

**PEMBUATAN DENAH DIGITAL FOOD COURT PRINGWULUNG  
YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Muhammad Robert**

**12.02.8297**

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

**PEMBUATAN DENAH DIGITAL FOOD COURT PRINGWULUNG  
YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Program Diploma  
Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

**Muhammad Robert**

**12.02.8297**

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

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN DENAH DIGITAL FOOD COURT PRINGWULUNG  
YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Robert**

**12.02.8297**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 29 September 2016

**Dosen Pembimbing**

**Rizki Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN DENAH DIGITAL FOOD COURT PRINGWULUNG  
YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Robert**

**12.02.8297**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 14 November 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kurniawan, M.kom**  
**NIK. 190302187**



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



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 22 November 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta .....



Nama. Muhammad Robert  
NIM. 12.02.8297

## MOTTO

1. Suatu pekerjaan yang paling tak kunjung bisa diselesaikan adalah pekerjaan yang tak kunjung pernah dimulai (JRR Tolkien, penulis novel The Lord of the Rings)
2. Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kita jatuh. (Confusius)
3. Orang yang bertanya, bodoh dalam 5 menit. Dan orang yang tidak bertanya akan bodoh selamanya. (Pepatah Cina)
4. If you cannot do great things, do small things in a great way. (Napoleon Hill)
5. Berusahalah menjadi manusia yang yang berhasil tapi berusahalah menjadi manusia yang berguna. (Einstein)

## PERSEMBAHAN

Puji Syukur senantiasa terucap kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan nikmat yang luar biasa kepada setiap hamba-Nya. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang memberikan dukungaa. Tugas Akhir ini didedikasikan untuk :

1. Buat Mama, yang telah memberikan dukungan dengan baik maupun materiil. Untuk doa dan perhatian serta kesabarannya membimbing dan mengajarkan segala hal.
2. Buat Teman-teman yang Serpihan Karang (Idaham sule, Akbar Kacohe, Rayyan Wati Pumaru, Ck Ponco, Imam Ponco, Jujur NTT, Bang Edo Sesepe, Opan Kacohe, Wawan Hitam ). Terimakasih sudah menjadi sahabat baik dan memberi suasana keluarga selama beberapa tahun ini.
3. Buat Teman-teman kelas D3.MI.02. Sampai sekarang terimakasih sudah menjadi keluarga baru untuk ku.
4. Dan semua pihak/instansi yang dapat saya sebutkan satu per satu.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum. Wr. Wb Alhamdulillahirobbil alamin, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kelapangan dalam berfikir kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan baik. Selanjutnya penulis bershalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Dengan ini penulis telah menyelesaikan Tugas akhir ini untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan-kekurangan dan keterbatasan yang penulis miliki, namun berkat bantuan dan bimbingan petunjuk dari berbagai pihak sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Penulis Mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selalu ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Krisnawati, S.Si, MT, selalu ketua jurusan D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, selaku pembimbing yang dengan senang hati telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam menyusun Tugas Akhir ini.
4. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih terdapat kekurangan. Saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca sangat penulis diharapkan.



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
1.8 Rencana Kegiatan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Sistem Operasi Android.....	8
2.2.1 Pengertian Android.....	8
2.2.2 <i>Arsitektur Android</i> .....	10
2.2.2.1 <i>Applications and Widgets</i> .....	10

2.2.2.2 <i>Applications Frameworks</i> .....	11
2.2.2.3 <i>Libraries</i> .....	12
2.2.2.4 <i>Android Run Time</i> .....	12
2.2.3 <i>Versi Android</i> .....	13
2.3 <i>Aplikasi Mobile</i> .....	14
2.4 <i>Global Positioning Service (GPS)</i> .....	15
2.4.1 <i>Pengertian Global Positioning Service (GPS)</i> .....	15
2.4.2 <i>Sejarah Global Positioning Service (GPS)</i> .....	16
2.4.3 <i>Google Map</i> .....	16
2.5 <i>Software Developer</i> .....	18
2.5.1 <i>Corel Draw</i> .....	18
2.5.1.1 <i>Sejarah Corel Draw</i> .....	18
2.5.1.2 <i>Versi Corel Draw</i> .....	19
2.5.2 <i>Adobe Flash</i> .....	20
2.5.2.1 <i>Action Script</i> .....	21
2.6 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	22
2.6.1 <i>Concept</i> .....	23
2.6.2 <i>Design</i> .....	24
2.6.3 <i>Material Collecting</i> .....	24
2.6.4 <i>Assembly</i> .....	24
2.6.5 <i>Testing</i> .....	24
2.6.6 <i>Distribution</i> .....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	26
3.1 <i>Tinjauan Umum</i> .....	26
3.2 <i>Concept</i> .....	27
3.2.1 <i>Tujuan Perancangan</i> .....	27
3.2.2 <i>Target/Sasaran Pengguna</i> .....	28
3.2.3 <i>Analisis Kebutuhan</i> .....	29
3.2.3.1 <i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i> .....	29

3.2.3.2	Analissi Kebutuhan Non-Fungsional.....	30
3.2.3.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	31
3.2.3.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
3.2.3.5	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	33
3.2.4	Analisis Kelayakan Sistem .....	34
3.2.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	34
3.2.4.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	35
3.3	Design .....	35
3.3.1	Konsep Dasar Aplikasi Denah Digital.....	35
3.3.2	<i>Workflow</i> Aplikasi Denah Digital.....	36
3.3.3	Perancangan <i>Interface</i> .....	38
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	43
4.1	Implementasi Aplikasi .....	43
3.3.4	Perangkat Keras .....	43
3.3.5	Perangkat Lunak .....	44
3.3.5.1	<i>Implementasi Pada Mobile</i> .....	45
3.3.5.2	Implementawsi Pada Komputer.....	45
4.2	Implementasi Pengkodean <i>Aplikasi Mobile</i> .....	45
4.2.1	Pengkodean Deklarasi dan Fungsi Tombol <i>Start</i> .....	45
4.2.2	Pengkodean Deklarasi <i>Button</i> .....	46
4.2.3	Pengkodean Fungsi <i>Button</i> .....	46
4.2.4	Pengkodean Deklarasi Tombol <i>Foodcourt</i> .....	48
4.2.5	Pengkodean Fungsi Tombol <i>Foodcourt</i> .....	48
4.2.6	Pengkodean Halaman <i>Share Location</i> .....	50
4.2.7	Pengkodean Halaman <i>List Menu</i> .....	51
4.2.8	Pengkodean Penempatan <i>Movie Clip</i> .....	54
4.2.9	Pengkodean Tombol <i>Back Location</i> .....	54
4.2.10	Pengkodean Tombol <i>List Menu, Location dan Image</i> .....	55
4.3	Implementasi Antarmuka .....	61

4.3.1	Tampilan Halaman Awal .....	61
4.3.2	Tampilan Halaman Utama .....	62
4.3.3	Tampilan Halaman <i>User Guide</i> .....	63
4.3.4	Tampilan Halaman Denah .....	63
4.3.5	Tampilan Halaman Cafe .....	64
4.3.6	Tampilan Halaman List Menu .....	65
4.3.7	Tampilan Halaman <i>Map Location</i> .....	65
4.3.8	Tampilan Halaman <i>Galeri</i> .....	66
4.4	Pengujian/Testing.....	67
4.4.1	<i>White Box</i> .....	67
4.4.2	<i>Black Box</i> .....	68
BAB V PENUTUP.....		70
5.1	Kesimpulan .....	70
4.5	Saran.....	72

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Perencanaan Kegiatan .....	6
Tabel 3.1	Koordinat Yang di Implem. Pada Denah Digital Pringwulung .....	28

Tabel 4.1 Pengujian Fungsional Pada Aplikasi Mobile Denah Digital Foodcourt  
Pringwulung.....69



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	10
Gambar 2.2 Metodologi Pengembangan Multimedia .....	23
Gambar 3.1 Workflow Alur Fungsi Kerja Apl. Denah Digital Pringwulung ...	36
Gambar 3.2 Perancangan Halaman Awal .....	39
Gambar 3.3 Perancangan Halaman Utama .....	39
Gambar 3.4 Perancangan Halaman Panduan atau <i>User Guide</i> .....	40
Gambar 3.5 Perancangan Halaman Cafe Pringwulung.....	40
Gambar 3.6 Perancangan Halaman Denah Pringwulung.....	41
Gambar 3.7 Perancangan Halaman <i>List Menu</i> .....	41
Gambar 3.8 Perancangan Halaman <i>Map Location</i> .....	42
Gambar 3.9 Perancangan Halaman Galeri Cafe .....	42
Gambar 4.1 Pengkodean Deklarasi dan Fungsi Tombol Start.....	46
Gambar 4.2 Pengkodean Deklarasi Button Menu Utama .....	46
Gambar 4.3 Pengkodean Fungsi Button .....	47
Gambar 4.4 Pengkodean Deklarasi Tombol <i>Foodcourt</i> .....	48
Gambar 4.5 Pengkodean Fungsi Tombol <i>Foodcourt</i> .....	49
Gambar 4.6 Pengkodean <i>Share Location</i> Tahap 1 .....	50
Gambar 4.7 Pengkodean <i>Share Location</i> Tahap 2.....	51
Gambar 4.8 Pengkodean List Menu 1 .....	51
Gambar 4.9 Pengkodean List Menu 2.....	52

Gambar 4.10 Pengkodean List Menu 3.....	52
Gambar 4.11 Pengkodean List Menu 4.....	52
Gambar 4.12 Pengkodean List Menu 5.....	52
Gambar 4.13 Pengkodean List Menu 6.....	52
Gambar 4.14 Pengkodean List Menu 7.....	53
Gambar 4.15 Pengkodean List Menu 8.....	53
Gambar 4.16 Pengkodean List Menu 9.....	53
Gambar 4.17 Pengkodean List Menu 10.....	53
Gambar 4.18 Pengkodean List Menu 11.....	53
Gambar 4.19 Pengkodean List Menu 12.....	54
Gambar 4.20 Pengkodean Penempatan Movie Clip Pada Scroll Pane .....	54
Gambar 4.21 Pengkodean Tombol Back Location .....	55
Gambar 4.22 Pengkodean Tombol List Menu, <i>Location &amp; Image Cafe 1</i> .....	55
Gambar 4.23 Pengkodean Tombol List Menu, <i>Location &amp; Image Cafe 2</i> .....	56
Gambar 4.24 Pengkodean Tombol List Menu, <i>Location &amp; Image Cafe 3</i> .....	56
Gambar 4.25 Pengkodean Tombol List Menu, <i>Location &amp; Image Cafe 4</i> .....	57
Gambar 4.26 Pengkodean Tombol List Menu, <i>Location &amp; Image Cafe 5</i> .....	57
Gambar 4.27 Pengkodean Tombol List Menu, <i>Location &amp; Image Cafe 6</i> .....	58
Gambar 4.28 Pengkodean Tombol List Menu, <i>Location &amp; Image Cafe 7</i> .....	58
Gambar 4.29 Pengkodean Tombol List Menu, <i>Location &amp; Image Cafe 8</i> .....	59
Gambar 4.30 Pengkodean Tombol List Menu, <i>Location &amp; Image Cafe 9</i> .....	59

Gambar 4.31 Pengkodean Tombol List Menu, <i>Location &amp; Image Cafe</i> 10 .....	60
Gambar 4.32 Pengkodean Tombol List Menu, <i>Location &amp; Image Cafe</i> 11 .....	60
Gambar 4.33 Pengkodean Tombol List Menu, <i>Location &amp; Image Cafe</i> 12 .....	61
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Awal .....	62
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Utama .....	62
Gambar 4.36 Tampilan Halaman <i>User Guide</i> .....	63
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Denah atau <i>Map Location</i> .....	64
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Cafe.....	64
Gambar 4.39 Tampilan Halaman List Menu.....	65
Gambar 4.40 Tampilan Halaman <i>Map Location</i> .....	66
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Galeri .....	66
Gambar 4.42 Pseudocode Pengujian <i>Aplikasi Mobile</i> 1.....	67
Gambar 4.43 Pseudocode Pengujian <i>Aplikasi Mobile</i> 2.....	68



## INTISARI

Wisata Kuliner kampung Pringwulung yang berada di Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta tepatnya di tengah Desa Pringwulung merupakan salah satu tempat bisa dijadikan sebagai tujuan wisata kuliner. Kawasan Wisata Pringwulung terdapat 12 aktif Food Court pada tanggal 26 agustus 2015, seperti Angkringan Pawon Sawah, Al-Khaf, Jogja Milk, Mikutu, Valley Bambu, dan masih banyak lagi.

Karena lokasinya berada di tengah-tengah pemukiman warga, sebagian konsumen yang ingin menuju ke lokasi mengalami kesulitan dalam mengetahui lokasi Kampung Pringwulung. Untuk menuju ke lokasi akan membutuhkan waktu lama untuk menuju Kampung Wisata Kuliner Pringwulung karena dalam perjalanan akan kesulitan mencari informasi tentang lokasi. Tidak hanya itu saja, setelah sampai di lokasi terdapat banyak Food Court sehingga konsumen mengalami kesulitan lagi untuk menentukan Food Court yang akan di kunjungi. Jadi konsumen harus berkeliling terlebih dahulu untuk menentukan pilihan tempatnya. Dengan begitu konsumen terlalu banyak membuang waktu mereka.

Dari permasalahan di atas, kebutuhan untuk sistem baru untuk membantu pelanggan dalam menentukan rute dan menentukan pilihan food Court di Pringwulung. Dan desa Kuliner karena sebagian besar pengunjung masih muda, sistem ini berbasis Android. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dan mengangkat judul "Membuat Denah Digital Food Court Based\_ Android".

**Kata Kunci:** Wisata Kuliner Pringwulung Yogyakarta, Denah Digital Food Court, Food Court Pringwulung

## **ABSTRACT**

*Culinary Pringwulung village located in Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta, precisely in the middle of the village Pringwulung is one place can be used as a culinary destination. Tourism Regions Pringwulung there are 12 active Food Court on the 26 August 2015, as Angkringan Pawon Rice, Al-Khaf, Jogja Milk, Mikutu, Bamboo Valley, and many more.*

*Because of its location in the middle of residential areas, some consumers who want to go to locations experiencing difficulty in knowing the location of village Pringwulung. To go to location will take a long time to get to village Culinary Pringwulung because the journey will be adversity seeking information about the location. Not only that, once arrived at the location there are many Food Court so that consumers have difficulty again to decide the Food Court to be visited. So consumers have to shop around in advance to determine the choice of place. With so consumers too much to waste their time.*

*From the above problems, the need for a new system to assist customers in determining the selection of routes and determine food Court in Pringwulung. Dan Culinary village because most of the visitors are young, the system is based on Android. Therefore, the authors conducted a study and lifting the title "Make sketch Digital Food Court Based\_ Android".*

**Keywords:** *Culinary Pringwulung Yogyakarta, Plan Digital Food Court, Food Court Pringwulung*