

**APLIKASI SISTEM INFORMASI WISATA KULINER BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Chairi Setiawan Nading

13.11.6986

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

**APLIKASI SISTEM INFORMASI WISATA KULINER BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Chairi Setiawan Nading

13.11.6986

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI SISTEM INFORMASI WISATA KULINER BERBASIS
ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chairi Setiawan Nading

13.11.6986

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Mei 2016

Dosen Pembimbing,

Ema Utami, Prof. Dr. S.Si., M.Kom.
NIK. 190302037

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI SISTEM INFORMASI WISATA KULINER BERBASIS
ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chairi Setiawan Nading

13.11.6986

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Maret 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029



Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom.
NIK. 190302037



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 06 Maret 2017



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, 8 Maret 2017



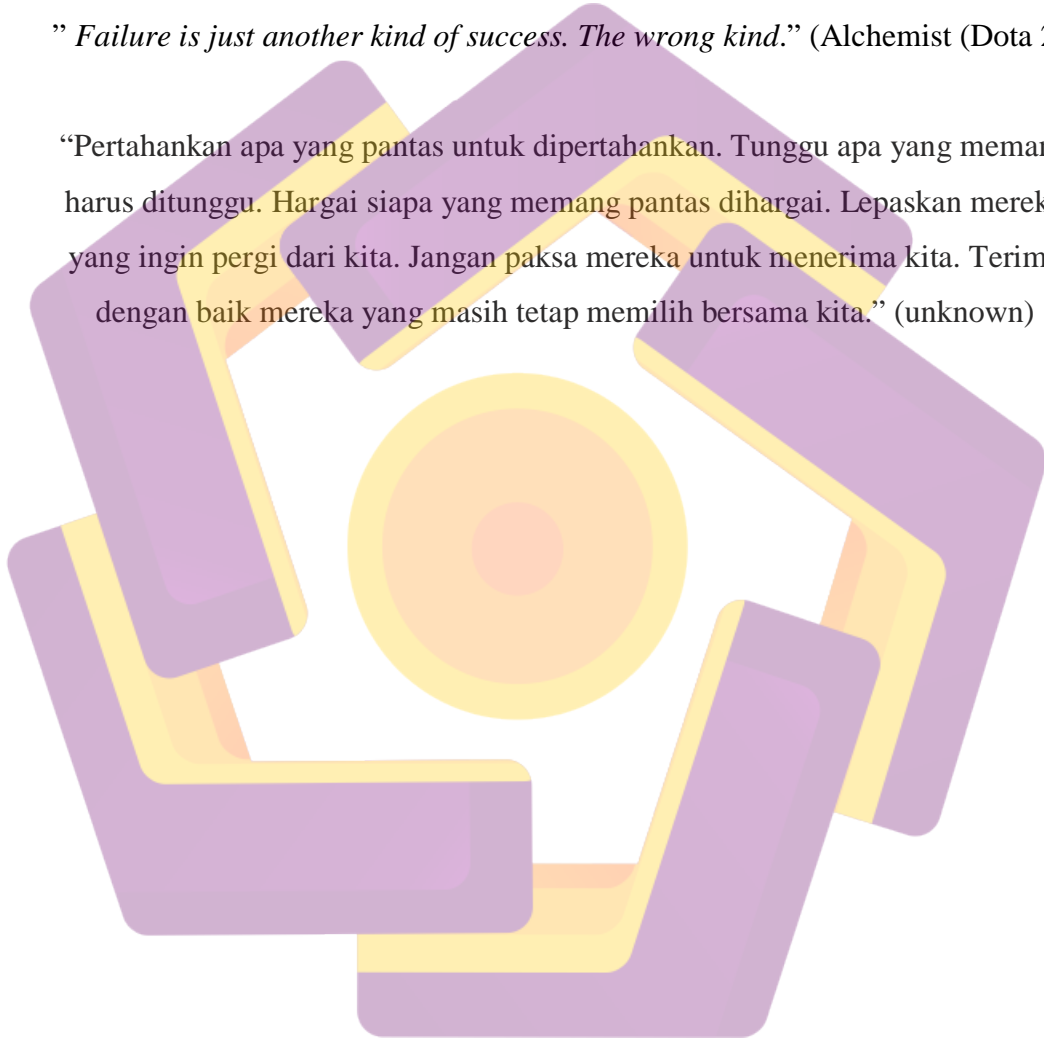
Chairi Setiawan Nading
NIM. 13.11.6986

MOTTO

"Allah, tidak ada tuhan selain dia. Yang Maha Hidup, Yang terus-menerus mengurus (makhluk-Nya)." (QS. Ali 'Imran: 2)

"Failure is just another kind of success. The wrong kind." (Alchemist (Dota 2))

"Pertahankan apa yang pantas untuk dipertahankan. Tunggu apa yang memang harus ditunggu. Hargai siapa yang memang pantas dihargai. Lepaskan mereka yang ingin pergi dari kita. Jangan paksa mereka untuk menerima kita. Terima dengan baik mereka yang masih tetap memilih bersama kita." (unknown)



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak Muchtar Nading dan Ibu Erna Limbalo, kedua orang tua yang sangat saya cintai, yang selalu mendoakan dan mengingatkan serta terus memberikan dukungan hingga skripsi ini selesai dengan lancar.
2. Terima kasih untuk Ibu Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom, selaku pembimbing saya dalam menyusun skripsi ini. Karena Ibu saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Segenap dosen dan staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta pengalaman yang sangat berharga selama ini.
4. Teman-teman yang membantu dalam berbagai hal. Febri Arga Pratama, Muhamad Aufa Dhiya Elhaq, Bima Dipayana, Apri Rimawan, Yudi Alpiadi, Sandy Suherman. Terima kasih!!
5. Terima kasih untuk para pinoy yang ada di game dota 2, karena kalianlah saya bisa vakum dan bisa menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Sholawat serta salam senantiasa penulis persembahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang ajarannya diamalkan hingga saat ini.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di UNVIERSITAS AMIKOM Yogyakarta dengan skripsi yang berjudul “Aplikasi Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Android”. Banyak hambatan dan kesulitan yang penulis alami dalam penyelesaian laporan skripsi ini, tetapi berkat bimbingan dari berbagai pihak, baik yang bersifat langsung dan tidak langsung, akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tentunya dengan adanya dukungan dan petunjuk serta motivasi dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku ketua jurusan Teknik Informatika.
3. Ibu Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom. Selaku dosen pembimbing.
4. Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan dan memberikan kepercayaan kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat sebagai bekal kedepannya.
6. Keluarga besar teman-teman S1 Teknik informatika 13-SITI-04.
7. Semua pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran, masukan, dan koreksi yang sifatnya membangun ke

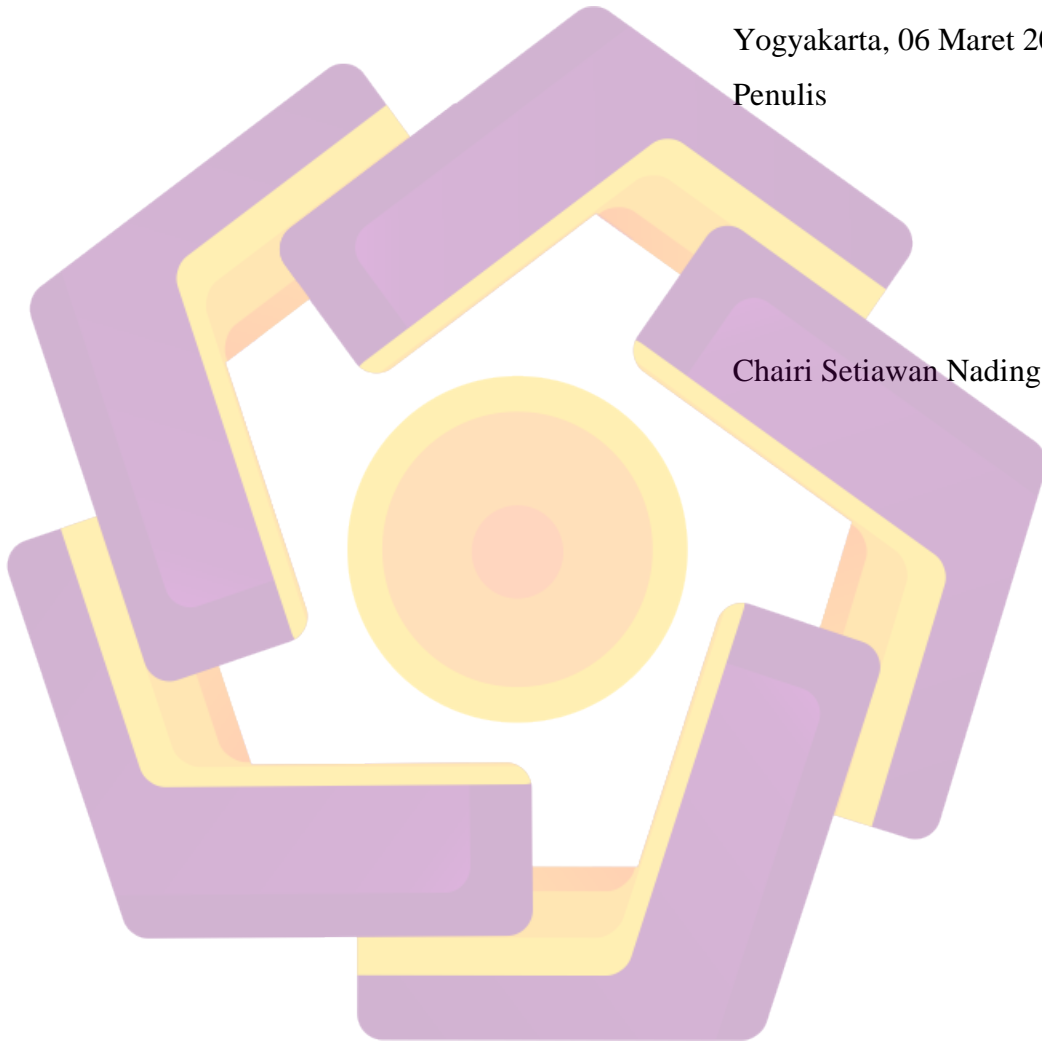
arah yang lebih baik. Penulis juga memohon maaf apabila didalam skripsi yang dibuat, masih terdapat kekeliruan yang tidak semestinya.

Akhir kata, semoga skripsi ini ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga bagi pembaca. *Amin Ya Rabbal 'Alamin.*

Yogyakarta, 06 Maret 2017

Penulis

Chairi Setiawan Nading



DAFTAR ISI

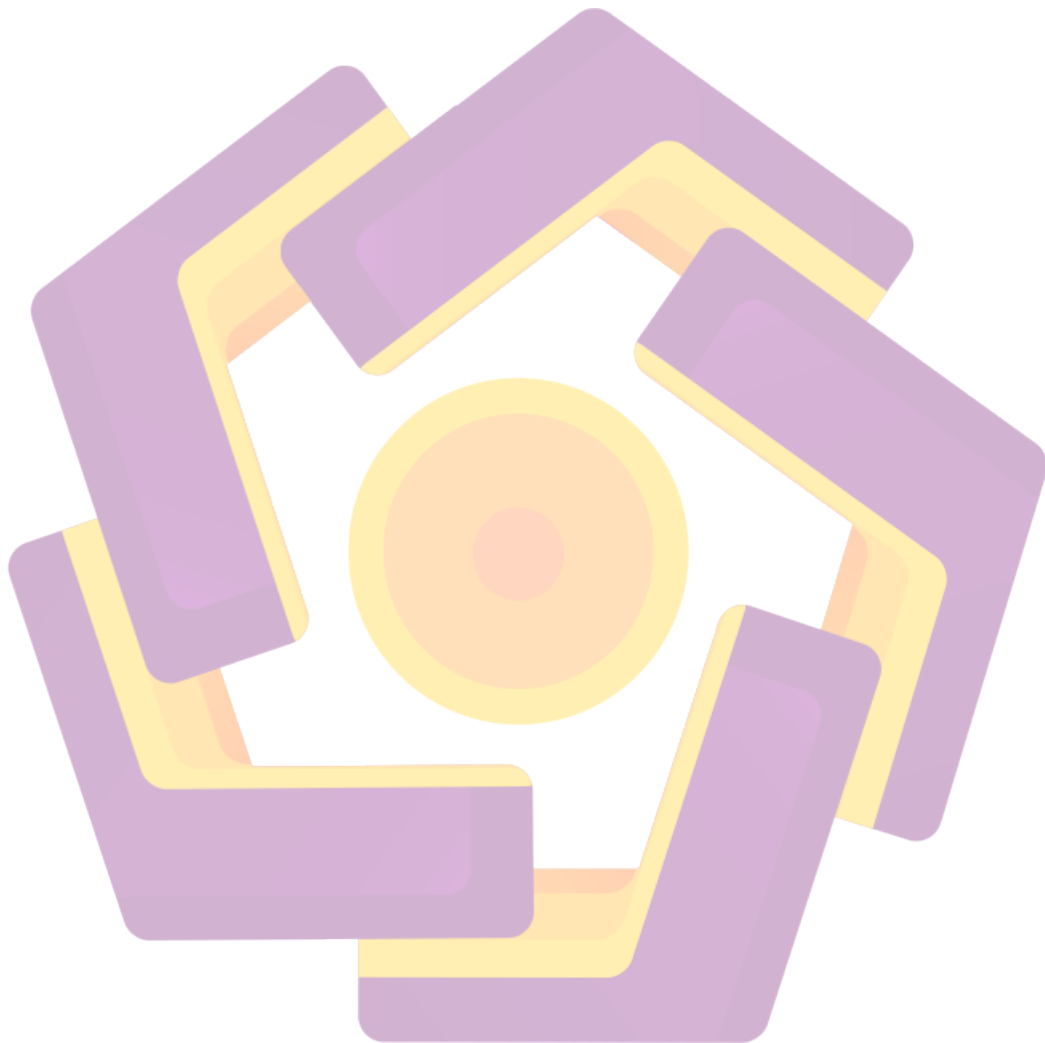
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xviii
ABSTACT	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2 Metode Pengembangan Sistem.....	6
1.6.3 Metode Analisis.....	6
1.6.4 Metode Perancangan	6
1.6.5 Metode <i>Testing</i>	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Pengertian Sistem Informasi	9
2.3 GPS (<i>Global Positioning System</i>).....	10

2.3.1	Fungsi dan Kegunaan GPS	10
2.3.2	LBS (<i>Location Based Service</i>)	12
2.4	<i>Android</i>	12
2.4.1	Pengertian <i>Android</i>	12
2.4.2	Sejarah <i>Android</i>	13
2.4.3	Perkembangan Versi <i>Android</i>	14
2.5	<i>IDE Eclipse</i>	14
2.6	Pengertian <i>Java</i>	16
2.7	Dasar Teori.....	17
2.7.1	Definisi Analisis Sistem	17
2.7.2	Analisis SWOT.....	17
2.7.3	MySQL.....	19
2.8	Metode Perancangan.....	20
2.8.1	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	20
2.8.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	20
2.8.1.2	<i>Activity Diagram</i>	21
2.8.1.3	<i>Class Diagram</i>	23
2.9	Metode Pengembangan.....	24
2.9.1	<i>System Development Lyfe Cycle (SDLC)</i>	24
2.9.2	<i>Waterfall</i>	26
2.9.3	<i>Blackbox Testing</i>	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		28
3.1	Tinjauan Umum	28
3.1.1	Pengenalan Sistem.....	28
3.1.2	Tujuan Aplikasi	28
3.2	Analisis Sistem.....	28
3.2.1	Analisis SWOT.....	29
3.2.1.1	Solusi Yang Didapat	31
3.2.1.2	Solusi Yang Dipilih.....	31
3.2.2	Analisis Kelayakan Sistem	31
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	31

3.2.2.2	Analisis Kebutuhan non-Fungsional.....	32
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	33
3.2.3.1	Analisis Kelayakan Teknis.....	33
3.2.3.2	Analisis Kelayakan Hukum	34
3.2.3.3	Analisis Kelayakan Operasional	34
3.3	Perancangan	34
3.3.1	Perancangan UML (<i>Unifuihed Modeling Language</i>).....	34
3.3.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	34
3.3.1.2	<i>Class Diagram</i>	36
3.3.1.3	<i>Activity Diagram</i>	38
3.3.1.4	<i>Sequence Diagram</i>	49
3.3.2	ERD	61
3.3.3	Relasi Antar Tabel (RAT)	62
3.3.4	Stuktur Basis Data	63
3.3.5	Perancangan <i>Interface</i>	65
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		75
4.1	Implementasi.....	75
4.1.1	Pembuatan <i>Database</i>	75
4.1.2	Implemenstasi <i>Interface</i>	79
4.1.2.1	<i>Interface Admin</i>	79
4.1.2.2	<i>Interface Member</i>	81
4.1.2.3	<i>Interface User</i>	87
4.2	Pengujian Aplikasi	92
4.2.1	<i>Blackbox Testing</i>	92
4.2.2	Manual Instalasi.....	95
4.3	<i>Publish Playstore</i>	99
4.4	Kelebihan Sistem	100
4.5	Kekurangan Sistem	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		101
5.1	Kesimpulan	101
5.2	Saran	101

DAFTAR PUSTAKA 103

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Perbandingan.....	9
Tabel 2.2	Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	21
Tabel 2.3	Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	22
Table 2.4	Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i>	22
Table 2.5	Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	23
Table 3.1	Analisis Matriks SWOT.....	30
Table 3.2	Struktur Tabel Admin.....	63
Table 3.3	Struktur Tabel Member.....	63
Tabel 3.4	Struktur Tabel Tempat Kuliner.....	63
Tabel 3.5	Struktur Tabel Menu Kuliner.....	64
Tabel 3.6	Struktur Tabel Jenis.....	64
Tabel 4.1	<i>Blackbox Testing</i>	92

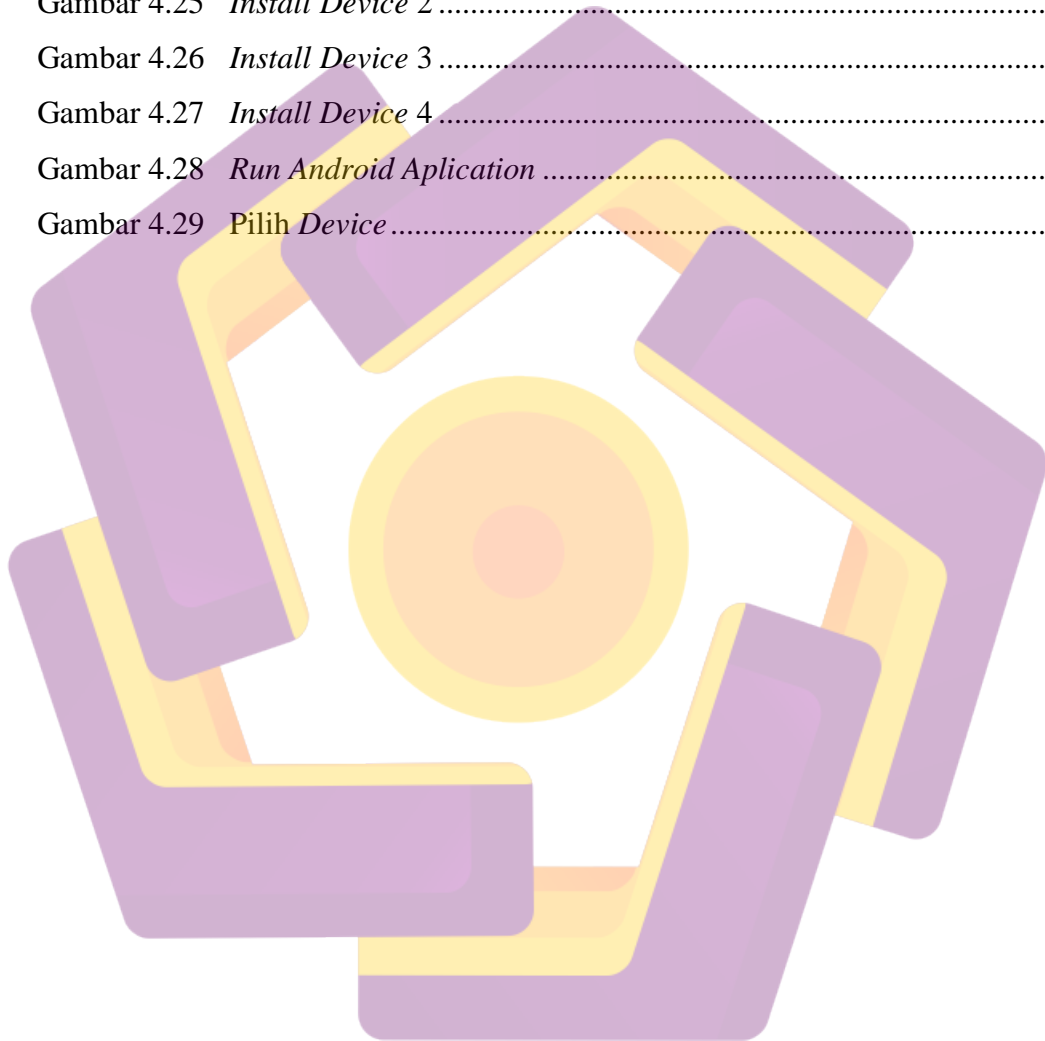
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Ilustrasi Model Waterfall</i>	26
Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram Admin</i>	35
Gambar 3.2	<i>Use Case Diagram Member</i>	35
Gambar 3.3	<i>Use Case Diagram User/Pengguna</i>	36
Gambar 3.4	<i>Class Diagram Admin</i>	37
Gambar 3.5	<i>Class Diagram Member</i>	37
Gambar 3.6	<i>Class Diagram User/Pengguna</i>	38
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram Login</i>	39
Gambar 3.8	<i>Activity Diagram Tambah Tempat</i>	39
Gambar 3.9	<i>Activity Diagram Tambah Menu</i>	40
Gambar 3.10	<i>Activity Diagram Edit Tempat</i>	40
Gambar 3.11	<i>Activity Diagram Edit Menu</i>	41
Gambar 3.12	<i>Activity Diagram Delete Tempat</i>	41
Gambar 3.13	<i>Activity Diagram Delete Menu</i>	42
Gambar 3.14	<i>Activity Diagram Tambah Jenis Tempat</i>	42
Gambar 3.15	<i>Activity Diagram Edit Jenis Tempat</i>	43
Gambar 3.16	<i>Activity Diagram Delete Jenis Tempat</i>	43
Gambar 3.17	<i>Activity Diagram Logout</i>	44
Gambar 3.18	<i>Activity Diagram Login</i>	44
Gambar 3.19	<i>Activity Diagram Tambah Tempat Kuliner</i>	45
Gambar 3.20	<i>Activity Diagram Tambah Menu Kuliner</i>	45
Gambar 3.21	<i>Activity Diagram User Menu Utama</i>	46
Gambar 3.22	<i>Activity Diagram User Cari Menu Kuliner</i>	46
Gambar 3.23	<i>Activity Diagram User Daftar Tempat Kuliner</i>	47
Gambar 3.24	<i>Activity Diagram User Detail Tempat Kuliner</i>	47
Gambar 3.25	<i>Activity Diagram User Detail Tempat Kuliner</i>	48
Gambar 3.26	<i>Activity Diagram User Petunjuk Arah Jalan</i>	48
Gambar 3.27	<i>Sequence Diagram Login</i>	49
Gambar 3.28	<i>Sequence Diagram Menu Utama</i>	50

Gambar 3.29	<i>Sequence Diagram</i> Daftar Tempat.....	50
Gambar 3.30	<i>Sequence Diagram</i> Edit Daftar Tempat.....	51
Gambar 3.31	<i>Sequence Diagram</i> Delete Tempat Kuliner	51
Gambar 3.32	<i>Sequence Diagram</i> Daftar Menu.....	52
Gambar 3.33	<i>Sequence Diagram</i> Edit Menu Kuliner.....	52
Gambar 3.34	<i>Sequence Diagram</i> Delete Menu Kuliner	53
Gambar 3.35	<i>Sequence Diagram</i> Tambah Menu Kuliner	53
Gambar 3.36	<i>Sequence Diagram</i> Tambah Tempat Kuliner	54
Gambar 3.37	<i>Sequence Diagram</i> Tambah Jenis Tempat.....	54
Gambar 3.38	<i>Sequebce Diagram</i> Edit Jenis Tempat	55
Gambar 3.39	<i>Sequence Diagram</i> Delete Jenis Tempat	55
Gambar 3.40	<i>Sequence Diagram</i> Pendaftaran Member	56
Gambar 3.41	<i>Sequence Diagram</i> Login	56
Gambar 3.42	<i>Sequence Diagram</i> Menu Utama	57
Gambar 3.43	<i>Sequence Diagram</i> Tambah Menu Kuliner	57
Gambar 3.44	<i>Sequence Diagram</i> Tambah Tempat Kuliner	58
Gambar 3.45	<i>Sequence Diagram</i> Logout	58
Gambar 3.46	<i>Sequence Diagram</i> Menu Utama.....	59
Gambar 3.47	<i>Sequence Diagram</i> Cari Menu Kuliner.....	59
Gambar 3.48	<i>Sequence Diagram</i> Arah Jalan.....	60
Gambar 3.49	<i>Sequence Diagram</i> Tempat Kuliner.....	60
Gambar 3.50	<i>Sequence Diagram</i> Daftar Menu.....	61
Gambar 3.51	ERD.....	61
Gambar 3.52	RAT.....	62
Gambar 3.53	Rancangan Tampilan <i>Spalsh Screen</i>	65
Gambar 3.54	Rancangan Tampilan <i>Login Admin</i>	65
Gambar 3.55	Rancangan Tampilan Menu Utama Tempat Admin	66
Gambar 3.56	Rancangan Tampilan Menu Utama Menu Admin	66
Gambar 3.57	Rancangan Tampilan Tambah Tempat	67
Gambar 3.58	Rancangan Tampilan Tambah Menu	67
Gambar 3.59	Rancangan Tampilan <i>Login Member</i>	68

Gambar 3.60	Rancangan Tampilan Utama Member	68
Gambar 3.61	Rancangan Tampilan Tambah Kuliner	69
Gambar 3.62	Rancangan Tampilan Tambah Tempat Kuliner.....	69
Gambar 3.63	Rancangan Tampilan Tambah Menu Kuliner.....	70
Gambar 3.64	Rancangan Tampilan Pendaftaran	70
Gambar 3.65	Rancangan Tampilan Menu Utama User.....	71
Gambar 3.66	Rancangan Tampilan Menu Kuliner.....	71
Gambar 3.67	Rancangan Tampilan Jenis Tempat	72
Gambar 3.68	Rancangan Tampilan Tempat Kuliner.....	72
Gambar 3.69	Rancangan Tampilan Detail Tempat Kuliner	73
Gambar 3.70	Rancangan Tampilan Detail Tempat Kuliner	73
Gambar 3.71	Tampilan Lokasi Tempat Kuliner.....	74
Gambar 4.1	Tabel Admin	76
Gambar 4.2	Tabel Member.....	76
Gambar 4.3	Tabel Tempat Kuliner	77
Gambar 4.4	Tabel Menu Kuliner.....	78
Gambar 4.5	Tabel Jenis	78
Gambar 4.6	<i>Form Splash Screen Admin</i>	79
Gambar 4.7	<i>Form Login Admin</i>	79
Gambar 4.8	<i>Form Menu Utama Admin</i>	80
Gambar 4.9	<i>Form Jenis Tempat Admin</i>	81
Gambar 4.10	<i>Form Pendaftaran Member</i>	81
Gambar 4.11	<i>Form Login Member</i>	82
Gambar 4.12	<i>Form Menu Utama Member</i>	83
Gambar 4.13	<i>Form Tambah Menu Member</i>	84
Gambar 4.14	<i>Form Tambah Tempat Member</i>	85
Gambar 4.15	<i>Form Tambah Menu Member</i>	86
Gambar 4.16	<i>Form Menu Utama User</i>	87
Gambar 4.17	<i>Form Daftar Jenis User</i>	88
Gambar 4.18	<i>Form Menu Kuliner User</i>	89
Gambar 4.19	<i>Form Detail Tempat Kuliner</i>	90

Gambar 4.20	<i>Form</i> Detai Menu Kuliner User	91
Gambar 4.21	<i>Form</i> Lokasi tempat Kuliner User	91
Gambar 4.22	Build Project	95
Gambar 4.23	Cari File *.Apk.....	96
Gambar 4.24	<i>Install Device</i> 1	96
Gambar 4.25	<i>Install Device</i> 2	97
Gambar 4.26	<i>Install Device</i> 3	97
Gambar 4.27	<i>Install Device</i> 4	98
Gambar 4.28	<i>Run Android Aplication</i>	98
Gambar 4.29	<i>Pilih Device</i>	99



INTISARI

Indonesia memiliki kekayaan kuliner yang berlimpah, masyarakat Yogyakarta tetap tidak menutup diri untuk menerima makanan dari luar negeri. Dengan berkembangnya Yogyakarta maka semakin banyak pula tempat kuliner yang menyediakan menu asing dari harga yang murah hingga mahal. Meski masyarakat Yogyakarta menerima makanan dari luar negeri tersebut dan bahkan telah menjadi tren hidup mereka untuk makan makanan produk luar negeri namun tidak serta merta cara makan dan bentuk penyajian makanan luar negeri tersebut mentah-mentah diaplikasikan begitu saja di Yogyakarta. Terdapat beberapa penyesuaian agar makanan tersebut bisa diterima, mulai dari penggunaan bumbu (yang disesuaikan selera orang Yogyakarta), hingga pada cara penyajian dan cara makannya.

Foodelicious disini memiliki arti berpetualang hunting makanan. Aplikasi Foodventure merupakan aplikasi yang ditujukan untuk memberikan informasi lokasi kuliner yang menyediakan menu masakan unik yang ditawarkan oleh restoran atau rumah makan.

Aplikasi ini juga memberikan informasi tentang deskripsi lokasi kuliner (alamat, jam operasional, dan hal unik lainnya), informasi menu, harga baik makanan maupun minuman serta panduan serta untuk menuju ke lokasi tersebut.

Kata Kunci: Yogyakarta, Makanan, Sistem Informasi, Aplikasi.

ABSTRACT

Indonesia has abundant culinary wealth, Yogyakarta people still do not shut up to receive food from outside the country. With the development of Yogyakarta, the more the culinary venue that provides foreign menu priced cheap to expensive.

Although society Yogyakarta receive food from outside the country and even their life has become a trend to eat foreign food products, but not necessarily how to eat and the way of presenting the food overseas flatly applied just in Yogyakarta. Terdapat some adjustments to these foods acceptable, ranging from the use of herbs (adjusted tastes of Yogyakarta), to the manner of presentation and way of eating.

Foodelicious here have a sense of adventure hunting food. Foodventure application is an application that is intended to provide location information that provides a menu of culinary unique dishes offered by the restaurant or restaurant.

The application also provides information about the description of the culinary locations (address, hours of operation, and the unique thing lainny), menu information, well priced food and drinks as well as guidance and to get to that location.

Keyword: Yogyakarta, Food, Information System, Application.

