

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE ANDROID INFORMASI
TEMPAT WISATA DI KABUPATEN KUNINGAN
JAWA BARAT**

SKRIPSI



disusun oleh

Fahrul Hilal

12.11.5883

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

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE ANDROID INFORMASI
TEMPAT WISATA DI KABUPATEN KUNINGAN
JAWA BARAT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fahrul Hilal

12.11.5883

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE ANDROID INFORMASI
TEMPAT WISATA DI KABUPATEN KUNINGAN
JAWA BARAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fahrul Hilal

12.11.5883

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 September 2015

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE ANDROID INFORMASI
TEMPAT WISATA DI KABUPATEN KUNINGAN
JAWA BARAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fahrul Hilal

12.11.5883

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

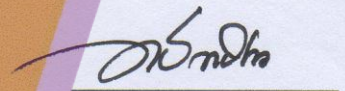
Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

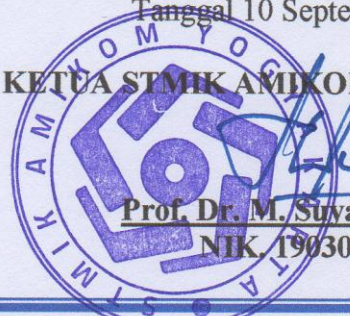
Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

LEMBAR 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, 10 September 2016



Fahrul Hilal

NIM. 12.11.5883

MOTO

“Berakit – rakit ke hulu, berenang – renang ketepian”.

“Jangan besar pasak dari pada tiang, dan ingatlah selalu yang kuasa”.

“Bersyukurlah dengan apa yang kita punya sekarang yang belum tentu orang lain seperti kita saat ini”.

“Man jadda wajada, siapa yang bersungguh – sungguh akan berhasil dengan sukses disertai usaha dan do’a”.

“Belajarlh dari pengalaman meskipun pengalaman itu pahit pasti ada hikmahnya”.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamina segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA serta sholawat dan salam kami tujukan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari zaman jahiliyah ke zaman yang terang benderang ini.

Dengan ini saya mempersembahkan karya skripsi ini untuk :

1. Orang tua tercinta Bapak Wasli dan Ibu Casmah terima kasih atas dukungan, motivasi, kerja keras untuk biaya kuliah yang telah diamanahkan, kasih sayang, kepercayaan, dan do'a yang sudah diberikan. Penulis merasa sangat bersyukur memiliki orang tua seperti kalian.
2. Kedua kakak saya kak Uni dan kak Ecih beserta keluarganya yang telah menyemangati dalam mengerjakan skripsi serta ponakan-ponakan baru saya Yoga, Fikri, Aufa, Risma, Nazar.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom yang senantiasa tidak henti-hentinya membimbing dan memberi arahan menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya untuk penulis.
5. ELDP yang telah menemani saya setiap saat dan setiap waktu baik dalam keadaan serta kondisi apapun.
6. Semua teman – teman kontrakan, Herman, Ziky, Agung, Aris, beserta teman - teman yang lainnya.
7. Keluarga besar IPMK (Ikatan Pelajar & Mahasiswa Kuningan - Yogyakarta), IKPM Jabar (Ikatan Keluarga Pelajar & Mahasiswa Jawa Barat - Yogyakarta), IFC, BFC dan seluruh organisasi ataupun komunitas di desa yang selalu memberikan semangat dalam berorganisasi dan belajar.
8. Teman – teman kampus, asrama mahasiswa kuningan, asrama kujang beserta sesepuh jawa barat di yogyakarta yang selalu memberikan masukan kritik maupun saran yang membangun.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanyalah milik Allah SWT, sumber segala hikmah dan ilmu pengetahuan. Shalawat dan salam bagi rosulnya-Nya, Nabi Muhammad SAW. Beribu kata ucapan syukur, tidak cukup untuk mewakili semua emosi yang saya rasakan saat ini.

Penyusunan laporan skripsi ini tidak luput dari dukungan, bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karenanya, kami ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr. M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT Selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, saran, waktu, dan arahan sampai bisa terselesaikannya skripsi ini, penulis ucapkan terimakasih banyak.
4. Seluruh Dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu bagi kami selama kuliah.
5. Orang tua tercinta, Bapak Wasli dan Ibu Casmah.
6. Keluarga besar IPMK Kuningan Jawa Barat Yogyakarta.
7. Keluarga besar IKPM Jawa Barat Yogyakarta.
8. Keluarga besar asrama mahasiswa kuningan dan kujang.
9. Yang tersayang Elis Lesiyani Dwi Pratiwi.
10. Semua teman-teman seperjuangan 12 S1 TI 03
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Selaku penyusun skripsi, saya menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penting dalam perbaikan selanjutnya.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5

1.6.5	Metode Testing.....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Definisi Aplikasi, <i>Mobile</i> , Aplikasi <i>Mobile</i>	10
2.2.1	Definisi Aplikasi	10
2.2.2	Definisi <i>Mobile</i>	12
2.2.3	Definisi Aplikasi <i>Mobile</i>	12
2.3	Karakteristik Perangkat <i>Mobile</i>	12
2.4	Definisi Android.....	14
2.4.1	Perkembangan Android.....	15
2.4.2	Versi Android.....	15
2.4.3	Arsitektur Android	16
2.4.4	Komponen Android.....	19
2.4.5	Fitur Android.....	22
2.5	Definisi Informasi.....	23
2.6	Definisi Wisata, Tempat Wisata.....	25
2.6.1	Definisi Wisata.....	25
2.6.2	Definisi Tempat Wisata.....	26
2.7	Definisi Pariwisata	26
2.7.1	Pelaku Pariwisata	27
2.7.2	Unsur Penting Pariwisata	31
2.8	Definisi <i>Google Maps</i> , <i>API</i> , <i>Google Maps API</i>	33
2.8.1	Definisi <i>Google Maps</i>	33
2.8.2	Definisi <i>API</i>	33

2.8.3	Definisi <i>Google Maps API</i>	34
2.9	Definisi <i>GPS</i>	36
2.10	Definisi <i>Java</i>	37
2.11	Definisi <i>SDLC</i>	38
2.12	Definisi <i>UML</i>	41
2.12.1	Konsep Dasar <i>UML</i>	42
2.12.2	<i>Use Case Diagram</i>	44
2.12.3	<i>Activity Diagram</i>	46
2.12.4	<i>Sequence Diagram</i>	48
2.12.5	<i>Class Diagram</i>	50
2.13	Definisi <i>Android Studio</i>	53
2.13.1	Definisi <i>ADT</i>	54
2.13.2	Definisi <i>SDK</i>	54
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		56
3.1	Gambaran Umum	56
3.2	Analisis Sistem	56
3.2.1	Identifikasi Masalah	56
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	57
3.2.3	Analisis <i>SWOT</i>	57
3.2.3.1	<i>Strength</i> (Kekuatan).....	57
3.2.3.2	<i>Weaknesss</i> (Kelemahan)	58
3.2.3.3	<i>Opportunities</i> (Peluang).....	58
3.2.3.4	<i>Threat</i> (Ancaman).....	58
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem	60
3.2.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	60

3.2.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	61
3.2.4.2.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	61
3.2.4.2.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	63
3.2.4.2.3	Pengguna (<i>Brainware</i>).....	64
3.2.5	Analisis Kelayakan Sistem.....	64
3.2.5.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	64
3.2.5.2	Analisis Kelayakan Hukum	65
3.2.5.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	65
3.3	Perancangan Sistem.....	65
3.3.1	Perancangan <i>UML</i>	66
3.3.1.1	Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	66
3.3.1.2	Perancangan <i>Activity Diagram</i>	67
3.3.1.2.1	<i>Activity Diagram</i> Menu Utama.....	67
3.3.1.2.2	<i>Activity Diagram</i> Menu Cari Wisata	68
3.3.1.2.3	<i>Activity Diagram</i> Menu Kategori Wisata	69
3.3.1.2.4	<i>Activity Diagram</i> Menu Peta Wisata	70
3.3.1.2.5	<i>Activity Diagram</i> Menu Panduan Pengguna.....	70
3.3.1.2.6	<i>Activity Diagram</i> Menu Tentang Aplikasi.....	71
3.3.1.3	Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	72
3.3.1.3.1	<i>Sequence Diagram</i> Menu Utama.....	72
3.3.1.3.2	<i>Sequence Diagram</i> Menu Cari Wisata	73
3.3.1.3.3	<i>Sequence Diagram</i> Menu Kategori Wisata	74
3.3.1.3.4	<i>Sequence Diagram</i> Menu Peta Wisata	75
3.3.1.3.5	<i>Sequence Diagram</i> Menu Panduan Pengguna.....	76
3.3.1.3.6	<i>Sequence Diagram</i> Menu Tentang Aplikasi.....	77

3.3.1.4	Perancangan <i>Class Diagram</i>	78
3.3.2	Perancangan <i>Interface</i>	79
3.3.2.1	<i>Interface Splash Screen</i>	80
3.3.2.2	<i>Interface Menu Utama</i>	80
3.3.2.3	<i>Interface Menu Cari Wisata</i>	81
3.3.2.4	<i>Interface Menu Kategori Wisata</i>	81
3.3.2.5	<i>Interface Kategori Wisata Alam</i>	82
3.3.2.6	<i>Interface Kategori Wisata Keluarga</i>	83
3.3.2.7	<i>Interface Detail Wisata</i>	83
3.3.2.8	<i>Interface Menu Peta Lokasi</i>	84
3.3.2.9	<i>Interface Menu Peta Wisata</i>	85
3.3.2.10	<i>Interface Menu Panduan Pengguna</i>	85
3.3.2.11	<i>Interface Menu Tentang Aplikasi</i>	86
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		88
4.1	Implementasi	88
4.1.1	Implementasi <i>Activity Layout</i>	88
4.1.1.1	<i>Activity Layout Splash Screen</i>	88
4.1.1.2	<i>Activity Layout Menu Utama</i>	90
4.1.1.3	<i>Activity Layout Menu Cari Wisata</i>	92
4.1.1.4	<i>Activity Layout Menu Kategori Wisata</i>	94
4.1.1.5	<i>Activity Layout Menu Kategori Wisata Alam</i>	95
4.1.1.6	<i>Activity Layout Menu Kategori Wisata Keluarga</i>	97
4.1.1.7	<i>Activity Layout Detail Wisata</i>	99
4.1.1.8	<i>Activity Layout Menu Peta Lokasi</i>	101
4.1.1.9	<i>Activity Layout Menu Peta Wisata</i>	102

4.1.1.10	<i>Activity Layout</i> Menu Panduan Pengguna	103
4.1.1.11	<i>Activity Layout</i> Menu Tentang Aplikasi	107
4.2	Pembahasan	109
4.2.1	Pembahasan <i>Class Java</i>	110
4.2.1.1	<i>Class Java Splash Screen</i>	110
4.2.1.2	<i>Class Java</i> Meu Utama	111
4.2.1.3	<i>Class Java</i> Menu Cari Wisata	114
4.2.1.4	<i>Class Java</i> Kategori Wisata	119
4.2.1.5	<i>Class Java</i> Kategori Wisata Alam	120
4.2.1.6	<i>Class Java</i> Kategori Wisata Keluarga	123
4.2.1.7	<i>Class Java</i> Detail Wisata	126
4.2.1.8	<i>Class Java</i> Peta Wisata	133
4.3	<i>White Box Testing</i>	137
4.4	Kompilasi Program	139
4.5	Manual Instalasi	144
4.6	<i>Black Box Testing</i>	147
4.7	Pemeliharaan	150
BAB V PENUTUP		151
5.1	Kesimpulan	151
5.2	Saran	151
DAFTAR PUSTAKA		153

DAFTAR TABEL

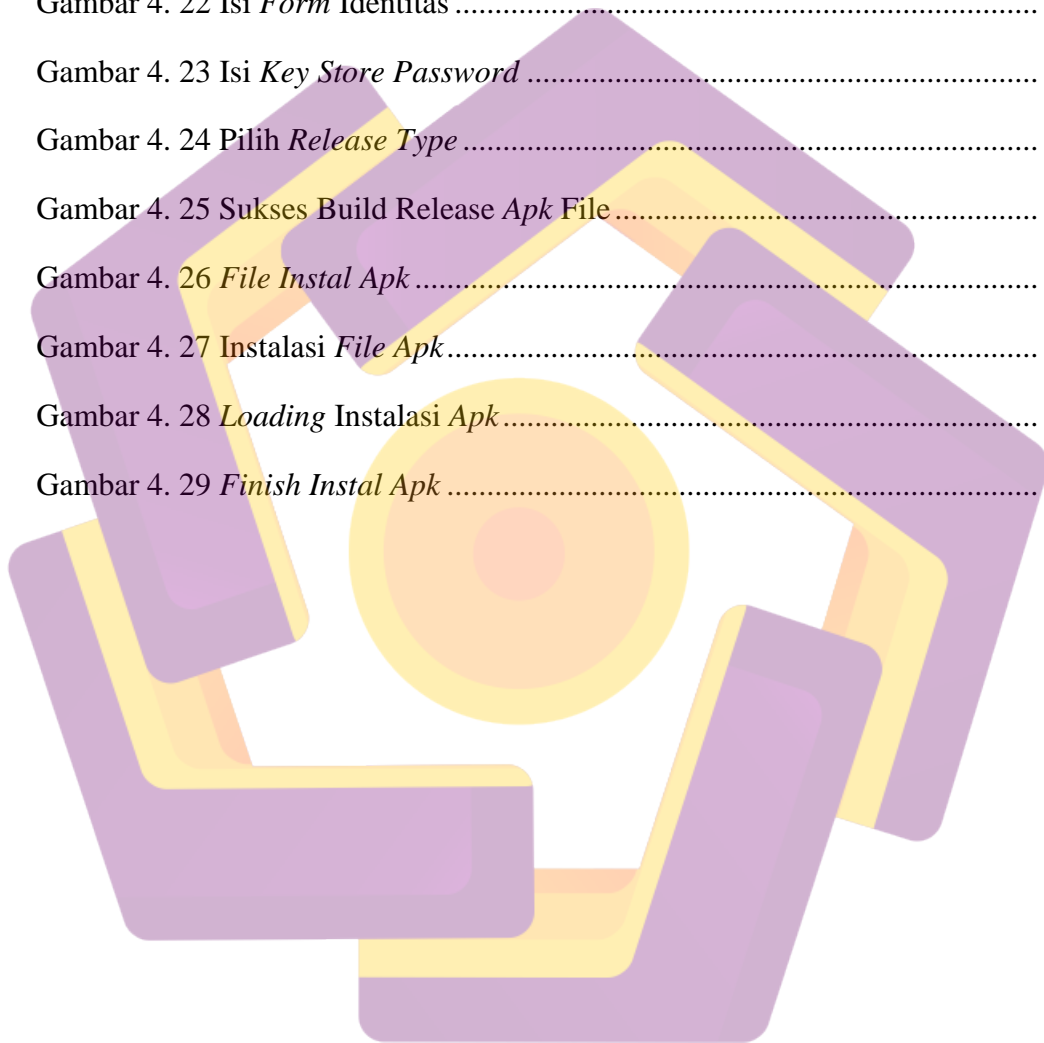
Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan	10
Tabel 2. 2 Simbol <i>Use Case diagram</i>	45
Tabel 2. 3 Notasi <i>Activity Diagram</i>	47
Tabel 2. 4 Notasi <i>Sequence Diagram</i>	49
Tabel 2. 5 Simbol <i>Class Diagram</i>	52
Tabel 2. 6 Spesifikasi Laptop.....	61
Tabel 2. 7 Spesifikasi <i>Smartphone</i>	62
Tabel 3. 1 Kesimpulan Analisis <i>SWOT</i>	59
Tabel 4. 1 Proses Menekan <i>Button</i> Peta Lokasi.....	131
Tabel 4. 2 <i>Black Box Testing</i>	147
Tabel 4. 4 Pengujian <i>Smartphone</i> Lain.....	149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur Android	17
Gambar 2. 2 Contoh Penggunaan <i>Activity</i>	20
Gambar 2. 3 <i>Activity</i> Lifecycle.....	21
Gambar 2. 4 Waterfall Method	41
Gambar 2. 5 Konsep Dasar <i>UML</i>	43
Gambar 3. 1 Use Case Diagram	66
Gambar 3. 2 <i>Activity</i> Diagram Menu Utama.....	67
Gambar 3. 3 <i>Activity</i> Diagram Menu Cari Wisata	68
Gambar 3. 4 <i>Activity</i> Diagram Menu Kategori Wisata	69
Gambar 3. 5 <i>Activity</i> Diagram Menu Peta Wisata	70
Gambar 3. 6 <i>Activity</i> Diagram Menu Panduan Pengguna.....	71
Gambar 3. 7 <i>Activity</i> Diagram Menu Tentang Aplikasi.....	72
Gambar 3. 8 <i>Sequence</i> Diagram Menu Utama.....	73
Gambar 3. 9 <i>Sequence</i> Diagram Menu Cari Wisata	74
Gambar 3. 10 <i>Sequence</i> Diagram Menu Kategori Wisata	75
Gambar 3. 11 <i>Sequence</i> Diagram Menu Peta Wisata	76
Gambar 3. 13 <i>Sequence</i> Diagram Menu Panduan Pengguna.....	77
Gambar 3. 14 <i>Sequence</i> Diagram Menu Tentang Aplikasi.....	78
Gambar 3. 15 Perancangan <i>Class</i> Diagram	79
Gambar 3. 16 <i>Splash Screen</i>	80
Gambar 3. 17 <i>Interface</i> Menu Utama	80
Gambar 3. 18 <i>Interface</i> Menu Cari Wisata	81
Gambar 3. 19 <i>Interface</i> Menu Kategori Wisata	82

Gambar 3. 20 <i>Interface</i> Kategori Wisata Alam	82
Gambar 3. 21 <i>Interface</i> Kategori Wisata Keluarga.....	83
Gambar 3. 22 <i>Interface</i> Detail Wisata.....	84
Gambar 3. 23 <i>Interface</i> Menu Peta Lokasi	84
Gambar 3. 24 <i>Interface</i> Menu Peta Wisata	85
Gambar 3. 25 <i>Interface</i> Menu Panduan Pengguna.....	86
Gambar 3. 26 <i>Interface</i> Menu Tentang Aplikasi	86
Gambar 4. 1 <i>Activity Layout</i> Splash Screen.....	89
Gambar 4. 2 <i>Activity Layout</i> Menu Utama	91
Gambar 4. 3 <i>Activity Layout</i> Menu Cari Wisata	93
Gambar 4. 4 <i>Activity Layout</i> Menu Kategori Wisata	95
Gambar 4. 5 <i>Activity Layout</i> Menu Kategori Wisata Alam	97
Gambar 4. 6 <i>Activity Layout</i> Menu Kategori Wisata Keluarga	99
Gambar 4. 7 <i>Activity Layout</i> Detail Tempat Wisata	101
Gambar 4. 8 <i>Activity Layout</i> Menu Peta Lokasi	102
Gambar 4. 9 <i>Activity Layout</i> Menu Peta Wisata	103
Gambar 4. 9 <i>Activity Layout</i> Menu Panduan Pengguna.....	107
Gambar 4. 10 <i>Activity Layout</i> Tentang Aplikasi	109
Gambar 4. 11 <i>Activity Layout</i> Menu Keluar	114
Gambar 4. 12 Pesan Aktifkan <i>GPS</i>	129
Gambar 4. 13 Pesan Konfirmasi Aktifkan <i>GPS</i>	129
Gambar 4. 14 Pengaturan <i>GPS</i> Ketika Belum Diaktifkan	130
Gambar 4. 15 Pengaturan <i>GPS</i> Ketika Telah Diaktifkan.....	130
Gambar 4. 16 Pesan Erorr Build	138
Gambar 4. 17 Pesan Sukses Build	139

Gambar 4. 18 <i>Generate Signed APK</i>	140
Gambar 4. 19 <i>Create New</i>	140
Gambar 4. 20 <i>New Key Store</i>	141
Gambar 4. 21 <i>Choose Keystore File</i>	142
Gambar 4. 22 <i>Isi Form Identitas</i>	142
Gambar 4. 23 <i>Isi Key Store Password</i>	143
Gambar 4. 24 <i>Pilih Release Type</i>	143
Gambar 4. 25 <i>Sukses Build Release Apk File</i>	144
Gambar 4. 26 <i>File Instal Apk</i>	145
Gambar 4. 27 <i>Instalasi File Apk</i>	145
Gambar 4. 28 <i>Loading Instalasi Apk</i>	146
Gambar 4. 29 <i>Finish Instal Apk</i>	146



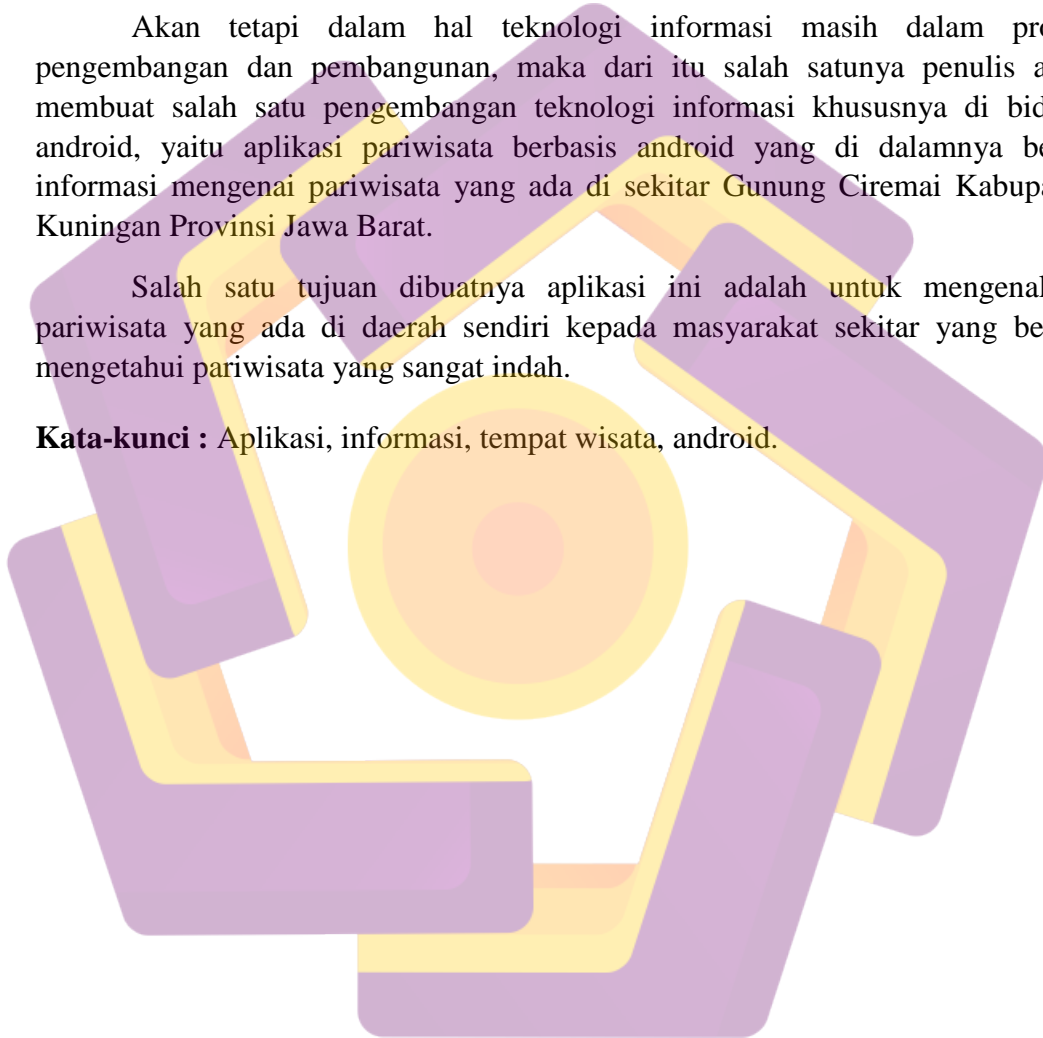
INTISARI

Kabupaten Kuningan merupakan salah satu daerah Provinsi Jawa Barat yang berpotensi dalam bidang pariwisata terutama pariwisata sekitar Gunung Ciremai, yang masih sangat rindang dengan pohon hijau.

Akan tetapi dalam hal teknologi informasi masih dalam proses pengembangan dan pembangunan, maka dari itu salah satunya penulis akan membuat salah satu pengembangan teknologi informasi khususnya di bidang android, yaitu aplikasi pariwisata berbasis android yang di dalamnya berisi informasi mengenai pariwisata yang ada di sekitar Gunung Ciremai Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat.

Salah satu tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah untuk mengenalkan pariwisata yang ada di daerah sendiri kepada masyarakat sekitar yang belum mengetahui pariwisata yang sangat indah.

Kata-kunci : Aplikasi, informasi, tempat wisata, android.



ABSTRACT

Kuningan district is one of the regions of West Java province which has the potential in the field of tourism, especially around Mount Ciremai tourism , which is still very shady with green trees .

But in terms of information technology is still in the process of development and construction , and therefore one of them the author will make one of the development of information technology , especially in the field of android , which is an application -based tourism android that contains information about tourism in the vicinity of Mount Ciremai District Kuningan , West Java Province .

One objective of this application is to introduce tourism in the region itself to the surrounding community who do not know that tourism is very beautiful.

Keywords : *Application, information, tourism, android.*

