

PERANCANGAN APLIKASI INFO WISATA SULAWESI

TENGGARA BERBASIS ANDROID

SKRIPSI



disusun oleh

La Ode Armin Hiwalddin

11.11.5432

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN APLIKASI INFO WISATA SULAWESI
TENGARA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

La Ode Armin Hiwalddin

11.11.5432

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

2017

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKSI INFO WISATA SULAWESI TENGGARA BERBASIS ANDROID

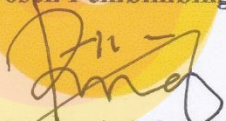
yang dipersiapkan dan disusun oleh

La Ode Armin Hiwalddin

11.11.5432

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Februari 2017

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, S.T., M.T.

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI INFO WISATA SULAWESI TENGGERA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

La Ode Armin Hiwalddin

11.11.5432

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

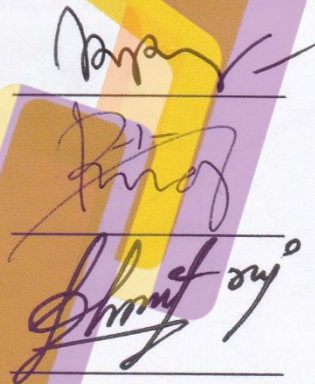
Nama Penguji

Tanda Tangan

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

M. Rudyanto Arief, S.T., M.T
NIK. 190302098

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Maret 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

My father is my Super Hero

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, 9 Maret 2017



La Ode Armin Hiwalddin

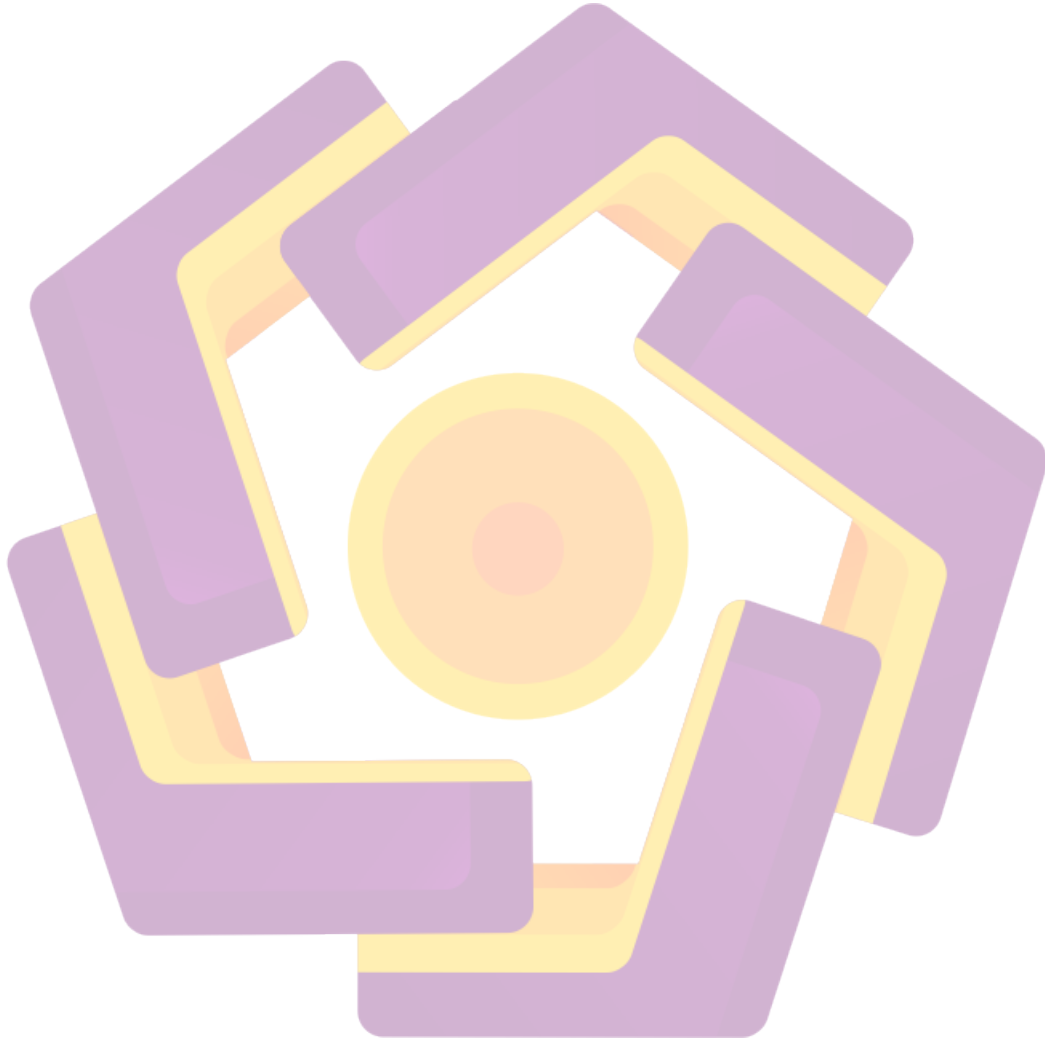
11.11.5432

MOTTO

My father is my Super Hero.

Your future is in your hand, so do the best, be good, then you will be the best.

The more you give, the more you will get.



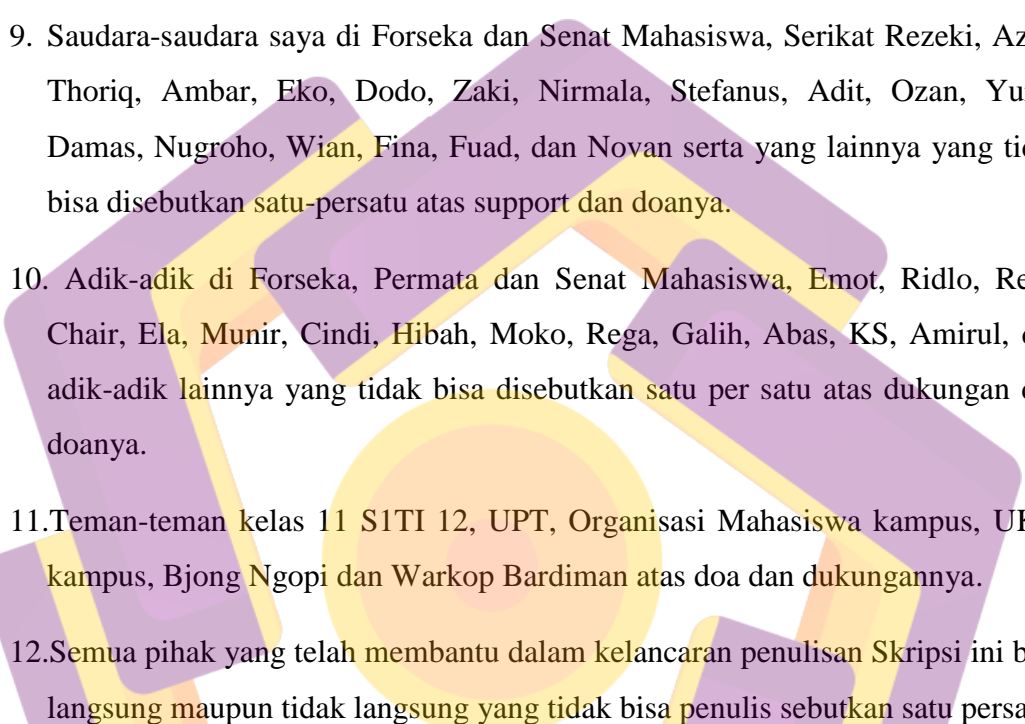
PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penyusunan Skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta Bapak La Ode Aminuddin dan Ibu Wa Ode Herawaty dengan segala pengorbanan dan kerja kerasnya, yang insyaAllah, Allah akan balas dengan surga terindah disisi-Nya kelak, aamiin.
2. Kedua adik saya La Ode Mehmet Velayamin dan Wa Ode Widiastuti beserta keluarga besar di kampung yang selalu setia menemani dalam doa dan juga selalu memberikan semangat.

Terima kasih kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr., M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T., M.T sebagai dosen pembimbing yang telah mendampingi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom dan Ibu Krisnawati, S.Si., M.T sebagai dewan penguji.
5. Seluruh Dosen Universitas Amikom atas sharing pengalaman dan ilmunya selama perkuliahan.
6. Nabila Wulandary M.A.Malik pacar saya yang selalu setia menemani, memberi support dan doa dalam pengerjaan skripsi ini. Skripsi ini juga saya persembahkan sebagai hadiah ulang tahun yang ke-23 tahun.
7. Sahabat terbaik saya yang saya sudah anggap sebagai saudara sendiri Muhammad Faisal (Ochal), Erhsad Rahadianto (Tito) dan Sapto Martono yang menemani dan sama – sama berjuang dari awal hingga akhir perkuliahan.

- 
8. Abang-abang senior saya di organisasi kampus yakin Forseka dan Senat Mahasiswa bang Miko, bang Bogi, bang Panji, bang Wasitya, bang Agus, bang Dany, bang Hasbi, bang Rinto, bang Heri, bang Ebi, mbak Rizca, mbak Dani dan mbak Atik, yang sudah sabar membimbing adiknya ini selama menimba ilmu di organisasi kampus.
 9. Saudara-saudara saya di Forseka dan Senat Mahasiswa, Serikat Rezeki, Azka, Thoriq, Ambar, Eko, Dodo, Zaki, Nirmala, Stefanus, Adit, Ozan, Yurdi, Damas, Nugroho, Wian, Fina, Fuad, dan Novan serta yang lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu atas support dan doanya.
 10. Adik-adik di Forseka, Permata dan Senat Mahasiswa, Emot, Ridlo, Reza, Chair, Ela, Munir, Cindi, Hibah, Moko, Rega, Galih, Abas, KS, Amirul, dan adik-adik lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu atas dukungan dan doanya.
 11. Teman-teman kelas 11 S1TI 12, UPT, Organisasi Mahasiswa kampus, UKM kampus, Bjong Ngopi dan Warkop Bardiman atas doa dan dukungannya.
 12. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis berharap penyusunan Skripsi ini dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi mengenai informasi pariwisata yang ada di Sulawesi Tenggara.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih mempunyai kekurangan, maka dari itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk melengkapi dan menyempurnakan Aplikasi Informasi Wisata Sulawesi Tenggara berbasis ini.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya ini bermanfaat untuk orang lain dan untuk mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta sebagai kajian dalam penyusunan laporan Skripsi. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Sarahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 9 Maret 2016

Penulis

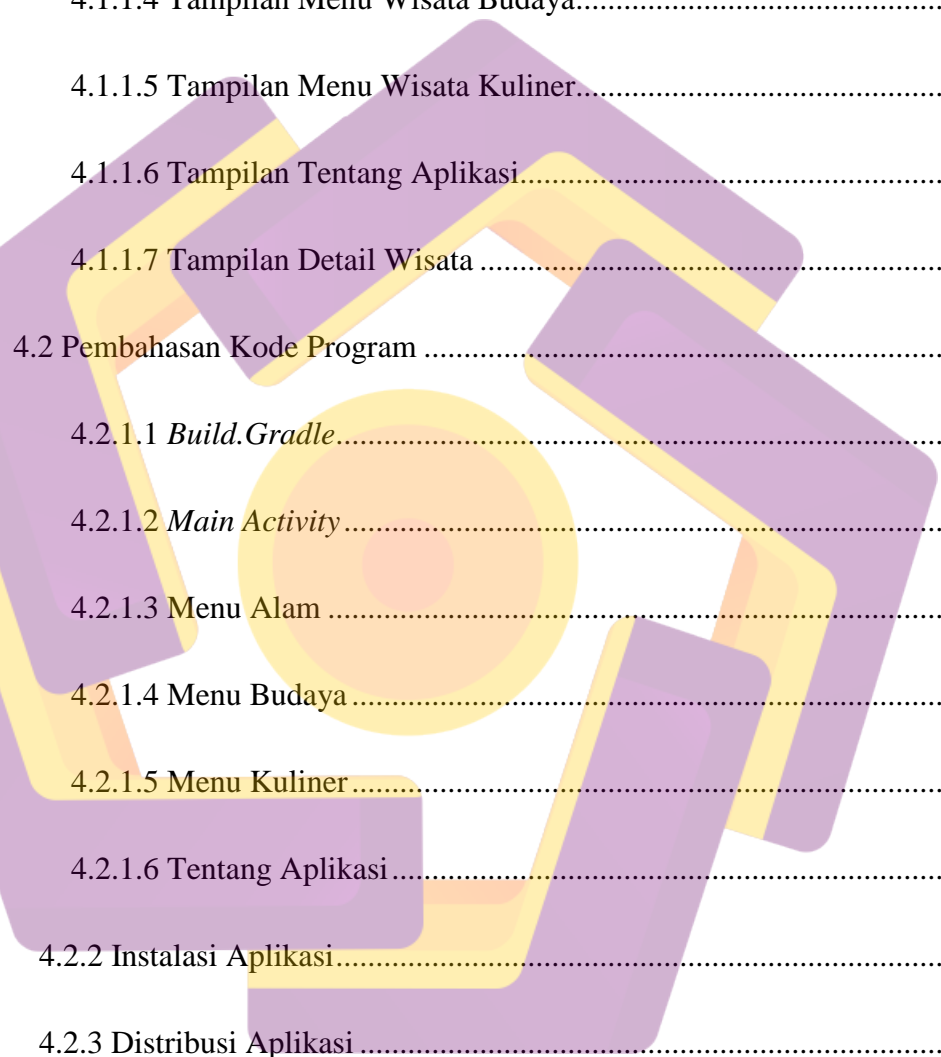
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
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.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing.....	6

1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Wisata	9
2.2.2 Pengertian <i>Android</i>	10
2.2.2.1 Versi <i>Android</i>	11
2.2.2.2 Arsitektur <i>Android</i>	16
2.2.2.3 Fitur <i>Android</i>	20
2.2.2.4 Aplikasi <i>Android</i>	20
2.2.3 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	21
2.2.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	22
2.2.3.2 <i>Activity Diagram</i>	23
2.2.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	24
2.2.3.4 <i>Class Diagram</i>	25
2.3 Metode Analisis	26
2.3.1 Analisis SWOT	26
2.4 Analisis Kebutuhan	29
2.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	29
2.4.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	29

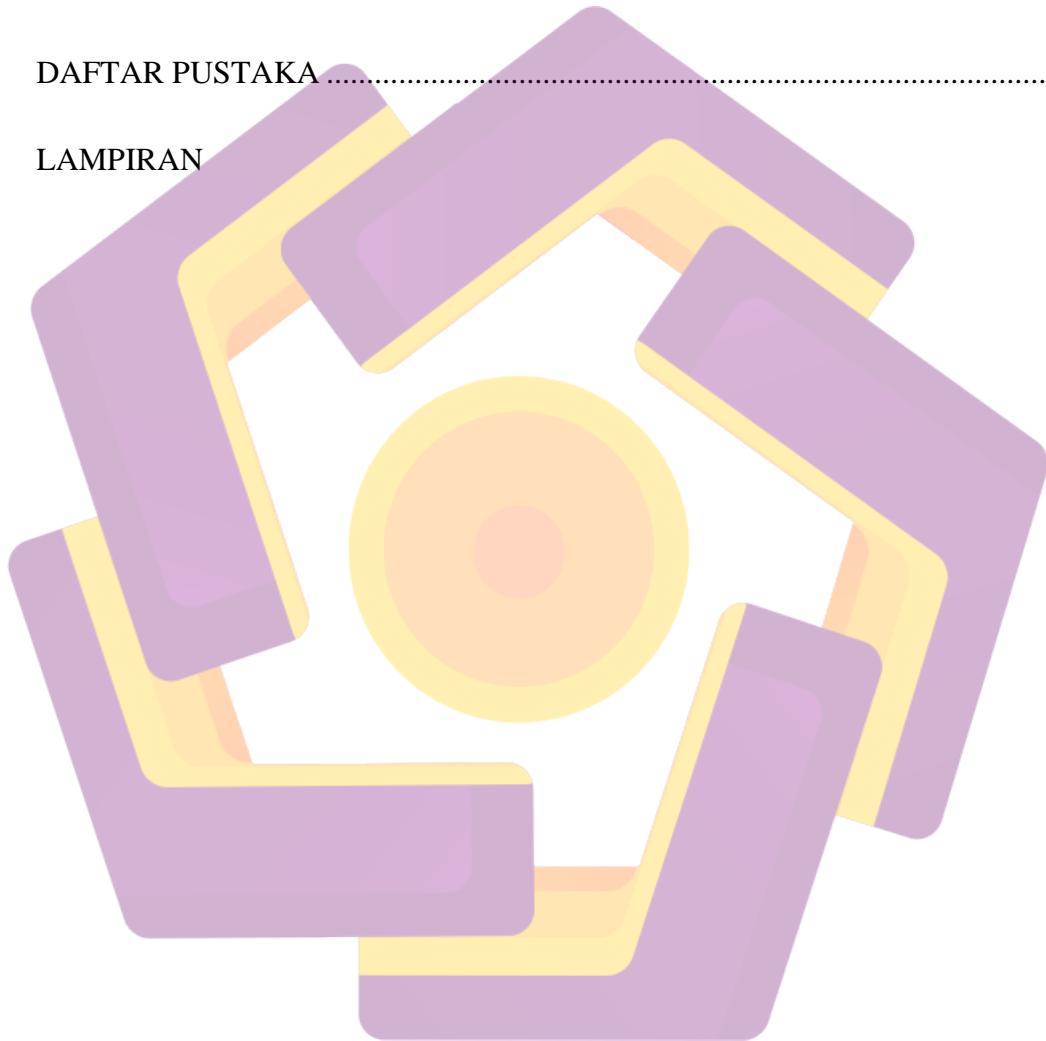
2.5 Analisis Kelayakan Sistem.....	29
2.6 Metode Pengembangan SDLC <i>Waterfall</i>	30
2.7 Metode <i>Testing</i>	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	34
3.1 Analisis Masalah	34
3.2 Analisis Sistem.....	34
3.3 Analisis Kelemahan Sistem.....	36
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.4.1 Analisis Kebutuhan <i>Fungsional</i>	39
3.4.2 Analisis Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i>	40
3.5 Analisis Kelayakan Sistem.....	41
3.5.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	42
3.5.2 Analisis Kelayakan Operasional	42
3.5.3 Analisis Kelayakan Hukum	42
3.6 Perancangan Sistem	43
3.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	43
3.6.2 <i>Activity Diagram</i>	45
3.6.2.1 <i>Activity Diagram</i> Beranda.....	46
3.6.2.2 <i>Activity Diagram</i> Wisata Alam.....	46
3.6.2.3 <i>Activity Diagram</i> Wisata Budaya.....	47

3.6.2.4 <i>Activity Diagram</i> Wisata Kuliner.....	47
3.6.2.5 <i>Activity Diagram</i> Tentang Aplikasi	48
3.6.3 <i>Sequence Diagram</i>	48
3.6.3.1 <i>Sequence Diagram</i> Beranda.....	48
3.6.3.2 <i>Sequence Diagram</i> Wisata Alam.....	49
3.6.3.3 <i>Sequence Diagram</i> Wisata Budaya.....	50
3.6.3.4 <i>Sequence Diagram</i> Wisata Kuliner.....	50
3.6.3.5 <i>Sequence Diagram</i> Tentang Aplikasi	51
3.6.4 <i>Class Diagram</i>	51
3.7 Rancangan <i>Interface</i>	52
3.7.1 Tampilan Halaman Utama	53
3.7.2 Tampilan Menu Drawer.....	53
3.7.3 Tampilan Menu Wisata Alam.....	54
3.7.4 Tampilan Menu Wisata Budaya.....	54
3.7.5 Tampilan Menu Wisata Kuliner.....	55
3.7.6 Tampilan Menu Tentang Aplikasi	55
3.7.7 Tampilan Isi Wisata	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHSAN	57
4.1 Implementasi.....	57
4.1.1 Implementasi <i>Interface</i>	57



4.1.1.1 Tampilan Menu Utama	57
4.1.1.2 Tampilan Menu Drawer	58
4.1.1.3 Tampilan Menu Wisata Alam	59
4.1.1.4 Tampilan Menu Wisata Budaya	60
4.1.1.5 Tampilan Menu Wisata Kuliner	61
4.1.1.6 Tampilan Tentang Aplikasi	61
4.1.1.7 Tampilan Detail Wisata	62
4.2 Pembahasan Kode Program	63
4.2.1.1 <i>Build.Gradle</i>	63
4.2.1.2 <i>Main Activity</i>	65
4.2.1.3 Menu Alam	68
4.2.1.4 Menu Budaya	70
4.2.1.5 Menu Kuliner	73
4.2.1.6 Tentang Aplikasi	76
4.2.2 Instalasi Aplikasi	77
4.2.3 Distribusi Aplikasi	78
4.2.4 Pemeliharaan Program	81
4.2.5 Pengujian Aplikasi	82
4.2.5.1 <i>Blackbox Testing</i>	82
4.2.5.2 <i>Whitebox Testing</i>	84

4.2.5.3 Hasil Pengujian Aplikasi.....	85
BAB V KESIMPULAN	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol dalam <i>Use Case Diagram</i>	22
Tabel 2.2 Simbil dalam <i>Activity Diagram</i>	23
Tabel 2.3 Simbol dalam <i>Sequence Diagram</i>	24
Tabel 2.4 Simbol dalam <i>Class Diagram</i>	25
Tabel 2.5 Model Matrix SWOT	27
Tabel 3.1 Analisis SWOT	36
Tabel 3.2 Daftar Aktor	44
Tabel 3.3 Daftar <i>Use Case</i>	44
Tabel 4.1 <i>BlackBox Testing</i> Aplikasi	82
Tabel 4.2 Tabel Hasil Uji Coba	85

DAFTAR GAMBAR

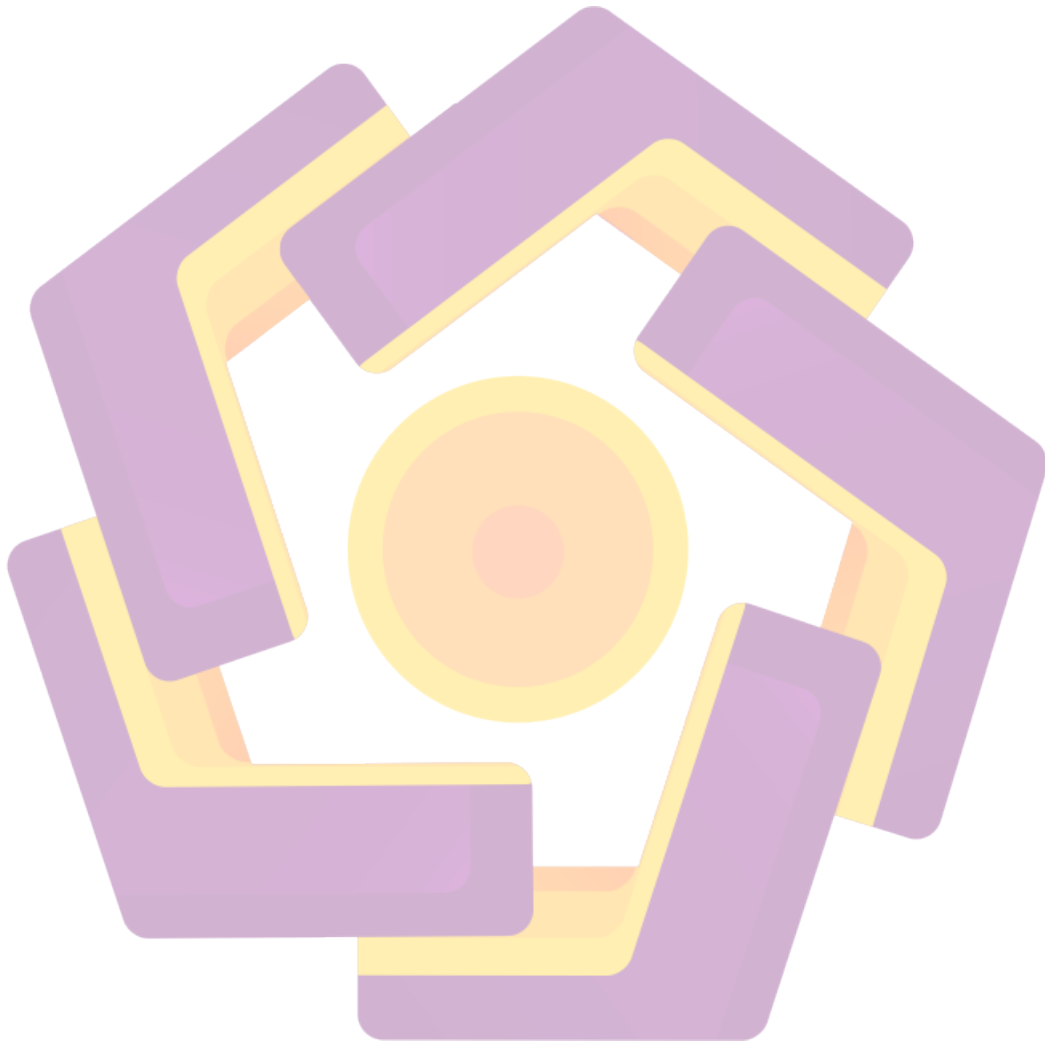
Gambar 2.1 Logo <i>Android</i>	10
Gambar 2.2 Arsitektur Pada Sistem Aplikasi <i>Android</i>	19
Gambar 2.3 Ilustrasi Model <i>Waterfall</i>	30
Gambar 3.1 <i>Usecase Diagram</i>	43
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Beranda.....	45
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Wisata Alam.....	46
Gambar 3.4 <i>Acitivity Diagram</i> Wisata Budaya.....	46
Gambar 3.5 <i>Acitivity Diagram</i> Wisata Kuliner.....	47
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Tentang Aplikasi.....	47
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Beranda	48
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Wisata Alam.....	49
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Wisata Budaya	49
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Wisata Kuliner... ..	50
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Tentang Aplikasi.....	50
Gambar 3.12 <i>Class Diagram</i>	51
Gambar 3.13 Tampilan Menu Utama	52
Gambar 3.14 Tampilan Menu <i>Drawer</i>	53

Gambar 3.15 Tampilan Wisata Alam	53
Gambar 3.16 Tampilan Wisata Budaya.....	54
Gambar 3.17 Tampilan Wisata Kuliner	54
Gambar 3.18 Tampilan Tentang Aplikasi	55
Gambar 3.19 Tampilan Isi Wisata	55
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama Aplikasi	58
Gambar 4.2 Tampilan <i>Drawer</i> Aplikasi	59
Gambar 4.3 Tampilan Menu Wisata Alam	60
Gambar 4.4 Tampilan Menu Wisata Budaya	61
Gambar 4.5 Tampilan Menu Wisata Kuliner.....	61
Gambar 4.6 Tampilan Menu Tentang Aplikasi.....	62
Gambar 4.7 Tampilan Detail Wisata	63
Gambar 4.8 Menentukan Judul.....	78
Gambar 4.9 Mengisi Deskripsi Aplikasi.....	79
Gambar 4.10 Kuisiner <i>rating</i>	79
Gambar 4.11 Proses unggah APK.....	79
Gambar 4.12 harga dan distribusi.....	80
Gambar 4.13 Aplikasi siap diluncurkan.....	80

Gambar 4.13 Aplikasi telah dipublikasian.....80

Gambar 4.14 Tampilan aplikasi di Play store.....81

Gambar 4.15 Contoh Kesalahan Kode Program pada *White Box Testing* 66.....84



INTISARI

Perkembangan teknologi perangkat mobile smartphone saat ini cukup pesat. Teknologi informasi dan komunikasi akan memainkan peranan penting dalam kehidupan. Pasalnya, sekarang ini setiap orang tidak bisa lepas dari layanan dan produk berteknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tingkat konektivitas antarmanusia juga antarmesin pun kian tinggi.

Pariwisata, hampir di semua negara di dunia baik negara maju maupun berkembang menjadikan sektor ini sebagai salah satu sektor dalam pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya. Banyak sekali potensi wisata yang bisa ditelusuri di Sulawesi Tenggara, sehingga dibutuhkan sebuah media informatif yang dapat memberikan informasi kepada wisatawan atau masyarakat luas tentang apa saja wisata yang ada di Sulawesi Tenggara.

Berdasarkan uraian diatas, dengan memanfaatkan platform android yang banyak digunakan masyarakat, maka penulis mencoba merancang Aplikasi Info Wisata Sulawesi Tenggara Berbasis Android, sehingga dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi wisata yang ada di Sulawesi Tenggara.

Kata Kunci : Android, Pariwisata, Sulawesi Tenggara

ABSTRACT

Technological development of mobile smartphone devices currently quite rapidly. Information and communication technology will play an important role in life. Because, now everyone can not be separated from the service and product technology in everyday life. So that the level of human connectivity between machines is also becoming too high.

Tourism, in almost all countries in the world both in developed and developing countries to make this sector as one of the sectors in the development of economic, social, and cultural. Lots of tourism potential that can be traced in Southeast Sulawesi, and so we need an informative media to provide information to tourists or the general public about any existing tourism in the Southeast.

Based on the explanation above, by utilizing the android platform widely used by the community, the writer tries merancang Application Info Android-Based Southeast Sulawesi, so it can be easier for people to obtain travel information in Southeast Sulawesi.

Keywords: *Android, Tourism, Southeast Sulawesi*

