih mengenal tempat-tempat pariwisata yang ada di Pekalongan.

Secara garis besar, aplikasi ini akan memberikan informasi tentang pariwisata yang ada di Pekalongan dengan metode yang berbeda beda, di sesuaikan dengan potensi pariwisata di setiap Daerah.

Kata Kunci: Aplikasi, Aplikasi pariwisata, Teknologi Informasi, Pariwisata, Pekalongan.

ABSTRACT

This technology is rapidly evolving very rapidly and that brings us to live is not separated from the information technology itself. Information technology can now be done with a more optimal and actual. Used, information technology has the goal of achieving efficiency in various aspects of information management as evidenced by the speed and accuracy of processing time, as well as the precision and accuracy of the information they need. In this regard, I would like to participate in the development of information technologies available to the public about tourism in mobile form.

This research is expected to be useful as a medium of information and promotion of tourism potentials in Pekalongan are divided Becoming 4 Regency, natural tourism, culture tour, religious tourism, culinary tour, so that people will get to know the places of tourism in Pekalongan.

Broadly speaking, this application will provide information about the potential in each Region in Pekalongan with a method that is different, adjusted to the tourism potential in each Region.

Keyword: *Application, Application tourism, Technology Systems, Tourism, Pekalongan.*