

**APLIKASI PENGETAHUAN LANDMARK INDONESIA  
BERBASIS MOBILE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ibnu Sulaiman**

**12.12.6829**

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

**APLIKASI PENGETAHUAN LANDMARK INDONESIA  
BERBASIS MOBILE**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mencapai Gelar Sarjana  
Pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Ibnu Sulaiman**

**12.12.6829**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI PENGETAHUAN LANDMARK INDONESIA  
BERBASIS MOBILE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ibnu Sulaiman  
12.12.6829**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 November 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Ali Mustopa, M.Kom  
NIK. 190302192**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**APLIKASI PENGETAHUAN LANDMARK INDONESIA**  
**BERBASIS MOBILE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ibnu Sulaiman**

**12.12.6829**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Desember 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs  
NIK. 190302235



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



Ali Mustopa, M.Kom  
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Januari 2017

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

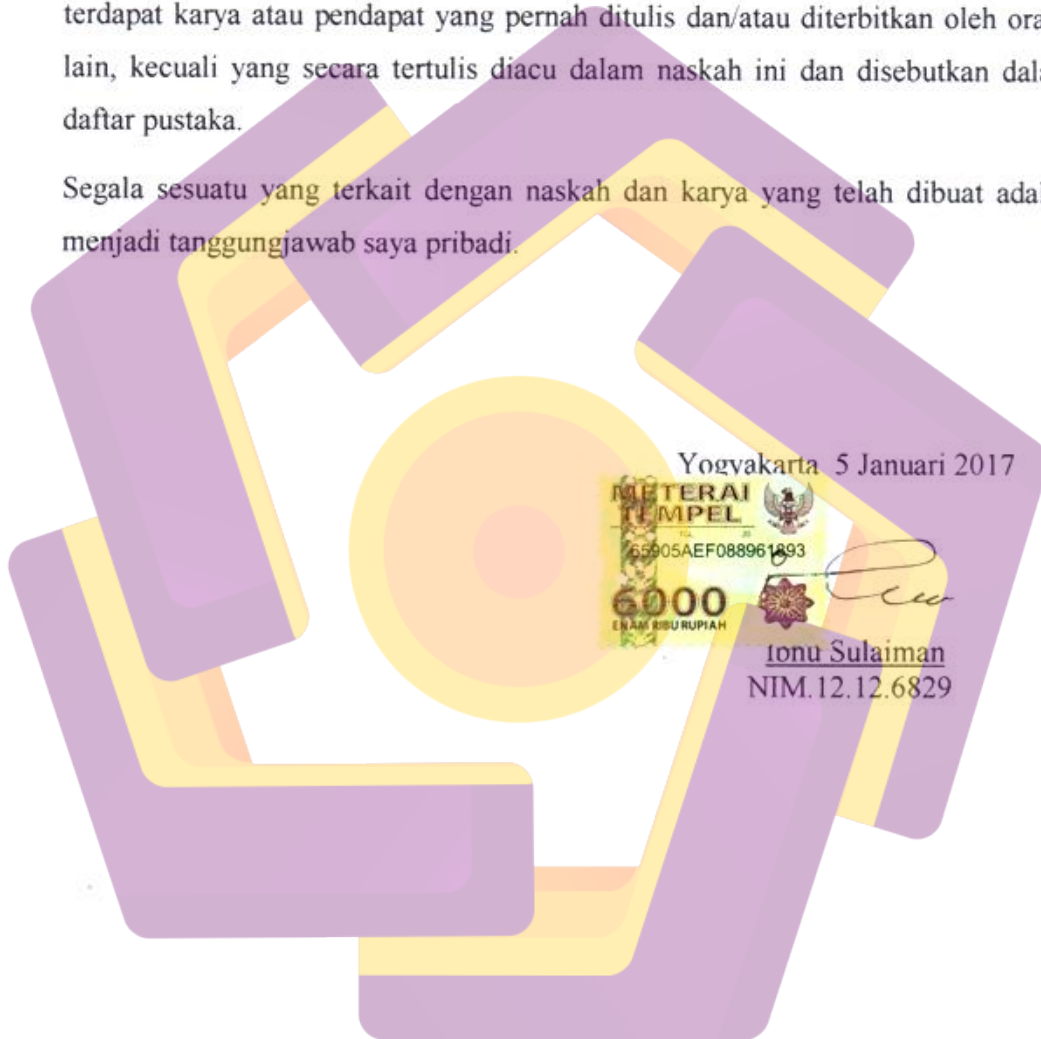


Prof. Dr. M. Suvanto, M. M.  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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.



## MOTTO

رِضَا اللَّهِ فِي رِضَا الْوَالِدَيْنِ, وَسَخَطُ اللَّهِ فِي سَخَطِ الْوَالِدَيْنِ

*“Ridho Allah terletak pada ridho kedua orangtua dan kemurkaan Allah terletak pada kemarahan kedua orangtua”*

**(H.R. At-Tirmidzi)**

إِنْ يَنْصُرْكُمْ اللَّهُ فَلَا غَالِبَ لَكُمْ وَإِنْ يَخْذُلْكُمْ فَمَنْ ذَا الَّذِي يَنْصُرُكُمْ مِنْ بَعْدِهِ وَعَلَى اللَّهِ فَلْيَتَوَكَّلِ الْمُؤْمِنُونَ

*“Jika Allah menolong kamu, maka tak adalah orang yang dapat mengalahkan kamu; jika Allah membiarkan kamu (tidak memberi pertolongan), maka siapakah gerangan yang dapat menolong kamu (selain) dari Allah sesudah itu? Karena itu hendaklah kepada Allah saja orang-orang mu'min bertawakkal”.*

**(QS. Al-Imron: 160)**

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat juga hidayah-Nya. Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu dan dipertanggungjawabkan didepan dosen penguji dengan kelancaran dan kebarokahan. Dalam kesempatan ini penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terimakasih yang sebesar besarnya kepada :

- ❖ Kedua Orangtuaku, Bapak Rubiman Zainuri dan Ibu Sutarti yang selalu tawakal dalam doa dan selalu memberikan doa yang terbaik disetiap sujudnya serta dukungan baik moril maupun materil. Juga telah berusaha membimbing saya menuju jalan yang di-ridhoi Allah SWT.
- ❖ Keluarga Besar dari bapak dan ibu yang telah rela mendampingi saya dalam menuntut ilmu.
- ❖ Saudara-saudaraku di Yogyakarta, Keluarga Besar Kelas 12-SI-07, Keluarga Besar Kontrakan Setan, Masyarakat Dusun Gempol dan Keluarga Besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Pendampingku Laila Fitrianingsih yang telah bersifat layaknya seorang ibu untukku. Semoga sehat wal'afiat selalu.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamin.* Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “**Aplikasi Pengetahuan Landmark Indonesia Berbasis Mobile**” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Sholawat beserta salam semoga tetapterlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatsahabatnya.

Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, dan motivasi kepada penulis.
4. Segenap staff dan dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah berbagi dan memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Semua pihak yang tidak dapat saya sebut satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sadar dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka kami mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Atas saran dan kritik penulis ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 5 Januari 2017



Ibnu Sulaiman

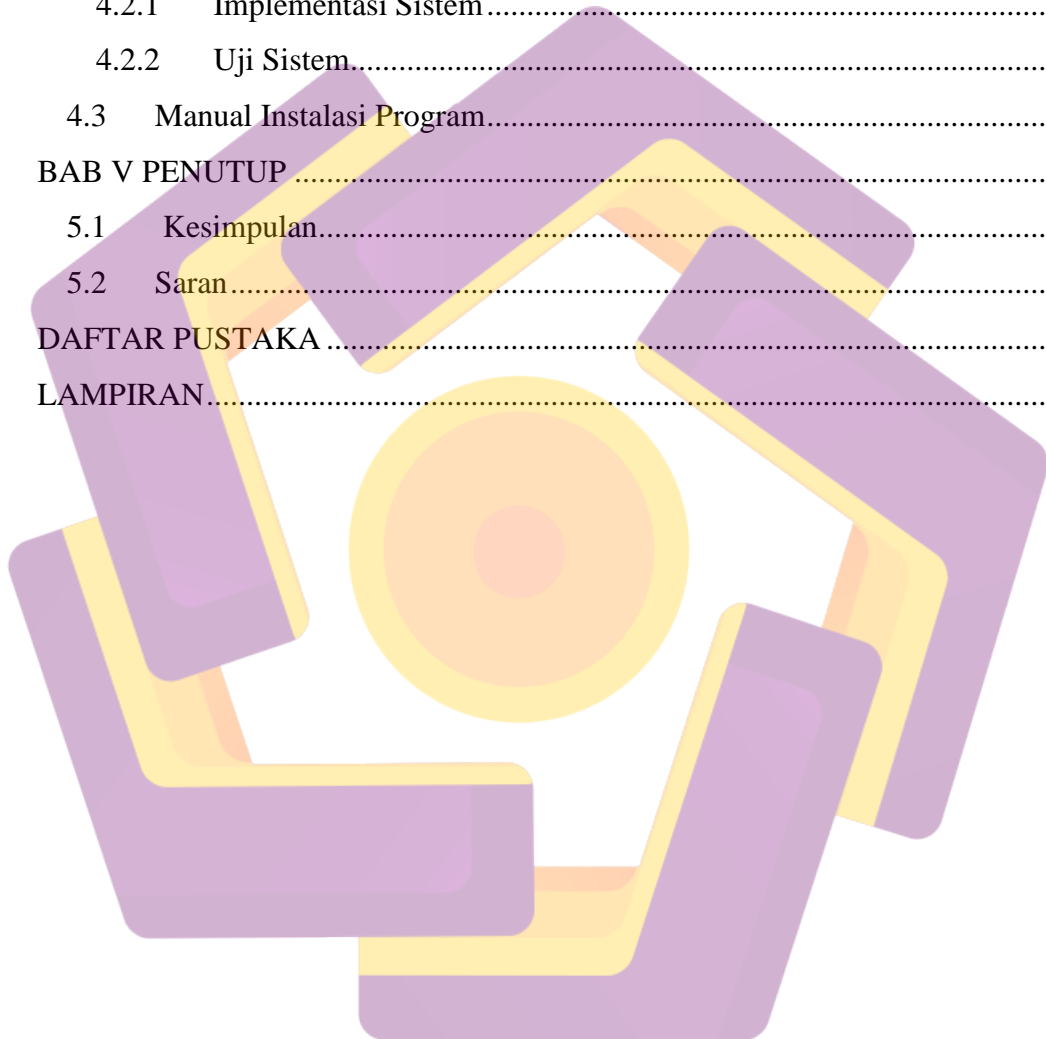


## DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Penelitian.....	4
1.3 Batasan Penelitian .....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Analisis .....	7
1.6.3 Metode Perancangan .....	7
1.6.4 Metode Implementasi Sistem dan Uji Sistem .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>12</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	12
2.2 Landmark .....	13
2.2.1 Wujud Landmark .....	14
2.2.2 Kategori Landmark .....	15

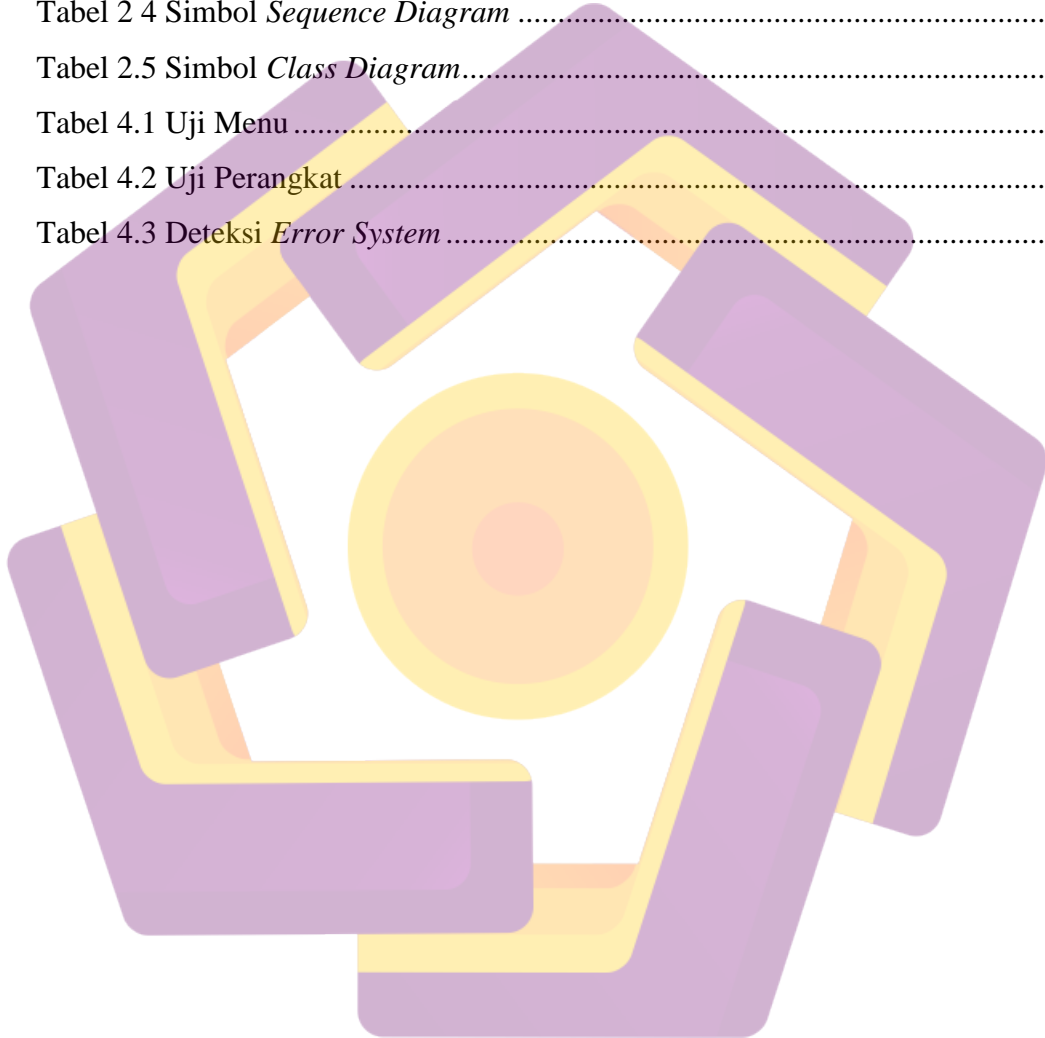
2.2.3	Nilai Landmark .....	18
2.3	Android.....	19
2.3.1	Pengenalan Android.....	19
2.3.2	Sejarah Sistem Operasi Android.....	21
2.3.3	Versi Android.....	23
2.3.4	Fitur-fitur Android .....	23
2.3.5	Arsitektur Android .....	25
2.4	Analisis Sistem.....	29
2.4.1	Pengertian Analisis Sistem .....	29
2.4.2	Analisis Kebutuhan .....	29
2.5	UML (Unified Modeling Language).....	29
2.5.1	Tujuan UML .....	30
2.5.2	Tipe-tipe Diagram UML .....	30
2.5.3	Use Case Diagram.....	31
2.5.4	Sequence Diagram .....	33
2.5.5	Activity Diagram .....	34
2.5.6	Class Diagram.....	35
2.6	Bahasa Pemrograman yang Digunakan.....	36
2.6.1	Java .....	36
2.6.2	Sejarah Java .....	37
2.6.3	Java Platform .....	38
2.6.4	Struktur Pemrograman Java.....	39
2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	39
2.7.1	Android Software Development Kit (SDK).....	39
2.7.2	Android Development Tool (ADT) Plugins .....	40
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>41</b>
3.1	Analisis.....	41
3.1.1	Analisis Situasi.....	41
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	43
3.1.3	Analisis Kelayakan .....	45
3.2	Perancangan Sistem.....	46

3.3.1	Perancangan User Interface .....	48
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
4.1	Pembuatan Sistem .....	53
4.1.1	Pembuatan Tampilan Antar Muka / <i>User Interface</i> .....	53
4.2	Implementasi Sistem dan Uji Sistem .....	73
4.2.1	Implementasi Sistem.....	73
4.2.2	Uji Sistem.....	75
4.3	Manual Instalasi Program.....	79
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>1</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2 .1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	13
Tabel 2.2 Kriteria UNESCO .....	16
Tabel 2.3 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	32
Tabel 2 4 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	34
Tabel 2.5 Simbol <i>Class Diagram</i> .....	35
Tabel 4.1 Uji Menu .....	75
Tabel 4.2 Uji Perangkat .....	78
Tabel 4.3 Deteksi <i>Error System</i> .....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Gambar Diagram Metode Penelitian.....	9
Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	25
Gambar 2.2 Diagram-diagram UML .....	31
Gambar 3.1 Rancangan <i>Workflow</i> .....	47
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Splash Screen .....	48
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Utama .....	49
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Landmark .....	50
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Panduan.....	51
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Tentang .....	52
Gambar 4.1 Tampilan <i>Project</i> Pada <i>Adobe Flash Profesional CC 2015</i> .....	53
Gambar 4.2 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	54
Gambar 4.3 Perancangan Halaman <i>Splash Screen</i> .....	55
Gambar 4.4 Pembuatan Halaman <i>Splash Screen</i> .....	55
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Menu utama .....	56
Gambar 4.6 Tampilan Tombol Pulau Pada Menu utama.....	57
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Tombol Pulau Pada Menu Utama .....	58
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Pulau Jawa.....	58
Gambar 4.9 Kode Program Tombol Pulau Jawa.....	59
Gambar 4.10 Tampilan Galeri Landmark Pada Menu Utama .....	59
Gambar 4.11 Pembuatan Galeri Landmark Pada Menu Utama.....	60
Gambar 4.12 Kode Program Galeri Landmark .....	60
Gambar 4.13 Halaman Detail Landmark .....	61
Gambar 4.14 Pembuatan Halaman Detail Landmark .....	61
Gambar 4.15 Tombol Sejarah Pada Detail Landmark .....	62
Gambar 4.16 Pembuatan Tombol Sejarah Pada Detail Landmark .....	62
Gambar 4.17 Kode Program Tombol Sejarah.....	63
Gambar 4.18 Tombol Lokasi Pada Detail Landmark .....	63
Gambar 4.19 Pembuatan Tombol Lokasi Pada Detail Landmark .....	64
Gambar 4.20 Kode program Tombol Lokasi .....	64

Gambar 4.21 Tombol Pelestarian Pada Detail Landmark.....	65
Gambar 4.22 Pembuatan Tombol Pelestarian Pada Detail Landmark.....	65
Gambar 4.23 Kode Program Tombol Pelestarian .....	65
Gambar 4.24 Tombol Panduan Pada Menu Utama .....	66
Gambar 4.25 Pembuatan Halaman Panduan.....	66
Gambar 4.26 Halaman Panduan .....	67
Gambar 4.27 Kode Program Tombol Panduan.....	67
Gambar 4.28 Tombol Profil Pada Menu Utama .....	68
Gambar 4.29 Pembuatan Halaman Profil .....	68
Gambar 4.30 Halaman Profil .....	69
Gambar 4.31 Kode Program Tombol Profil .....	69
Gambar 4.32 Tombol <i>Next</i> Pada Menu Utama .....	70
Gambar 4.33 Kode Program Tombol <i>Next</i> .....	70
Gambar 4.34 Tombol <i>Back</i> Pada Menu Utama .....	70
Gambar 4.35 Kode Program Tombol <i>Back</i> .....	71
Gambar 4.36 Pembuatan Tombol <i>Next</i> dan <i>Back</i> .....	71
Gambar 4.37 Tombol <i>Exit</i> Pada Menu Utama.....	72
Gambar 4.38 Pembuatan Tombol <i>Exit</i> Pada Menu Utama .....	72
Gambar 4.39 Syntax Error Program Tombol <i>Exit</i> .....	73
Gambar 4.40 Membuka Lokasi File APK .....	79
Gambar 4.41 Halaman Permintaan Izin Penginstalan .....	80
Gambar 4.42 Halaman Proses Instalasi .....	81
Gambar 4.43 Halaman Aplikasi Sudah Terinstal.....	82

## INTISARI

Landmark adalah penanda dalam suatu kawasan. Keberadaan suatu landmark berfungsi untuk orientasi diri bagi pengunjung. Landmark dapat berupa gedung, monumen, sculpture, tata kota, alur jalan, dan vegetasi. Sebenarnya fungsi landmark yang penting bagi suatu kawasan adalah makna yang ditangkap oleh penghuninya. Bila suatu kawasan sudah tidak lagi memiliki makna bagi penghuninya, maka semua apa yang terjadi di atas sebuah kota tidak lagi manusiawi. Seperti kota yang penuh sampah, kemacetan dimana-mana, banjir yang tidak juga surut, serta kaum marjinal yang terlantar.

Untuk mempermudah dalam mengenali landmark daerah-daerah di Indonesia, maka dalam penelitian ini dibangun suatu aplikasi pengetahuan Landmark Indonesia. Dalam aplikasi ini terdapat fitur antara lain sejarah landmark, lokasi landmark di suatu daerah dan pelestarian landmark daerah. Aplikasi ini akan berjalan pada Android minimal versi 4.0 (Ice Cream Sandwich).

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah observasi, pustaka dan kuesioner. Implementasi aplikasi ini dibuat menggunakan Adobe Flash Professional CC 2015, Adobe Photoshop CC 2015 dan Android SDK.

**Kata Kunci :** Android, Landmark, Indonesia, LandmarkIndonesia, *Adobe Flash*

## **ABSTRACT**

*Landmark is a marker in an area. The existence of a functioning landmark for orienting themselves to the visitors. Landmark can be in the form of buildings, monuments, sculpture, urban planning, flow path, and vegetation. Actually the landmark functions that are important to a region is the meaning that was captured by the occupants. When an area no longer has meaning for the residents, then all what is happening on a city no longer human. As a city full of garbage, traffic jams everywhere, flooding is not subsided, and the marginalized are neglected.*

*To make it easier to recognize the landmark areas in Indonesia, then in this study built an application knowledge **Landmark Indonesia**. In this application there are features include a historical landmark, landmark location in a conservation area and local landmarks. This application will run on a minimum Android version 4.0 (Ice Cream Sandwich).*

*The research method used by writer is observation, literature and questionnaires. Implementation of these applications created using Adobe Flash Professional CC 2015, CC 2015 and Adobe Photoshop Android SDK.*

**Keywords:** Android, Landmark, Indonesia, LandmarkIndonesia, Adobe Flash