

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI ‘KULINERAN JOGJA’  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Fadlila Rohim**

**12.11.5886**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI ‘KULINERAN JOGJA’  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Fadlila Rohim**

**12.11.5886**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN  
APLIKASI 'KULINERAN JOGJA'  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fadlila Rohim**  
12.11.5886

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 Desember 2016

**Dosen Pembimbing,**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**

**NIK. 190302047**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN  
APLIKASI 'KULINERAN JOGJA'  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fadlila Rohim**

**12.11.5886**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 November 2016

**Susunan Dewan Penguji**

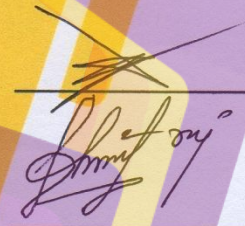
**Nama Penguji**

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

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

**Yuli Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302146**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 2 Desember 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, 30 November 2016

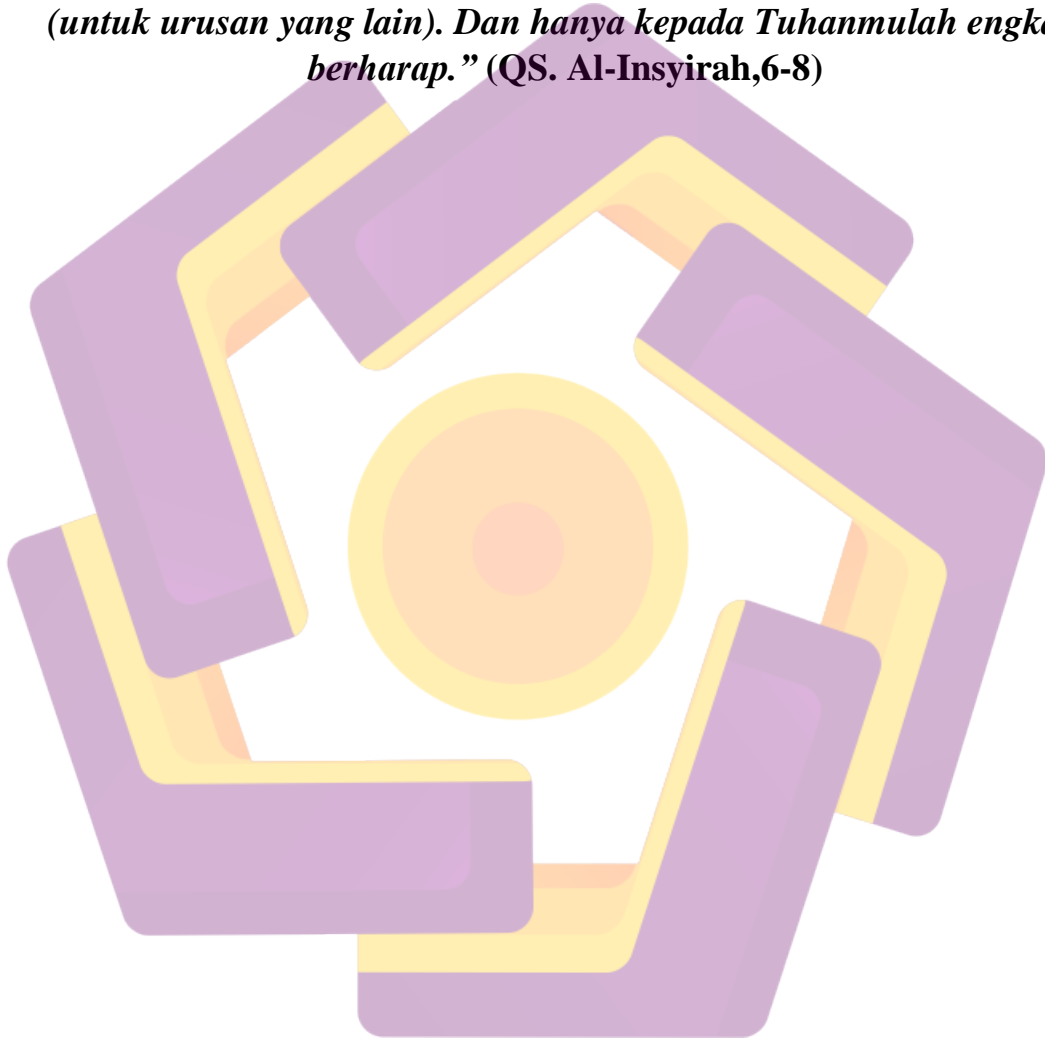


Fadlila Rohim

NIM. 12.11.5886

## MOTTO

***“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah,6-8)***



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan ridho-Nya

penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

### ***Bapak Budiono dan Ibu Kustini***

*Terimakasih atas dukungan, motivasi, kerja keras, kasih sayang, kepercayaan, dan do'a yang sudah diberikan. Saya merasa sangat bersyukur memiliki orang tua seperti kalian. Dan kakak adik saya Mbak Ika Alm.Mas Tanto Mas Ade, Mbak Lia, Rochman yang juga selalu mendoakan saya.*

### ***Amir Fatah Sofyan***

*Terimakasih banyak atas waktunya, arahan, bimbingan dan saran yang sudah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi saya dengan maksimal.*

### ***Teman-Teman***

*Terimakasih untuk teman-teman 12-SITI-03 Toni, Adnan, Risky, Efi, Ari, Isna, Fajar, Atma, Ali, Aan, Beni, Yopi, Andri, Fadli, Zainul yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, dan teman-teman SMP Negeri 4 Yogyakarta Arief, Chandra, Dhella, Dhita, Yudha, Pungky, Rao, Reza, Ryan, Iman Surya yang sampai saat ini masih sering bertemu dan main-main bareng.*

### ***STMIK Amikom Yogyakarta***

*Terimakasih untuk semua ilmu pengetahuan yang sudah diberikan selama masa kuliah, semoga kedepannya Amikom bisa menjadi jauh lebih sukses dan baik lagi.*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi ‘Kulineran Jogja’ Berbasis Android”.

Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di STMIK AMIKOM Yogyakarta Jurusan Teknik Informatika. Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisis, serta menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan.

Dalam penulisan laporan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan Selaku Dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, saran, waktu, dan arahan sampai bisa terselesaikannya skripsi ini, penulis ucapkan terimakasih banyak.
3. Ayahanda Budiono & Ibunda Kustini dan semua keluarga saya yang selalu memberikan doa, suport dan semangat.



4. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, juga tidak lupa teman-teman yang mebanu baik dukungan materil, pikiran, dan tenaga dalam kelancaran penulisan laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, itu semua karena keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penulisa harapkan sehingga dapat menjadi lebih bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan doa kepada Allah SWT, semoga laporan Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 30 November 2016



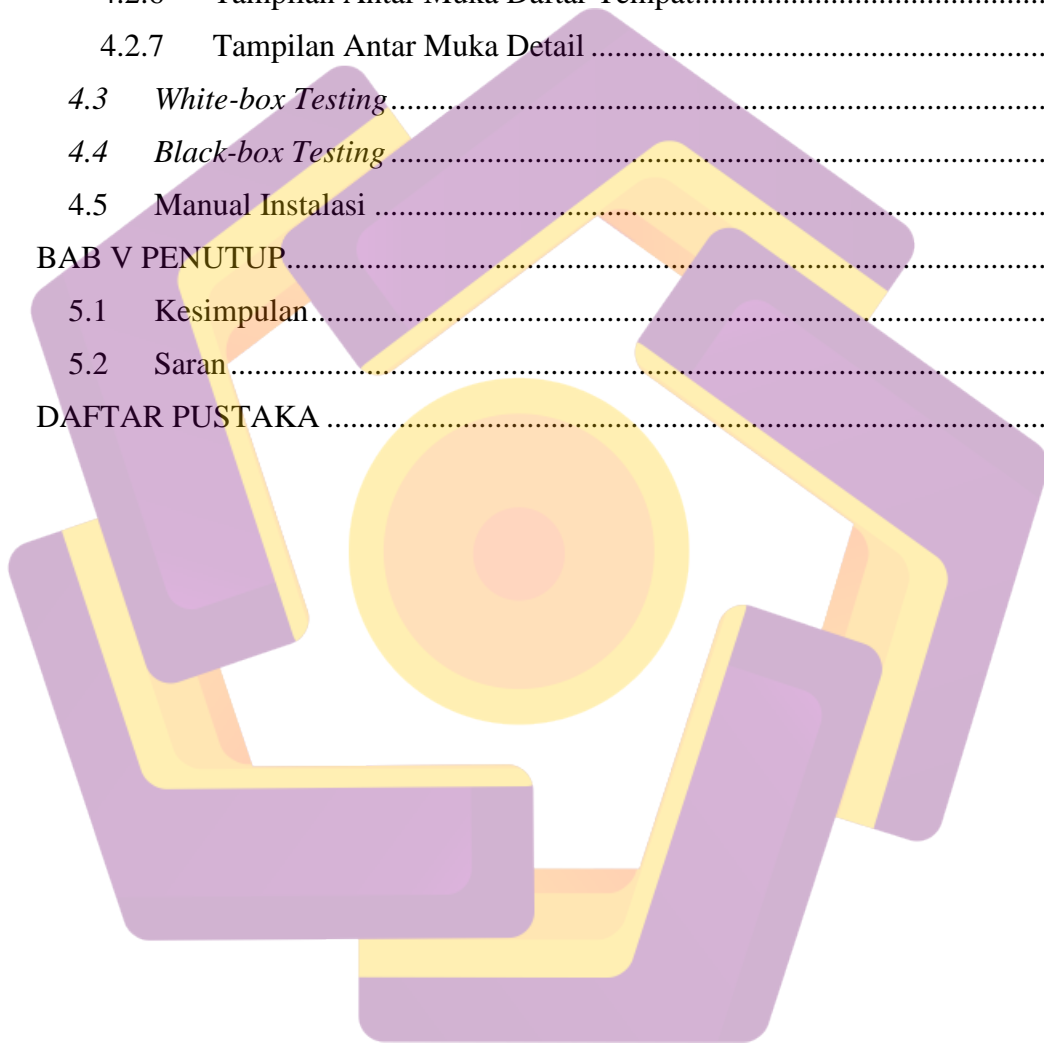
Fadlila Rohim  
NIM. 12.11.5886

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.i</b>
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis dan Perancangan .....	5
1.6.3 Metode Testing.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Kajian Pustaka .....	7
2.2 Kuliner.....	8
2.2.1 Pengertian Kuliner .....	8
2.3 Android.....	9
2.3.1 Pengertian Android .....	9
2.3.2 Android Studio.....	9

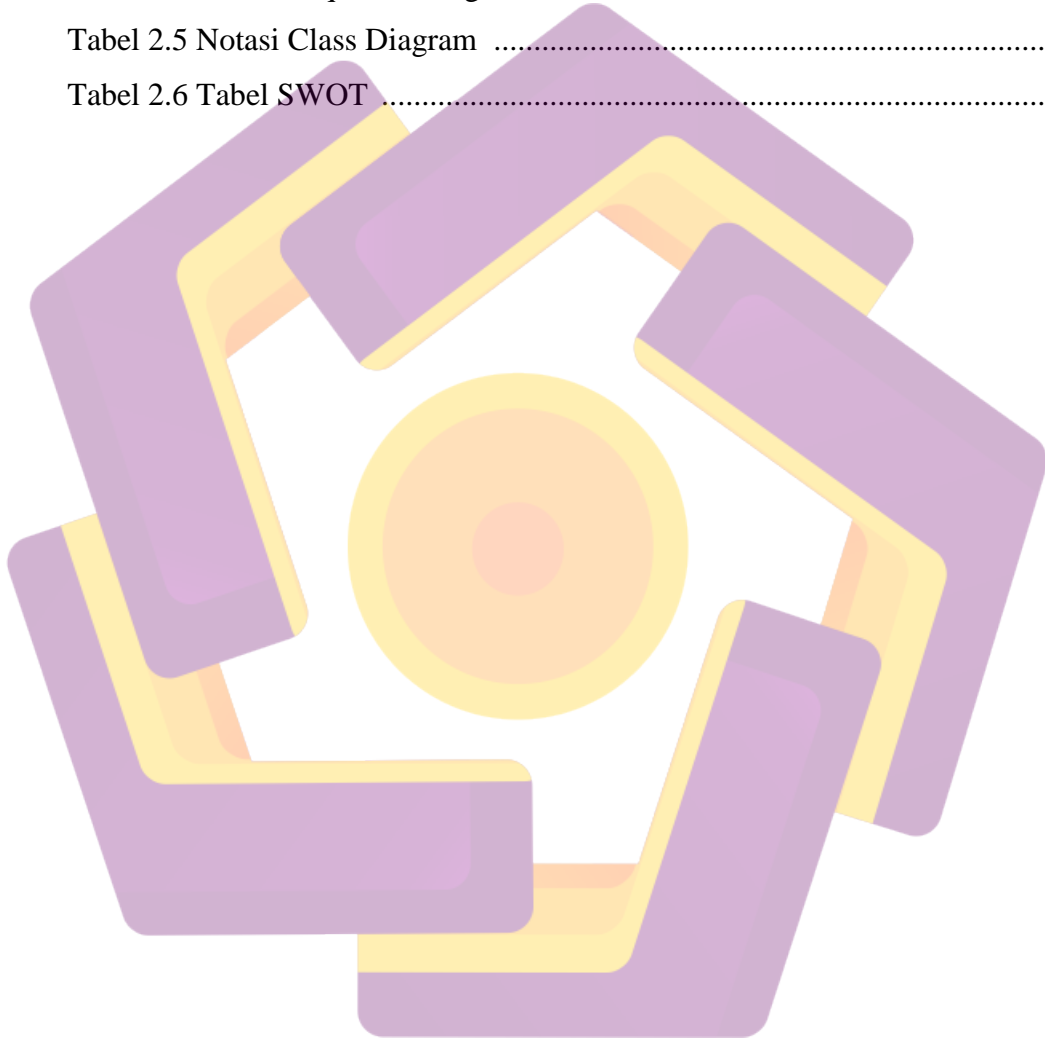
2.3.3	Android SDK .....	10
2.3.4	Arsitektur Android .....	10
2.3.5	Versi Android.....	13
2.4	<i>Mobile Development SDLC (System Development Life Cycle)</i> .....	15
2.5	Analisis Sistem .....	16
2.5.1	SWOT .....	16
2.5.2	Analisis Kelayakan.....	17
2.6	Desain Sistem .....	18
2.6.1	UML.....	18
2.7	<i>Location Based Service</i> .....	26
2.7.1	<i>GPS (Global Positioning System)</i> .....	26
2.7.2	Google Maps .....	26
2.8	Bahasa Pemrograman Yang Digunakan .....	27
2.8.1	Java.....	27
2.8.2	<i>OOP (Object Oriented Programming)</i> .....	28
2.9	Basis Data.....	29
2.9.1	Tujuan Penggunaan Database Dalam Aplikasi Android.....	29
<b>BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		32
3.1	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1	Kategori Kuliner.....	32
3.2	Analisis Sistem .....	33
3.2.1	Analisis SWOT .....	33
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	35
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	36
3.2.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	38
3.3	Perancangan Sistem.....	39
3.3.1	Perancangan UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	39
3.3.2	Perancangan Antar Muka.....	51
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		59
4.1	Implementasi .....	59
4.1.1	Pembuatan Program .....	59
4.2	Tampilan Antar Muka ( <i>User Interface</i> ) .....	77

4.2.1	Tampilan Antar Muka <i>Splash Screen</i> .....	77
4.2.2	Tampilan Antar Muka Menu Utama .....	78
4.2.3	Tampilan Antar Muka Tentang.....	79
4.2.4	Tampilan Antar Muka Bantuan.....	80
4.2.5	Tampilan Antar Muka Kategori .....	80
4.2.6	Tampilan Antar Muka Daftar Tempat.....	82
4.2.7	Tampilan Antar Muka Detail .....	83
4.3	<i>White-box Testing</i> .....	91
4.4	<i>Black-box Testing</i> .....	92
4.5	Manual Instalasi .....	93
BAB V PENUTUP.....		96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA .....		98



## DAFTAR TABEL

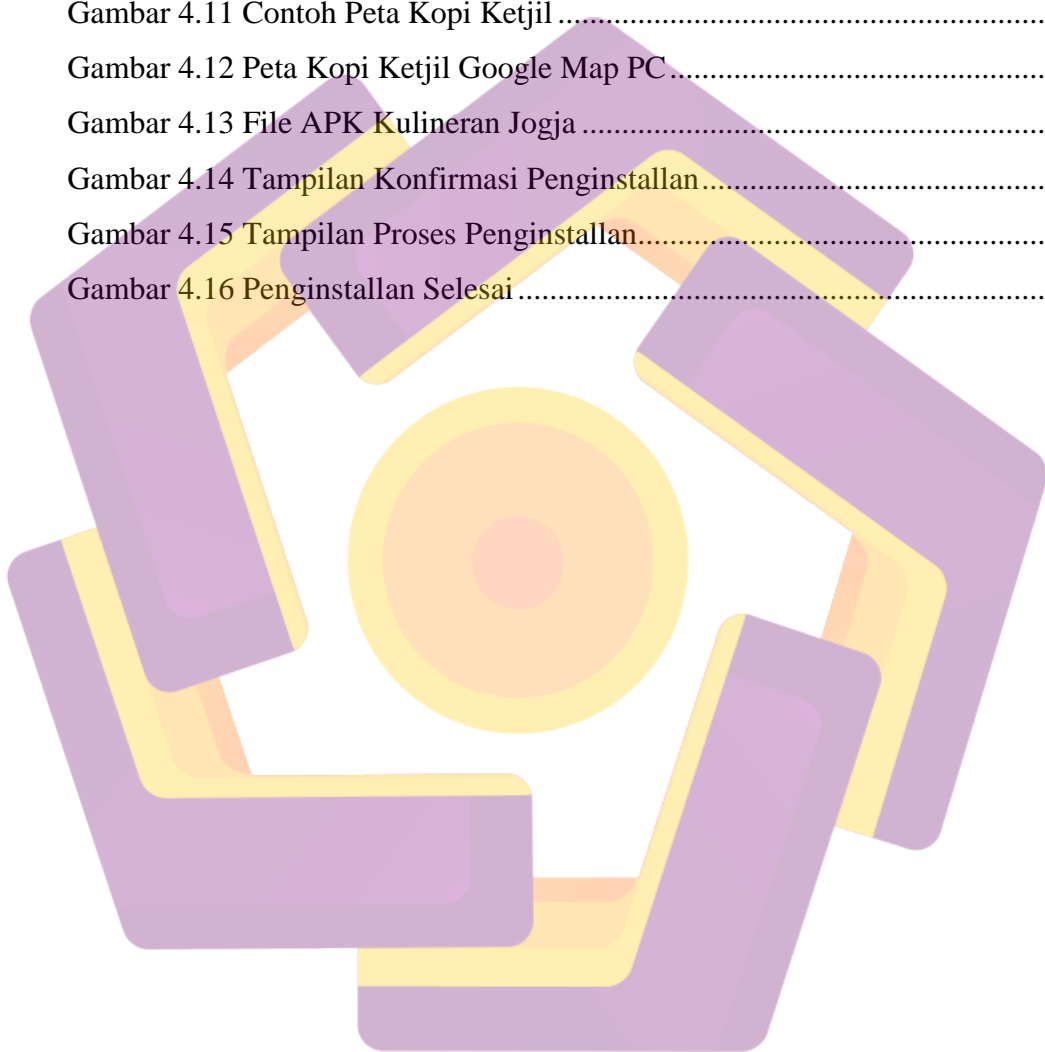
Tabel 2.1 Versi Android .....	14
Tabel 2.2 Notasi Use Case Diagram .....	20
Tabel 2.3 Notasi Activity Diagram .....	23
Tabel 2.4 Notasi Sequence Diagram .....	24
Tabel 2.5 Notasi Class Diagram .....	25
Tabel 2.6 Tabel SWOT .....	33



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	11
Gambar 2.2 Diagram-diagram pada UML .....	19
Gambar 3.1 Use Case Diagram .....	39
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Utama .....	40
Gambar 3.3 Activity Diagram Profil .....	41
Gambar 3.4 Activity Diagram Bantuan .....	42
Gambar 3.5 Activity Diagram Tentang .....	43
Gambar 3.6 Activity Diagram Cari Kuliner .....	44
Gambar 3.7 Activity Diagram Peta .....	45
Gambar 3.8 Sequence Diagram Menu Utama .....	46
Gambar 3.9 Sequence Diagram Profil .....	46
Gambar 3.10 Sequence Diagram Tentang .....	47
Gambar 3.11 Sequence Diagram Bantuan .....	47
Gambar 3.12 Sequence Diagram Cari Kuliner .....	48
Gambar 3.13 Sequence Diagram Peta .....	49
Gambar 3.14 Class Diagram .....	50
Gambar 3.15 Splash Screen .....	51
Gambar 3.16 Perancangan Antar Muka Menu Utama .....	52
Gambar 3.17 Perancangan Antar Muka Tentang .....	53
Gambar 3.18 Perancangan Antar Muka Bantuan .....	54
Gambar 3.19 Perancangan Antar Muka Profil .....	55
Gambar 3.20 Perancangan Antar Muka Cari Kuliner .....	56
Gambar 3.21 Perancangan Antar Muka Daftar Tempat Kuliner .....	57
Gambar 3.22 Perancangan Antar Muka Detail Kuliner .....	58
Gambar 4.1 Tampilan Antarmuka Splash Screen .....	86
Gambar 4.2 Tampilan Antarmuka Menu Utama .....	87
Gambar 4.3 Tampilan Antarmuka Profil .....	87
Gambar 4.4 Tampilan Antarmuka Tentang .....	88
Gambar 4.5 Tampilan Antarmuka Explore Kuliner .....	88

Gambar 4.6 Tampilan Antarmuka Daftar Tempat .....	89
Gambar 4.7 Tampilan Antarmuka Detail.....	89
Gambar 4.8 Tampilan Antarmuka Peta.....	90
Gambar 4.9 Tampilan Antarmuka Bantuan .....	90
Gambar 4.10 Syntax Error pada kelas MainActivity.java .....	91
Gambar 4.11 Contoh Peta Kopi Ketjil .....	92
Gambar 4.12 Peta Kopi Ketjil Google Map PC.....	93
Gambar 4.13 File APK Kulineran Jogja .....	94
Gambar 4.14 Tampilan Konfirmasi Penginstalan.....	94
Gambar 4.15 Tampilan Proses Penginstalan.....	95
Gambar 4.16 Penginstalan Selesai.....	95



## INTISARI

Bisnis kuliner telah berkembang pesat di Yogyakarta saat ini, berbagai macam kuliner yang memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri banyak tersebar di Yogyakarta, akibat banyaknya ini tidak banyak yang terekspos ataupun diketahui oleh masyarakat, adapun map wisata kuliner milik pemerintah kurang mudah dimengerti karena yang ditampilkan hanya restoran besar dan masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan peta yang dicetak.

Dengan memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh Google seperti Google Map, maka dapat dibuat sebuah aplikasi yang dapat menampilkan tempat-tempat kuliner dan juga info tempat tersebut, dengan memanfaatkan Google Map yang kemudian dikemas sedemikian rupa didalam sebuah aplikasi, maka mencari tempat kuliner akan menjadi lebih mudah.

Sehingga melihat hal ini, penulis merancang sebuah aplikasi yang diharapkan memberikan banyak referensi kuliner untuk masyarakat lokal ataupun wisatawan, agar lebih mudah untuk berwisata kuliner di Yogyakarta.

**Kata Kunci:** Android, Kuliner, Aplikasi, Sistem Informasi



## **ABSTRACT**

*Culinary business has been growing rapidly in Yogyakarta, a wide variety of culinary has a characteristic and uniqueness widely spread in Yogyakarta, due to the number is not too much exposed or known by the public, while the map of culinary tourism which are made by the government is difficult to understand because it is displayed only restaurant and still use the conventional way with a printed map.*

*By utilizing the facilities provided by Google such as Google Map, then it may be an application that can display the places culinary and also its info, by utilizing the Google Map which are then packaged in such a way in an application, then looking for a culinary will be more easy.*

*These results, the authors designed an application that is expected to provide many culinary references to local people or tourists, to make it easier for a culinary tour in Yogyakarta.*

**Keyword:** *Android, Culinary, Application, Information Systems.*

