

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN KLATEN
DENGAN MENGGUNAKAN METODE PELAYANAN
BERBASIS LOKASI**

SKRIPSI



disusun oleh

Sri Handayani

12.11.5838

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

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN KLATEN
DENGAN MENGGUNAKAN METODE PELAYANAN
BERBASIS LOKASI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Sri handayani

12.11.5838

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN KLATEN
DENGAN MENGGUNAKAN METODE PELAYANAN
BERBASIS LOKASI**

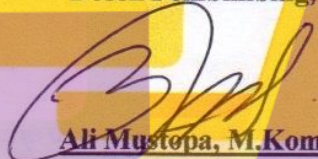
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sri Handayani

12.11.5838

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 November 2015

Dosen Pembimbing,


Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN KLATEN
DENGAN MENGGUNAKAN METODE PELAYANAN
BERBASIS LOKASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sri Handayani

12.11.5838

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Ali mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Andi Sunyoto, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302052

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 September 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, 8 September 2016



Sri Handayani

NIM. 12.11.5838

MOTTO

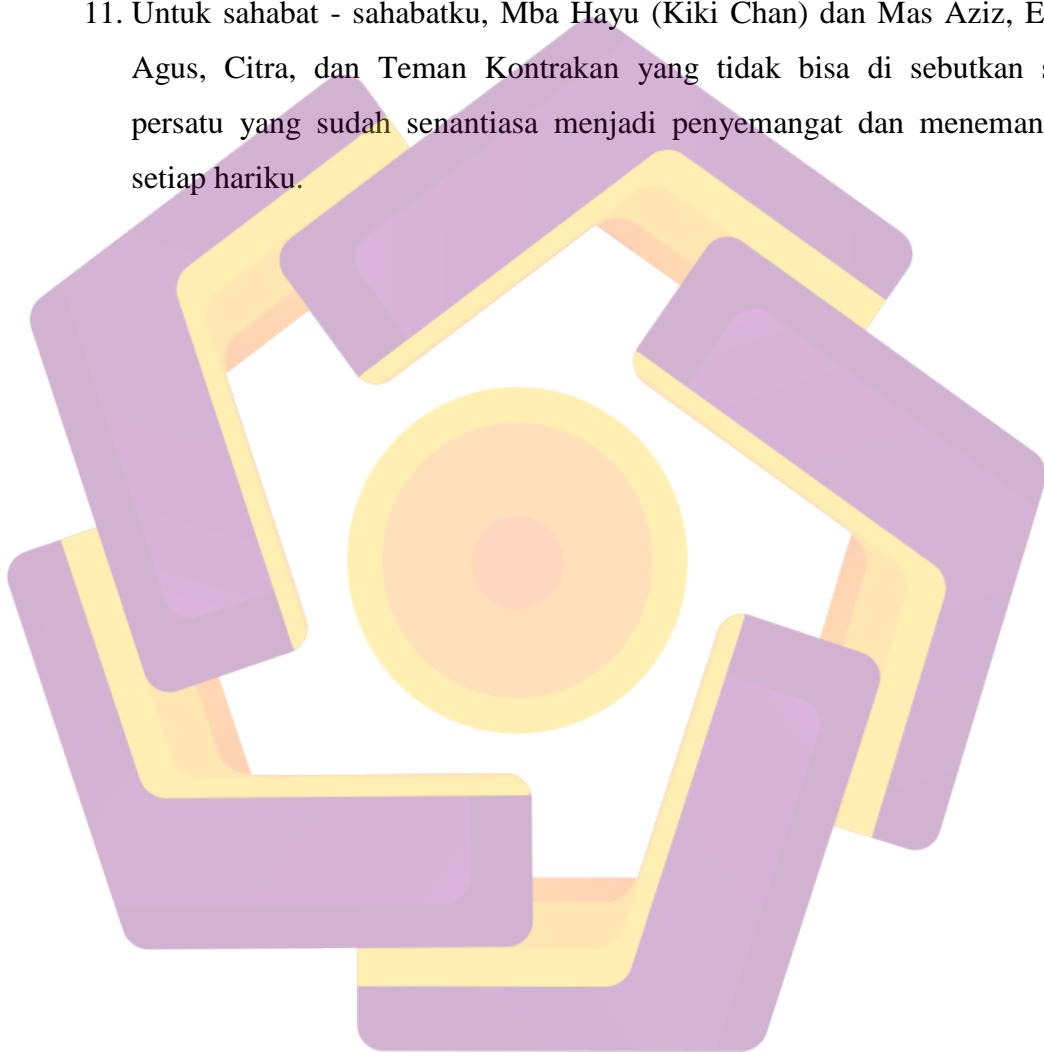
- Kesuksesan hanya dapat di raih dengan segala upaya dan usaha yang di sertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa usaha
- Sebuah tantangan akan menjadi beban, jika itu hanya di pikirkan. Sebuah cita cita juga adalah beban, jika hanya angan – 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 kehadirat Allah SWT yang telah melimpah hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar atas izin-Nya. Skripsi ini penulis persembahkan kepada 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 Bapak Sumarno dan Ibu Sri Dalmiatun 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. Pak Topo sebagai Bapak angkat terimakasih sudah banyak mengarahkan berperan seperti layaknya bapak kandungku sendiri.
4. Bapak Ali Mustopa, M.Kom yang telah banyak membantu megarahkan dan membimbing hingga pendaran.
5. Kakak saya Mbak Asiska Wijayanti sebagai kakak dan juga teman curhat yang selalu menuruti permintaanku.
6. Kakak ipar saya Mas kris yang selalu mendukung serta memberikan nasehat untuk Adikmu ini.
7. Teruntuk LDR partner Muhammad Ardika terimakasih sudah selalu mendengarkan keluh kesahku saat mengerjakan skripsi memberikan dukungan di sela kesibukan kerjamu, kamu selalu menyempatkan menelfon ku untuk menemani ku lembur mengerjakan Skripsi.
8. Terimakasih untuk teman yang sudah Banyak membantu Wahyu Pratama dan Rusdian Giri Agni terimakasih pinjaman laptopnya.

9. Mas Andi, Ari, Dinda yang sudah mengantar terlebih dahulu ke sidang pendadaran, dan rela lari larian mengambilkan laptop.
10. Teman-teman 12 S1-TI 02 teman satu angkatan yang selalu membantu, berbagi keceriaan dan melewati suka duka selama kuliah selama kuliah, tiada hari yang indah tanpa kalian semua.
11. Untuk sahabat - sahabatku, Mba Hayu (Kiki Chan) dan Mas Aziz, Enik, Agus, Citra, dan Teman Kontrakan yang tidak bisa di sebutkan satu persatu yang sudah senantiasa menjadi penyemangat dan menemani di setiap hariku.



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 solawat 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 Ali Mustopa, 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, yaitu Bapak Sumarno dan Ibu Sri Dalmiatun yang selalu Mendoakan yang terbaik.

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, 8 September 2016

Penulis

Sri Handayani

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan	3
1.3 Batasan.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.6.1.1 Sumber Data Primer.....	6
1.6.1.2 Sumber Data Sekunder.....	6
1.6.2 Metode Analisis Sistem	7
1.6.3 Metode Eksperimental	7
1.7 Sistematika penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Sistem Informasi	11

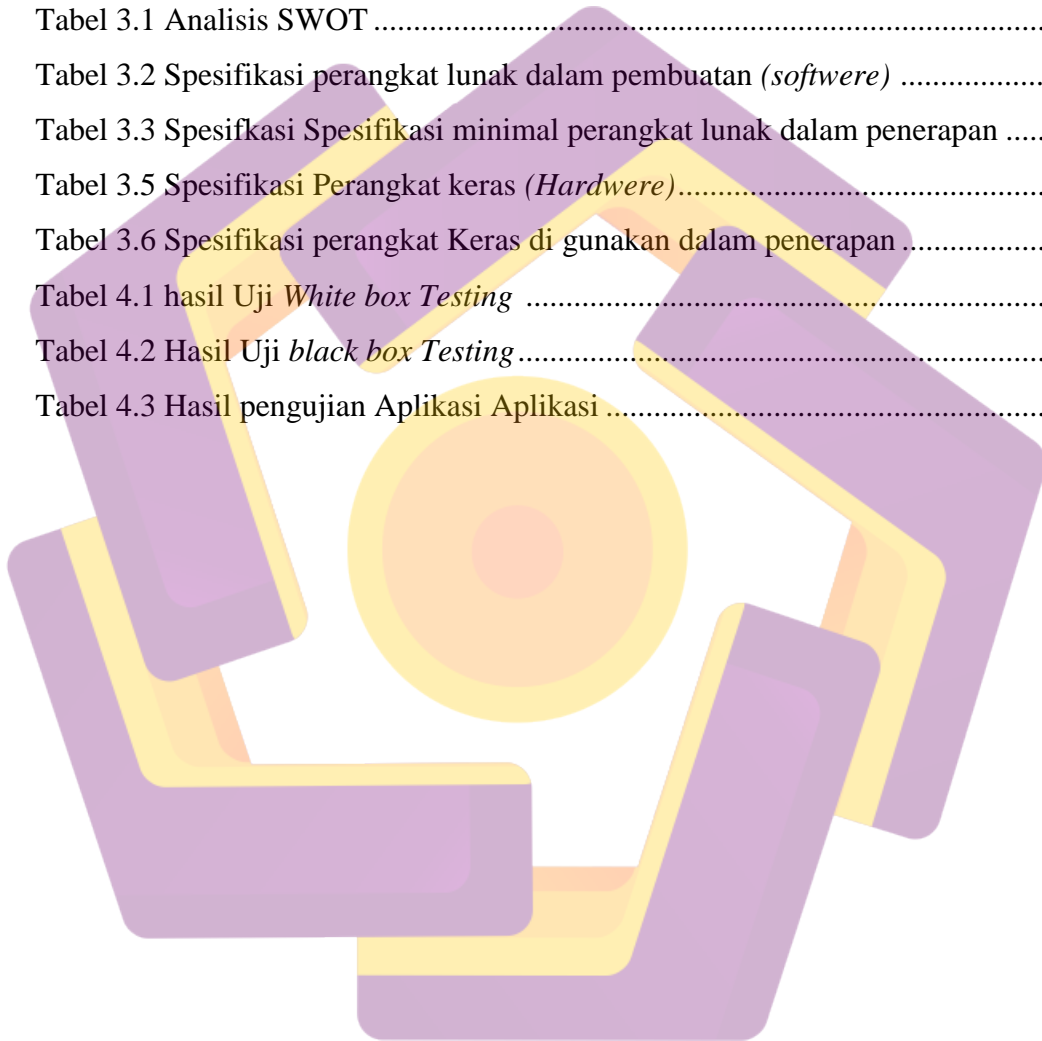
2.3	GPS (<i>Global Posting System</i>)	11
2.4	A-GPS (<i>Assisted Global Posting System</i>).....	12
2.5	LBS (<i>Location Based System</i>)	12
2.5.1	Unsur Utama LBS	13
2.5.2	Komponen Utama LBS	13
2.6	Google Maps	14
2.7	Google Maps Api.....	15
2.8	ANDROID.....	16
2.8.1	Pengertian Android	16
2.8.2	Versi Android.....	17
2.8.3	ADT (<i>Android Development Tools</i>).....	18
2.9	Konsep Pemodelan Sistem.....	19
2.9.1	SDLC (<i>Sytem Development Life Cycle</i>)	19
2.10	Analisis Sistem.....	21
2.10.1	Analisis Kebutuhan Sistem	21
2.10.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	21
2.11	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	22
2.11.1	<i>Use Cas diagram</i>	23
2.11.2	<i>Actifity Diagram</i>	25
2.11.3	<i>Sequence Diagram</i>	26
2.11.4	<i>Class Diagram</i>	27
2.12	Bahasa Pemrograman.....	12
2.12.1	Java.....	28
2.12.2	Sejarah Java.....	28
2.13	Softwerek Yang Digunakan.....	29
2.13.1	Android Studio	29
2.13.2	Android SDK	29
2.13.3	Java Development Kit	30
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
3.1	Gambaran Umum.....	31
3.2	Analisis	33

3.2.1	Analisis SWOT	33
3.2.2	Solusi yang dapat di Terapkan	37
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	38
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hadwere</i>).....	39
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	40
3.3.2.3	Kebutuhan perangkat (<i>Brainwere</i>).....	42
3.3.2.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	42
3.3.3	Kelayakan Teknologi	43
3.3.4	Kelayakan Hukum.....	43
3.3.5	Kelayakan Operasional	43
3.4	Rancangan Sistem.....	44
3.4.1	Perancangan UML	44
3.4.1.1	Use Case Diagram.....	45
3.4.2	Class Diagram	45
3.4.3	Sequence Diagram	46
3.4.3.1	Sequence Diagram Wisata	47
3.4.3.2	Sequence Diagram Bantuan	48
3.4.3.3	Sequence Diagram Tentang Aplikasi	48
3.4.4	Activity Diagram.....	49
3.4.3.1	Activity Diagram Sistem Wisata.....	49
3.4.3.1	Activity Diagram Sistem Bantuan	50
3.4.3.1	Activity Diagram Sistem Tentang Aplikasi	50
3.5	Rancangan Intervace / Tampilan	51
3.5.1	Rancangan Tampilan Halaman Utama.....	51
3.5.2	Rancangan Tampilan Jenis Wisata.....	52
3.5.3	Rancangan Tampilan List	53
3.5.4	Rancangan Tampilan Detail.....	54
3.5.5	Rancangan Tampilan Tentang Bantuan Aplikas.....	55
3.5.6	Rancangan Tampilan Tentang Aplikasi	56

3.5.7	Rancangan Tampilan Lokasi Pariwisata	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Implementasi.....	58
4.1.1	Implementasi interface	58
4.1.1.1	Tampilan menu Splash Screen	59
4.1.1.2	Tampilan menu Utama	60
4.1.1.3	Tampilan menu Jenis Wisata	61
4.1.1.4	Tampilan menu daftar List Wisata	62
4.1.1.5	Tampilan menu Detail Wisata	63
4.1.1.6	Tampilan menu Tentang Aplikasi	64
4.1.1.7	Tampilan menu Bantuan Aplikasi	65
4.1.1.8	Tampilan menu Maps	66
4.2	Implementasi Code Program.....	31
4.2.1	Halaman Splash Screen	69
4.2.2	Halaman Utama.....	71
4.2.3	Halaman Jenis Wisata	73
4.2.4	Halaman daftar Wisata	77
4.2.5	Halaman Maps	81
4.2.6	Halaman detail wisata	89
4.2.7	Halaman manifest.....	90
4.2.8	Halaman tentang aplikasi	94
4.2.9	Halaman Bantuan aplikasi	95
4.3	Pengujian Aplikasi	96
4.3.1	<i>Whitebox testing</i>	96
4.3.2	<i>Blackbox testing</i>	98
4.3.3	Hasil pengujian aplikasi	99
BAB V PENUTUP.....		100
5.1	Kesimpulan	100
5.2	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA		102

DAFTAR TABEL

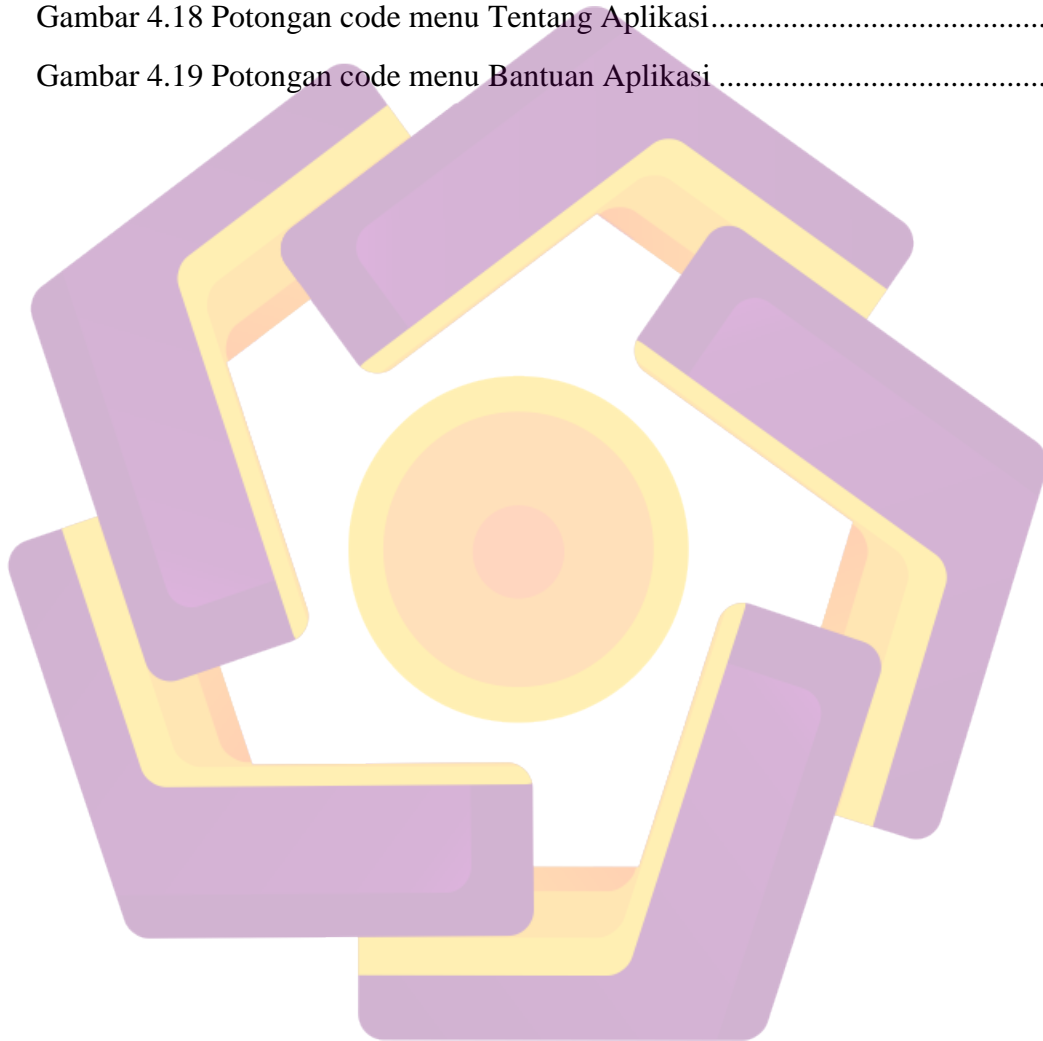
Tabel 2.1 Versi Android.....	17
Tabel 2.2 Use Case Diagram.....	24
Tabel 2.3 Simbol <i>Aktifity Diagram</i>	26
Tabel 3.1 Analisis SWOT	36
Tabel 3.2 Spesifikasi perangkat lunak dalam pembuatan (<i>softwere</i>)	40
Tabel 3.3 Spesifikasi minimal perangkat lunak dalam penerapan	40
Tabel 3.5 Spesifikasi Perangkat keras (<i>Hardwere</i>).....	43
Tabel 3.6 Spesifikasi perangkat Keras di gunakan dalam penerapan	43
Tabel 4.1 hasil Uji <i>White box Testing</i>	97
Tabel 4.2 Hasil Uji <i>black box Testing</i>	98
Tabel 4.3 Hasil pengujian Aplikasi Aplikasi	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case diagram sistem.....	45
Gambar 3.2 Class diagram sistem.....	46
Gambar 3.3 Sequence diagram wisata	47
Gambar 3.4 Sequence diagram bantuan.....	48
Gambar 3.5 Sequen Diagram tentang Aplikasi.....	48
Gambar 3.6 Aktiviti Diagram sistem Wisata	49
Gambar 3.7 Aktiviti Diagram Sistem Bantuan	50
Gambar 3.8 Aktiviti Diagram Sistem Tentang Aplikasi	50
Gambar 3.9 Rancangan Halama Utama	51
Gambar 3.10 Rancangan tampilan Jenis wisata.....	52
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan List.....	53
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Detail	54
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Bantuan	55
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan tentang Aplikasi	56
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Peta Lokasi pariwisata	59
Gambar 4.1 Tampilan menu splash screen	60
Gambar 4.2 Tampilan menu daftar List Wisata	61
Gambar 4.3 Tampilan menu jenis Wisata	62
Gambar 4.4 Rancangan tampilan Jenis wisata.....	63
Gambar 4.5 Tampilan menu Detail Wisata.....	64
Gambar 4.6 Tampilan menu Tentang.....	65
Gambar 4.7 Tampilan menu Bantuan	71
Gambar 4.8 Tampilan menu Maps Terrain	66
Gambar 4.9 Tampilan menu Maps satelit	67
Gambar 4.10 Tampilan menu Maps Normal.....	68
Gambar 4.11 Potongan code menu Splashscreen.java.....	70
Gambar 4.12 Potongan code menu Halaman Utama	71

Gambar 4.13 Potongan code menu jenis Wisata.....	73
Gambar 4.14 Potongan code tampilan Jenis wisata.....	77
Gambar 4.15 Potongan code menu Halaman Maps.....	81
Gambar 4.16 Potongan code menu Detail Wisata	89
Gambar 4.17 Potongan code menu Halaman Manifest.....	90
Gambar 4.18 Potongan code menu Tentang Aplikasi.....	94
Gambar 4.19 Potongan code menu Bantuan Aplikasi	95



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 Klaten yang terbagi menjadi 4 Wilayah Yaitu wisata alam, wisata budaya, wisata religi, wisata kuliner sehingga masyarakat akan lebih mengenal tempat-tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Klaten.

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

Kata Kunci: Teknologi Informasi, Pariwisata, Klaten



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 Klaten are divided Becoming 4 Regency That Klaten city, mi, natural tourism, culture tour, religious tourism, culinary tour, so that people will get to know the places of tourism in Klaten.

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

Keyword: *Technology Systems, Tourism, Klaten*

