

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI JOGJA PUNYA CERITA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Robby Binur

12.11.6174

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI JOGJA PUNYA CERITA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Robby Binur

12.11.6174

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI JOGJA PUNYA CERITA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Robby Binur

12.11.6174

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,



Dony Ariyus, M.Kom

NIK. 190302128

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI JOGJA PUNYA CERITA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Robby Binur

12.11.6174

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 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 akademi di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacuh 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, 31 Oktober 2016



Robby Binur

NIM. 12.11.6174

MOTTO

Allah diatas segala-galanya.

Rasul utusan-Nya.

Yakinlah dengan perintah dan larangan-Nya.

Niscaya hidupmu takkan sia-sia

Berbaktilah kepada kedua orang tuamu.

Karena merekalah ladang-ladang doa mu.

Setiap doa yang dia panjatkannya akan mengubah seluruh
hidupmu.

Kata-kata hanyalah kata-kata.

Kata-kata tidak akan berarti tanpa perbuatan.

Perbuatan 1 akan mengalahkan beribu-ribu kata-kata.

Ilmu yang membuat amal kita menjadi sempurna.

Bukan amal yang menjadikan kita berilmu.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini bukanlah sesuatu yang terbaik, namun penulis mempersembahkan skripsi ini khusus kepada :

- ❖ Allah SWT atas ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sujud syukur aku panjatkan pada-Mu dan jadikanlah hamba-Mu yang pandai bersyukur dan selalu dalam lindungan-Mu.
- ❖ Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai sang pencerah yang menyempurnakan akhlak manusia menjadi manusia yang lebih cerdas.
- ❖ Untuk kedua orangtuaku yang tercinta. Yang selalu mendukung dan mendoakan anaknya dalam setiap sujudnya dan memberi semangat untuk tidak mudah menyerah.
- ❖ Keluargaku, kakak ku yang cantik-cantik yang penuh lemah lembut Nur Afni, Serly Marlina, dan Fahliza Yuliana yang telah memberikan kasih sayangnya serta dukungan yang tanpa henti-hentinya, serta menyemangati untuk memberikan arahan yang terbaik. Kedua keponakan ku yang ku sayang Hafiz Afrian Fabrizio dan Harfas Bintang Ramadhan jadilah lelaki sholeh.
- ❖ Untuk orang yang selalu meluangkan waktu dan pikirannya yang telah mengajarkan dan sharing tentang berbagai hal yakni Hilda Maulida terima kasih atas semua hal yang indah yang telah kita lalu bersama.

- ❖ Sahabat-sahabatku “Seturan dan seperjuangan” yang telah banyak memberikan pengalaman dan waktunya untuk kita lalui bersama, tiada kata yang tidak menyaitkan dan tiada teman yang menyenangkan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis skripsi *Analisis dan Perancangan Aplikasi Jogja Punya Cerita Berbasis Android* dapat terselesaikan.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan dan kesulitan, namun dengan dukungan, dorongan, kerjasama maupun bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulisan mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua serta keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah.
2. Bapak prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak Dony Ariyus, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.
5. Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
6. Teman-teman angkatan 2012 terutama 12 S1TI 07 yang telah berjuang bersama dan teman-teman setoran yang telah memberikan dukungan dan pengalamannya bersama.

7. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Disadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membangun sangat diharapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi kita semua dalam rangka menambah wawasan pengetahuan dan pemikiran kita.

Yogyakarta, 31 Oktober 2016

Penulis

DAFTAR ISI

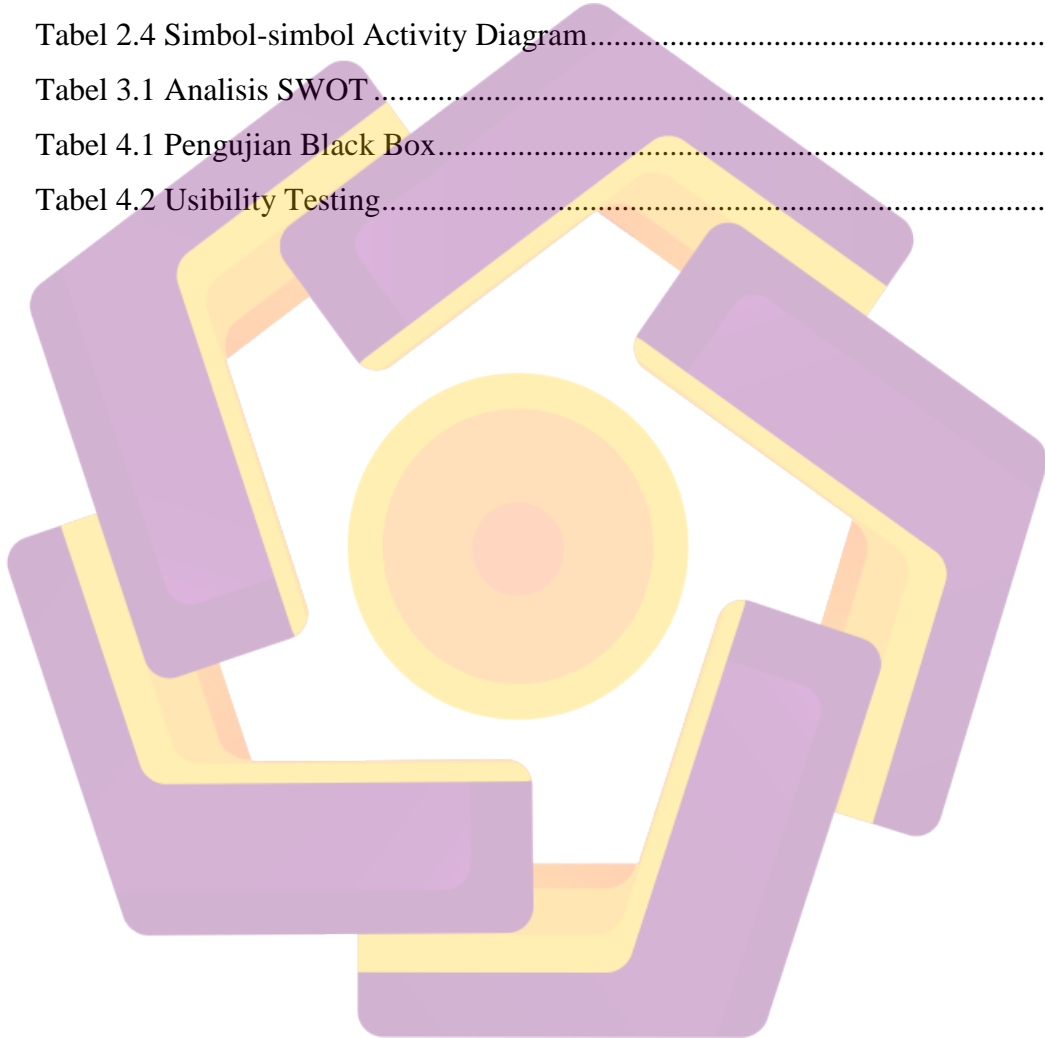
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 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.....	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Android.....	8
2.2.1.1 Pengertian Android.....	8

2.2.1.2	Sejarah Android	9
2.2.1.3	Komponen Android	10
2.2.2	SQLite Manager	11
2.2.3	SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>).....	12
2.2.4	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	13
2.2.4.1	Use Case Diagram	13
2.2.4.2	Class Diagram.....	17
2.2.4.3	Sequence Diagram	18
2.2.4.4	Activity Diagram	20
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
3.1	Tinjauan Umum	21
3.2	Analisis Sistem.....	21
3.2.1	Analisis SWOT.....	21
3.3	Analisis kebutuhan	25
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	25
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	26
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	26
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	27
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	28
3.4.1	Kelayakan Teknologi.....	28
3.4.2	Kelayakan Hukum	28
3.4.3	Kelayakan Operasional.....	28
3.5	Perancangan Sistem	29
3.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	29
3.5.2	<i>Activity Diagram</i>	30
3.5.3	<i>Class Diagram</i>	33
3.5.4	<i>Sequence Diagram</i>	34
3.6	Perancangan User Interface.....	40
3.6.1	Rancangan Tampilan Splash Screen.....	41
3.6.2	Rancangan Halaman Utama	41
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45

4.1 Implementasi	45
4.1.1 Uji Coba Sistem dan Program	45
4.1.1.1 Black Box Testing	45
4.1.1.2 White Box Testing	46
4.1.1.3 Usibility Testing	48
4.1.2 Manual Program	48
4.1.3 Pembuatan APK	49
4.1.4 Manual Instalasi	50
4.2 Pembahasan	50
4.2.1 Databaase SQLite	50
4.2.2 Pembahasan Interface	50
BAB V PENUTUP	60
5.1 kesimpulan	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

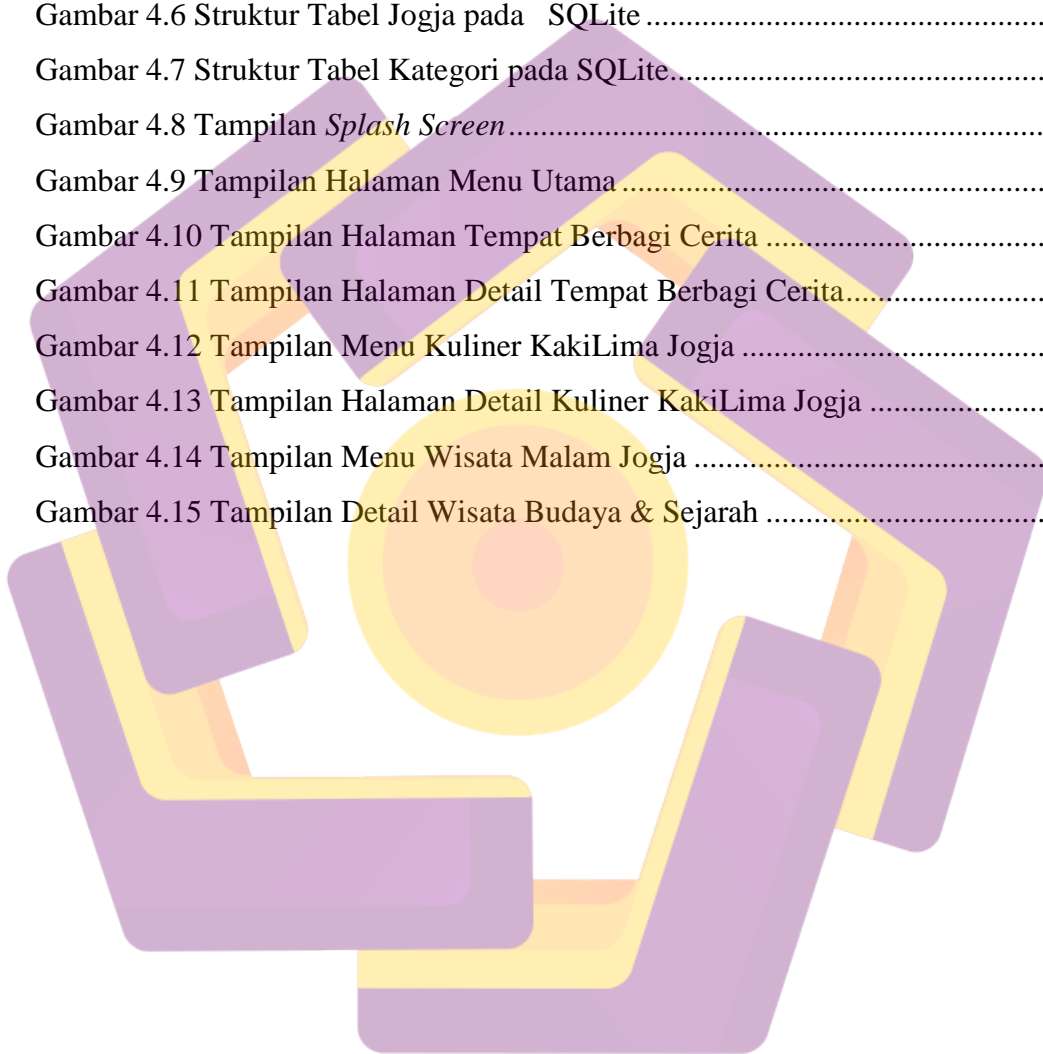
Tabel 2.1 Simbol-Simbol Use Case Diagram	15
Tabel 2.2 Simbol-Simbol Class Diagram	17
Tabel 2.3 Simbol-Simbol Sequence Diagram	19
Tabel 2.4 Simbol-simbol Activity Diagram	20
Tabel 3.1 Analisis SWOT	22
Tabel 4.1 Pengujian Black Box	45
Tabel 4.2 Usability Testing	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Waterfall.....	12
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	29
Gambar 3.2 Activity Diagram Splash Screen	30
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu List Jogja Punya Cerita.....	30
Gambar 3.4 Activity Diagram Tempat Berbagi Cerita.....	31
Gambar 3.5 Activity Diagram Kuliner KakiLima Jogja.....	31
Gambar 3.6 Activity Wisata Malam Jogja.....	32
Gambar 3.7 Activity Diagram Profile.....	32
Gambar 3.8 Activity Diagram Tentang.....	33
Gambar 3.9 Class Diagram.....	34
Gambar 3.10 Sequence Diagram Splash Screen.....	35
Gambar 3.11 Sequence Diagram Halaman Utama.....	35
Gambar 3.12 Sequence Diagram Tempat Berbagi Cerita.....	36
Gambar 3.13 Sequence Diagram Detail Cerita.....	36
Gambar 3.14 Sequence Diagram Kuliner.....	37
Gambar 3.15 Sequence Diagram Detail Kuliner.....	37
Gambar 3.16 Sequence Diagram Wisata Malam Jogja.....	38
Gambar 3.17 Sequence Diagram Detail Wisata Malam Jogja.....	38
Gambar 3.18 Sequence Diagram Profile.....	39
Gambar 3.19 Sequence Diagram Tentang.....	39
Gambar 3.20 Sequence Diagram Peta & Rute.....	40
Gambar 3.21 Tampilan Splash Screen.....	41
Gambar 3.22 Tampilan Halaman Utama.....	42
Gambar 3.23 Tampilan Tempat Berbagi Cerita.....	42
Gambar 3.24 Tampilan Kuliner KakiLima Jogja.....	43
Gambar 3.25 Tampilan Wisata Malam Jogja.....	43
Gambar 3.26 Tampilan Profile Jogja Punya Cerita.....	44
Gambar 3.27 Tampilan Tentang.....	44

Gambar 4.1 Kesalahan Syntax	47
Gambar 4.2 Penulisan Syntax Yang Benar	47
Gambar 4.3 Build APK	49
Gambar 4.4 Proses APK Sukses	50
Gambar 4.5 Tempat File APK	50
Gambar 4.6 Struktur Tabel Jogja pada SQLite	51
Gambar 4.7 Struktur Tabel Kategori pada SQLite.....	51
Gambar 4.8 Tampilan <i>Splash Screen</i>	52
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Menu Utama	53
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Tempat Berbagi Cerita	54
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Detail Tempat Berbagi Cerita.....	55
Gambar 4.12 Tampilan Menu Kuliner KakiLima Jogja	56
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Detail Kuliner KakiLima Jogja	57
Gambar 4.14 Tampilan Menu Wisata Malam Jogja	58
Gambar 4.15 Tampilan Detail Wisata Budaya & Sejarah	59



INTISARI

Pada era globalisasi seperti saat ini teknologi berkembang dengan pesat, salah satunya yaitu perkembangan *smarphone*. Teknologi sangat membantu mempermudah semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini juga diikuti dengan perkembangan internet yang banyak memberikan perubahan kepada manusia untuk memperoleh informasi terutama melalui aplikasi android.

Jogja merupakan salah satu kota pelajar terpopuler yang banyak diminati oleh siswa/siswi yang ingin melanjutkan studinya. Disamping jogja sebagai kota pelajar, jogja juga memiliki banyak tempat wisata yang bisa melepaskan penat sehabis melakukan studi yang panjang atau pekerjaan. Maka tak jarang para wisatawan, baik dalam dan luar negeri menyempatkan waktunya untuk berlibur ke jogja.

Aplikasi Jogja Punya Cerita diharapkan dapat membantu masyarakat maupun mahasiswa untuk menemukan dan mengetahui tempat-tempat wisata, kuliner maupun wisata malam yang berada di Yogyakarta.

Kata Kunci: Android, Wisata, Jogja, Hiburan, Kuliner.

ABSTRACT

In the era of globalization of technology is growing rapidly, one of which is the development of smartphone. Technology greatly helped facilitate all activities performed by humans. This was also followed by the development of the internet which many give change to people to obtain information primarily through android application.

Yogyakarta is one of the most popular student cities are much in demand by the student/ student who wants to continue his studies. Besides Jogja as the city of students, Jogja also has many tourist attractions that can relieve tired after a long conducted studies or jobs. It is not rare tourists, both domestic and abroad took time for a vacation to Jogja.

Applications Jogja Punya Cerita expected to help people and students to discover and know the tourist attractions, culinary and night tours in Yogyakarta.

Keyword: *Android, Tour, Yogyakarta, Entertainment, Culinary.*

