

**APLIKASI MOBILE KOMUNITAS WISATA MISTERI YOGYAKARTA  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ilham Wuryatmaja**

**10.11.4026**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**APLIKASI MOBILE KOMUNITAS WISATA MISTERI YOGYAKARTA  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Ilham Wuryatmaja**

**10.11.4026**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

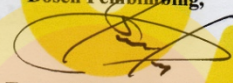
**APLIKASI MOBILE KOMUNITAS WISATA MISTERI YOGYAKARTA  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ilham Wuryatmaja**  
10.11.4026

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 Maret 2017

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
NIK. 190302182

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI MOBILE KOMUNITAS WISATA MISTERI YOGYAKARTA  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ilham Wuryatnaja**

**10.11.4026**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Februari 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
**NIK. 190302216**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Maret 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## 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, 7 Maret 2017



Ilham Wuryatmaja

NIM. 10.11.4026

## **MOTTO**

“Cita - cita itu memang berawal dari mimpi, tapi anda jangan lupa bangun untuk meraihnya”

“Memperoleh kesuksesan lebih mudah daripada mempertahankannya. Yang paling sulit adalah bukan mendapatkan sesuatu, tetapi yang paling sulit adalah mempertahankannya”



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, dengan limpahan rahmat Allah SWT saya bisa menyelesaikan skripsi ini dan kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi:

- Bapak Ibu tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tidak pernah jemu mendoakan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta Bapak Ibu padaku.
- Saudaraku Mba Iftien, Mba Tyas, Dek Inggil yang tersayang.
- Dosen pembimbing dan semua dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah mendidik dan membantu dalam membuat penelitian.
- Sahabat-sahabatku yang terus mendukung sampai terselesaikannya penelitianku ini
- Untuk Shella terkasih yang tak kenal lelah memberi support dalam pembuatan penelitian ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan Rahmat dan Karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan penelitian (skripsi) dengan judul “APLIKASI MOBILE KOMUNITAS WISATA MISTERI YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID”.

Dapat terselesaikannya penelitian ini tidak lepas dari dukungan dan partisipasi dari berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Semoga dengan terselesaikannya penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi kita semua.

Penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan penelitian ini terdapat banyak kesalahan. Maka dari itu besar harapan penulis semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca.

Yogyakarta, 24 Januari 2017

Ilham Wuryatmaja

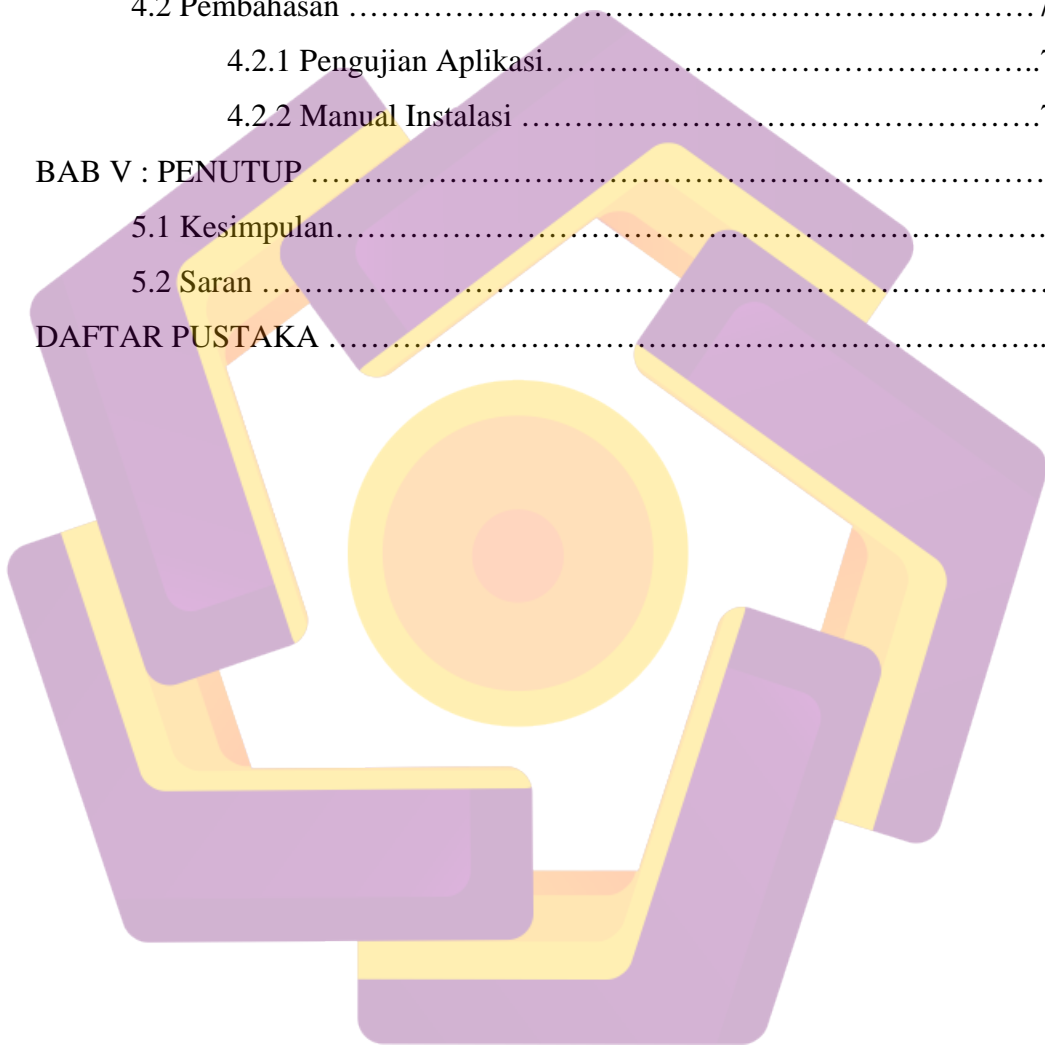


## DAFTAR ISI

JUDUL .....	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
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I : PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penellitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Perancangan .....	5
1.5.3 Metode Analisis .....	4
1.5.4 Metode Pengembangan .....	5
1.5.5 Metode Testing .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II : LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Kajian Pustaka .....	8
2.2 Definisi Aplikasi.....	9

2.3 Android .....	9
2.3.1 Pengertian Android .....	9
2.3.2 Sekilas Sejarah Android.....	10
2.3.3 Macam-macam Versi Android .....	10
2.4 Google App Inventor .....	31
2.5 Arsitektur Android.....	33
2.6 UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) .....	34
2.7 Metode Pengembangan Sistem .....	36
<b>BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>40</b>
3.1 Analisis .....	40
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	40
3.1.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	40
3.1.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional .....	41
3.1.2 Analisis SWOT.....	42
3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	44
3.1.4 Analisis Kelayakan Sistem.....	45
3.1.4.1 Kelayakan Teknis .....	45
3.1.4.2 Kelayakan Hukum .....	45
3.1.4.3 Kelayakan Operasional .....	45
3.2 Perancangan Sistem.....	46
3.2.1 Use Case Diagram.....	46
3.2.2 Activity Diagram.....	46
3.2.3 Sequence Diagram.....	47
3.3 Perancangan <i>Interface</i> / Antarmuka.....	48
<b>BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Implementasi .....	53
4.1.1 Akses APP Inventor .....	53
4.1.2 Pembuatan Project .....	54
4.1.3 Pembuatan Splashscreen .....	55
4.1.4 Pembuatan Halaman Utama .....	58
4.1.5 Pembuatan Halaman Profil.....	60

4.1.6 Pembuatan Halaman Kegiatan.....	62
4.1.7 Pembuatan Halaman Panduan.....	64
4.1.8 Pembuatan Halaman Tentang.....	66
4.1.9 Pembuatan Halaman Kontak.....	68
4.1.10 Membuat File APK .....	69
4.2 Pembahasan .....	70
4.2.1 Pengujian Aplikasi.....	70
4.2.2 Manual Instalasi .....	72
<b>BAB V : PENUTUP</b> .....	<b>76</b>
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>78</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	42
Tabel 4.2 <i>Black-box testing</i> .....	71
Tabel 4.3 Hasil Pengujian .....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Android Cupcake .....	12
Gambar 2.2 Logo Android Donut.....	14
Gambar 2.3 Logo Android Éclair.....	16
Gambar 2.4 Logo Android Froyo.....	18
Gambar 2.5 Logo Android Gingerbread.....	20
Gambar 2.6 Logo Android Honeycomb.....	21
Gambar 2.7 Logo Android Ice Cream Sandwich.....	24
Gambar 2.8 Logo Android Jelly Bean.....	26
Gambar 2.9 Logo Android KitKat.....	28
Gambar 2.10 Logo Android Lollipop.....	30
Gambar 2.11 Logo Android Marshmallow.....	31
Gambar 2.12 Arsitektur Android.....	34
Gambar 3.2 Use Case Diagram .....	46
Gambar 3.2. Diagram Activity .....	47
Gambar 3.3 <i>Sequence Diagram</i> .....	48
Gambar 3.4 Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Splashscreen</i> .....	49
Gambar 3.5 Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Home Screen</i> .....	49
Gambar 3.6 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Profil .....	50
Gambar 3.7 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kegiatan .....	50
Gambar 3.8 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Panduan .....	51
Gambar 3.9 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Tentang .....	51
Gambar 3.10 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kontak .....	52
Gambar 4.1 Link Alamat Website APP Inventor.....	53
Gambar 4.2 Login Akun Google di App Inventor.....	54
Gambar 4.3 Project Baru APP Inventor.....	54
Gambar 4.4 Pengisian Project Baru APP Inventor.....	55
Gambar 4.5 Pembuatan Halaman Splashscreen.....	56
Gambar 4.6 Tampilan Splash Screen.....	57
Gambar 4.7 Blok Struktur Halaman Screen.....	58

Gambar 4.8 Pembuatan Halaman Menu Utama .....	58
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Utama .....	59
Gambar 4.10 Blok Struktur Halaman Utama .....	60
Gambar 4.11 Pembuatan Halaman Profil .....	60
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Profil .....	61
Gambar 4.13 Blok Struktur Halaman Profil .....	62
Gambar 4.14 Pembuatan Halaman Kegiatan .....	62
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Kegiatan .....	63
Gambar 4.16 Blok Struktur Halaman Kegiatan .....	64
Gambar 4.17 Pembuatan halaman Panduan .....	64
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Panduan .....	65
Gambar 4.19 Blok Struktur Halaman Panduan .....	66
Gambar 4.20 Pembuatan Halaman Tentang .....	66
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Tentang .....	67
Gambar 4.22 Blok Struktur Halaman Tentang .....	68
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Kontak .....	68
Gambar 4.24 Blok Struktur Halaman Kontak .....	69
Gambar 4.25 Pembuatan File APK .....	70
Gambar 4.25 Menginstal APK .....	73
Gambar 4.26 Proses Installing APK .....	74
Gambar 4.27 Aplikasi Siap Dijalankan .....	75

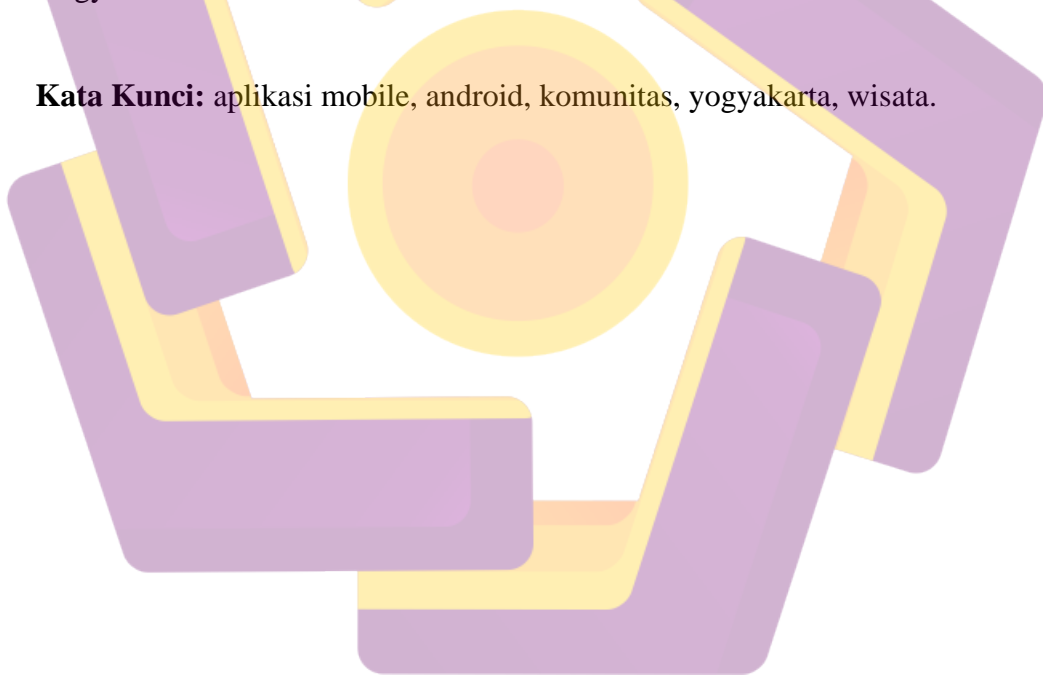
## INTISARI

Komunitas wisata misteri Yogyakarta adalah tempat berkumpulnya orang-orang yang senang akan menguak misteri di suatu tempat yang angker. Kebanyakan dari mereka mengikuti acara komunitas ini dari informasi yang didapat dari media sosial yang mereka ikuti. Latar belakang pekerjaan dan kesibukan peserta komunitas ini berbeda-beda. Jika mereka tidak membuka akun sosial media tepat waktu, mereka tidak bisa mengetahui informasi yang mereka inginkan tentang jadwal bahkan acara penting di komunitas ini.

Pada skripsi ini, peneliti akan membuat aplikasi android tentang komunitas ini agar informasi dan berita komunitas ini dapat tersampaikan ke anggota maupun masyarakat umum yang tertarik dengan komunitas ini.

Aplikasi yang dihasilkan berupa aplikasi android yang berisi tentang sejarah komunitas, jadwal acara yang diselenggarakan, foto-foto dokumentasi acara terdahulu. Disamping itu, peneliti menganjurkan pihak komunitas wisata misteri agar rajin mengupdate informasi dengan maksud agar anggota maupun masyarakat umum untuk lebih mencintai budaya Jawa, khususnya budaya Yogyakarta.

**Kata Kunci:** aplikasi mobile, android, komunitas, yogyakarta, wisata.



## **ABSTRACT**

*Community mystery Yogyakarta tourism is a gathering place for people who like to unravel the mystery in a haunted place. Most of them attend this community of information obtained from social media that they follow. Employment background and bustle of this community participants vary. If they do not open social media accounts on time, they can not find out the information they want about the schedule even important events in this community.*

*In this thesis, the researcher will make android applications of this community so that the community news and information can be conveyed to members and the general public who are interested in this community.*

*The resulting application form android application which contains the history of the community, the schedule of events organized, photographs of previous events documentation. In addition, the researchers recommend the travel community of mystery so diligently update information with the intention that the members and the general public to be more loving Javanese culture, particularly the culture of Yogyakarta.*

**Keywords:** *mobile app , android, community, yogyakarta, tourism.*

