

**APLIKASI MY TRIP MY ADVENTURE
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Muchammad Muqorrobin

13.11.7529

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

**APLIKASI MY TRIP MY ADVENTURE
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muchammad Muqorrobin

13.11.7529

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Aplikasi My Trip My Adventure

Berbasis Android


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muchammad Muqorrobin

13.11.7529

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 November 2016

Dosen Pembimbing,


Robert Marco MT
NIK. 190302228

PENGESAHAN

SKRIPSI

Aplikasi My Trip My Adventure
Berbasis Android

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muchammad Muqorrobin

13.11.7529

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Erni Seniawati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 November 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 November 2016



Muchammad Muqorrobin
NIM. 13.11.7529

MOTTO

” So which of the favors of your Lord would you deny? ”

(QS.Arrahman : 13)

” Indeed, with hardship [will be] ease. ”

(QS.Al-Insyirah : 6)

” Kunci dari keberhasilan adalah percaya diri, disiplin dan do’a. ”

(Bapak Sutomo)

” If you can’t do great things, do small thing in a great way. ”

(Napoleon Hill)



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirrabbi'l'amin puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer.

Penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT, Tuhan penguasa alam semesta. Hanya kepada-Mulah hamba menyembah dan memohon, serta kepada Nabi Muhammad SAW dan para nabi serta sahabat-sahabatnya.
2. Ayah dan ibu tercinta Rochmad dan Sri Amaliyah yang telah membesarkan, menyayangi, mendidik serta senantiasa memotivasi, mendo'akan dan memberikan dukungan baik moril maupun materi.
3. Saudara-saudaraku (kakak-kakak) atas dukungan dan do'anya.
4. Bapak Robert Marco, MT selaku dosen pembimbing.
5. Teman-teman kos seperjuangan Fredik Palaimau, Bayu Wicaksono, Rian Junianto, Faisal Faris, Ofani Dariyan, Soni Setiawan, dan Faisal Rahman.
6. Teman-teman STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya keluarga besar 13-S1-TI-11 yang selalu memberikan segala bentuk dukungan, kerja sama serta do'anya selama ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “APLIKASI *MY TRIP MY ADVENTURE* BERBASIS ANDROID“ dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika.
3. Bapak Robert Marco, MT selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan dukungan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan do'a, motivasi dan dukungan dengan penuh kasih sayang.
5. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 22 November 2016

Muchammad Muqorrobin

13.11.7529

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Pengertian Aplikasi	11
2.3 Android.....	12
2.3.1 Pengertian Android	12
2.3.2 Karakteristik Android.....	12
2.3.3 Sejarah Sistem Operasi Android	13
2.3.4 Fitur Sistem Operasi Android	15
2.3.5 Arsitektur Sistem Operasi Android	17
2.3.6 Versi Android	22
2.4 Android Studio	22

2.5 Java	23
2.6 <i>JavaScript Object Notation (JSON)</i>	23
2.7 Google Maps API.....	23
2.8 MySQL	24
2.9 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	24
2.10 <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	29
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	32
3.1 Analisis Sistem	32
3.1.1 Analisis SWOT	32
3.1.1.1 Analisis Kekuatan	32
3.1.1.2 Analisis Kelemahan.....	32
3.1.1.3 Analisis Peluang.....	33
3.1.1.4 Analisis Ancaman	33
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional	34
3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	35
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	36
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	36
3.1.3.2 Analisis Kelayakan Hukum	36
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Ekonomi.....	36
3.2 Perancangan Sistem	37
3.2.1 Perancangan UML	37
3.2.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	37
3.2.1.2 <i>Activity Diagram</i>	38
3.2.1.3 <i>Squence Diagram</i>	42
3.2.1.4 <i>Class Diagram</i>	45
3.2.2 Perancangan <i>Database</i>	46
3.2.3 Perancangan <i>Interface</i>	48
3.2.3.1 Rancangan Tampilan Pembuka.....	48
3.2.3.2 Rancangan Login Dengan Facebook.....	48
3.2.3.3 Rancangan Halaman Utama.....	49

3.2.3.4 Rancangan Halaman Lokasi Wisata	49
3.2.3.5 Rancangan Halaman Profil <i>User</i>	51
3.2.3.6 Rancangan Halaman Tambah Lokasi Wisata	51
3.2.3.7 Rancangan Halaman Pencarian	52
3.2.3.8 Rancangan Halaman Bantuan	52
3.2.3.7 Rancangan Halaman Tentang Aplikasi	53
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Implementasi <i>Database</i>	54
4.1.1 Pembuatan Basis Data dan Tabel	54
4.2 Implementasi Antarmuka	57
4.2.1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	58
4.2.1.1 Pembahasan Program Activity <i>Splash Screen</i>	59
4.2.2 Tampilan <i>Login Activity</i>	59
4.2.2.1 Pembahasan Program <i>Login Activity</i>	61
4.2.3 Tampilan <i>Main Activity</i>	61
4.2.3.1 Pembahasan Program <i>Main Activity</i>	62
4.2.4 Tampilan <i>Menu User Profile Activity</i>	63
4.2.4.1 Pembahasan Program <i>User Profile Activity</i>	64
4.2.5 Tampilan <i>Add Lokasi Activity</i>	65
4.2.5.1 Pembahasan Program <i>Add Lokasi Activity</i>	68
4.2.6 Tampilan <i>Search Activity</i>	69
4.2.6.1 Pembahasan Program <i>Search Activity</i>	70
4.2.7 Tampilan <i>Kabupaten Activity</i>	70
4.2.7.1 Pembahasan Program <i>Kabupaten Activity</i>	71
4.2.8 Tampilan <i>List Lokasi Activity</i>	72
4.2.8.1 Pembahasan Program <i>List Lokasi Activity</i>	73
4.2.9 Tampilan <i>Detail Lokasi Activity</i>	74
4.2.9.1 Pembahasan Program <i>Detail Lokasi Activity</i>	75
4.2.10 Tampilan <i>Map Activity</i>	75
4.2.10.1 Pembahasan Program <i>Map Activity</i>	76

4.2.10.1 Pembahasan Program <i>Detail List Image Lokasi Activity</i>	78
4.2.12 Tampilan <i>About Activity</i>	79
4.2.12.1 Pembahasan Program <i>About Activity</i>	80
4.2.13 Tampilan <i>Help Activity</i>	80
4.2.13.1 Pembahasan Program <i>Help Activity</i>	81
4.3 Pengujian Sistem	82
4.3.1 <i>Black Box Testing</i>	82
4.3.2 <i>White Box Testing</i>	83
BAB 5 PENUTUP	85
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
4.2.10.1 Pembahasan Program <i>Detail List Image Lokasi Activity</i>	78
4.2.12 Tampilan <i>About Activity</i>	79
4.2.12.1 Pembahasan Program <i>About Activity</i>	80
4.2.13 Tampilan <i>Help Activity</i>	80
4.2.13.1 Pembahasan Program <i>Help Activity</i>	81
4.3 Pengujian Sistem	82
4.3.1 <i>Black Box Testing</i>	82
4.3.2 <i>White Box Testing</i>	83
BAB 5 PENUTUP	85
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Spesifikasi Aplikasi.....	11
Tabel 2.2	Notasi <i>Use Case Diagram</i>	25
Tabel 2.3	Notasi <i>Class Diagram</i>	27
Tabel 2.4	Notasi <i>Sequence Diagram</i>	28
Tabel 2.5	Notasi <i>Activity Diagram</i>	29
Tabel 3.1	Rancangan Tabel Lokasi Wisata.....	46
Tabel 3.2	Rancangan Gambar.....	46
Tabel 3.3	Rancangan Tabel Provinsi.....	47
Tabel 3.4	Rancangan Tabel Kabupaten.....	47
Tabel 3.5	Rancangan Tabel <i>User Admin</i>	47
Tabel 4.1	Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambar Sejarah Sistem Operasi Android.....	15
Gambar 2.2	Komponen Utama Sistem Operasi Android.....	22
Gambar 2.3	Versi Terbaru Android.....	22
Gambar 2.4	Tahapan SDLC.....	29
Gambar 2.5	Bagan Metode <i>Waterfall</i>	31
Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram</i>	37
Gambar 3.2	<i>Activity Diagram</i> Halaman Login.....	38
Gambar 3.3	<i>Activity Diagram</i> Halaman Lokasi Wisata.....	39
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i> Halaman Profile.....	40
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram</i> Halaman Penambahan Lokasi Wisata.....	40
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram</i> Halaman Pencarian Lokasi Wisata.....	41
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram</i> Halaman Bantuan.....	41
Gambar 3.8	<i>Activity Diagram</i> Halaman Tentang Aplikasi.....	41
Gambar 3.9	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Lokasi Wisata.....	42
Gambar 3.10	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Profile.....	43
Gambar 3.11	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Penambahan Lokasi Wisata.....	43
Gambar 3.12	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Pencarian Lokasi Wisata.....	43
Gambar 3.13	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Bantuan.....	44
Gambar 3.14	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Tentang Aplikasi.....	44
Gambar 3.15	<i>Class Diagram</i> Aplikasi.....	45
Gambar 3.16	Rancangan Tampilan Pembuka.....	48
Gambar 3.17	Rancangan Login Dengan Facebook.....	48
Gambar 3.18	Rancangan Tampilan Halaman Utama.....	49
Gambar 3.19	Rancangan Tampilan Lokasi Wisata.....	49
Gambar 3.20	Rancangan Tampilan Tab Menu Bagian Map.....	50
Gambar 3.21	Rancangan Tampilan Tab Menu Gambar Oleh User.....	50
Gambar 3.22	Rancangan Tampilan Profil User.....	51

Gambar 3.23	Rancangan Tampilan Tambah Lokasi Wisata.....	51
Gambar 3.24	Rancangan Tampilan Pencarian.....	52
Gambar 3.25	Rancangan Tampilan Bantuan.....	52
Gambar 3.26	Rancangan Tampilan Tentang Aplikasi.....	53
Gambar 4.1	Tabel Lokasi Wisata.....	54
Gambar 4.2	Tabel <i>User Admin</i>	55
Gambar 4.3	Tabel Provinsi.....	56
Gambar 4.4	Tabel Kabupaten.....	56
Gambar 4.5	Tabel Gambar.....	57
Gambar 4.6	Tampilan <i>Splash Screen</i>	58
Gambar 4.7	Tampilan <i>Login</i>	60
Gambar 4.8	Tampilan Meminta Akses.....	60
Gambar 4.9	Tampilan <i>Main Activity</i>	62
Gambar 4.10	Tampilan <i>User Profile Activity</i>	64
Gambar 4.11	Tampilan Pilih Provinsi <i>Activity</i>	66
Gambar 4.12	Tampilan Pilih Kabupaten <i>Activity</i>	66
Gambar 4.13	Tampilan <i>Add Lokasi Activity</i>	67
Gambar 4.14	Tampilan <i>Search Activity</i>	69
Gambar 4.15	Tampilan Kabupaten <i>Activity</i>	71
Gambar 4.16	Tampilan <i>List Lokasi Activity</i>	73
Gambar 4.17	Tampilan <i>Detail Lokasi Activity</i>	75
Gambar 4.18	Tampilan <i>Map Activity</i>	76
Gambar 4.19	<i>Detail List Image Lokasi Activity</i>	78
Gambar 4.20	<i>About Activity</i>	79
Gambar 4.21	<i>Help Activity</i>	81
Gambar 4.22	<i>White Box Testing</i>	84

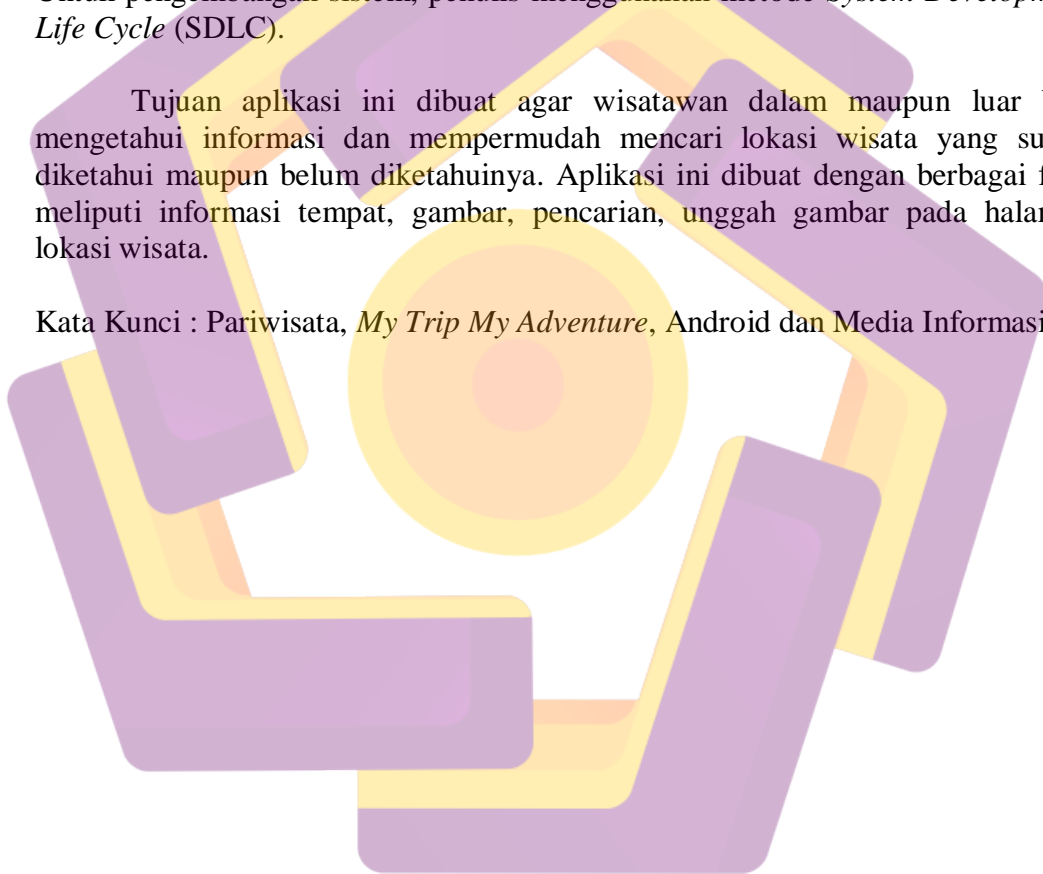
INTISARI

Pariwisata merupakan salah satu aspek penting bagi Negara Indonesia di bidang ekonomi dan budaya.

Aplikasi *My Trip My Adventure* Berbasis Android ini terdiri dari gambar dan teks mengenai lokasi-lokasi pariwisata di Indonesia dan mempunyai koordinat tempatnya yang diintergrasikan dengan GoogleMapsAPI untuk melengkapi dimana lokasi tersebut berada. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Java, XML dan MYSQL sebagai pengolah basis data.. Untuk pengembangan sistem, penulis menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC).

Tujuan aplikasi ini dibuat agar wisatawan dalam maupun luar bias mengetahui informasi dan mempermudah mencari lokasi wisata yang sudah diketahui maupun belum diketahuinya. Aplikasi ini dibuat dengan berbagai fitur meliputi informasi tempat, gambar, pencarian, unggah gambar pada halaman lokasi wisata.

Kata Kunci : Pariwisata, *My Trip My Adventure*, Android dan Media Informasi.



ABSTRACT

Tourism is an important aspect for the State of Indonesia in the field of economy and culture.

Application My Trip My Adventure-Based Android consists of pictures and text about the locations Indonesia tourism and has the coordinates of the place is integrated in GoogleMapsAPI to supplement where these locations are. Making these applications using the Java programming language, XML and MySQL as database processing .. For system development, the writer used the System Development Life Cycle (SDLC).

The purpose of this application is made for tourists within and outside the bias knowing it easier to find information and tourist sites are already known or not known. This application is made with a variety of features, including venue information, images, search, upload an image on the page tourist sites.

Keywords: Tourism, My Trip My Adventure, Android and Media Information.

