

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFI MINIMARKET DI YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Yunianto

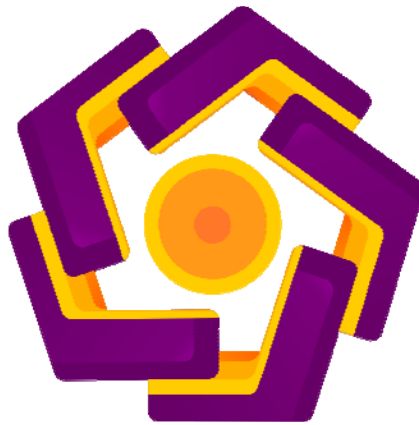
08.11.2205

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

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFI MINIMARKET DI YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Yunianto

08.11.2205

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFI MINIMARKET DI YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yunianto

08.11.2205

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 april 2013

Dosen Pembimbing,

Kusrini, S.Kom, M.Kom, Dr

NIK. 190302106

PENGESAHAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFI MINIMARKET DI YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yunianto

08.11.2205

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusrini, S.Kom, M.Kom, Dr
NIK. 190302106

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 18 Juni 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

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, 28 Juli 2016



Yunianto
NIM. 08.11.2205

MOTTO

🌱 “ YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH “

🌱 No Pain No Gain

🌱 Kill The Trend And Make Your Own Style

🌱 " Sukses bukanlah akhir dari segalanya, kegagalan bukanlah sesuatu yang fatal: namun keberanian untuk meneruskan kehidupanlah yang diperhatikan

" (Sir Winston Churchill)

🌱 " Bermimpilah seolah - olah anda hidup selamanya. Hiduplah seakan-akan inilah hari terakhir anda " (James Dean)

🌱 " Pekerjaan besar tidak dihasilkan dari kekuatan, melainkan oleh ketekunan

" (Samuel Johnson)

🌱 " Latihan adalah hal terbaik dari semua pelatih yang ada." (Publilius Syrus)

🌱 Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang. (

William J. Siegel)

🌱 "Without pain, without sacrifice, we would have nothing." FIGHT CLUB

(1999)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsi ini untuk :

1. Allah SWT yang telah memberi kekuatan dan keyakinan untuk terus berusaha dan tidak meyerah menjalani hidup. Dan terima kasih atas nikmat yang telah diberikan.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa selalu memberikan kasih sayang, dukungan, doa restu yang tidak mungkin saya membalasnya.
3. Istriku, Anakku dan Adik ku tercinta Siska Fitriani, Muhammad Adnan Pradipta dan Dwi Kurnia Wati.
4. Kedua Mertua, Kadua Kakak Ipar dan anaknya tercinta Muhammad Makmur Santoso, Maryatun, Fathur rofiudin, Sofi dan Satria yang memberikan support dan dukungan untuk saya.
5. Semua saudara-saudara saya yang tidak bisa sebutkan satu persatu.
6. Sahabat saya Sarbini, Bang chukyt, Kece, Buluks, Roger , Ucup, Mas'ud, Timbol, dan sahabat-sahabat saya yang lain. Terima kasih banyak atas semuanya yang telah kalian lakukan dan berikan kepada saya, saya tidak bisa mencapai semua ini tanpa kalian.
7. Seluruh warga S1 TI E 08, terimakasih atas semua kenangan indah yang telah kalian berikan untuk saya, kenangan tersebut tidak akan pernah saya lupakan.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan kemurahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan judul “SIG(Sistem Informasi Geografi) *Minimarket* di Yogyakarta Berbasis Android”.

Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Teknik Informatika jenjang Strata I (S1), di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

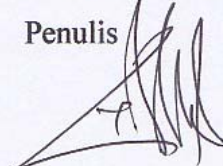
Penulis menyadari bahwa selesainya laporan skripsi ini adalah berkat bimbingan, bantuan, serta dorongan dari berbagai pihak. Dan pada kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran serta kritik yang membangun dalam kesempurnaan Laporan Skripsi ini.

Harapan penulis, semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua

Yogyakarta, 28 Juli 2016

Penulis



Yunianto

DAFTAR ISI

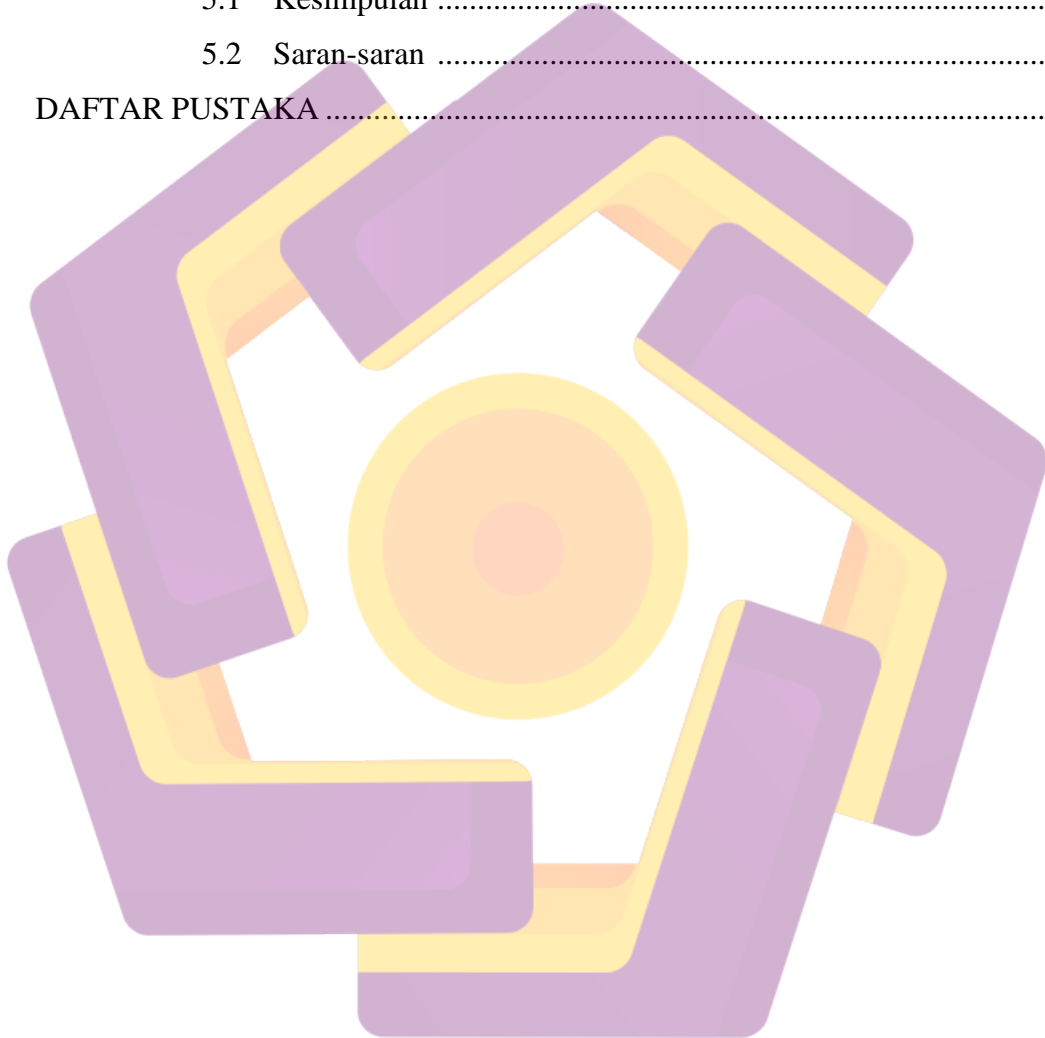
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Sistem	7
2.1.1 Pengertian Sistem	7
2.1.2 Karakteristik Sistem	7
2.2 Konsep Dasar Informasi	9
2.2.1 Pengertian Informasi	9
2.2.2 Siklus Informasi	9
2.2.3 Kualitas Informasi	10
2.2.4 Nilai Informasi	11

2.3	Konsep Dasar Sistem Informasi	11
2.3.1	Pengertian Sistem Informasi	11
2.4	Konsep Dasar Analisis dan Perancangan Sistem	12
2.4.1	Pengertian Analisis	12
2.4.2	Analisis SWOT	12
2.5	Sistem Informasi Geografi	13
2.5.1	Pengertian Sistem Informasi Geografi	13
2.5.2	Konsep Dasar	14
2.5.3	<i>Subsistem</i> Sistem Informasi Geografi	15
2.5.4	Komponen Sistem Informasi Geografi	16
2.5.5	Kemampuan Sistem Informasi Geografi	17
2.6	Android	18
2.6.1	Sejarah Android	18
2.6.2	Android SDK	20
2.6.3	Arsitektur Android	21
2.6.4	Versi Android	24
2.7	Google <i>App Inventor</i>	27
2.7.1	Komponen <i>App Inventor</i>	28
2.7.2	Lingkungan Kerja Pada <i>App Inventor</i>	29
2.7.3	Komponen Desainer	31
2.8	<i>Unified Modeling Language</i> (UML)	35
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	44
3.1	Analisis Dan Perancangan	44
3.2	Analisis Aplikasi	44
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirements</i>)	45
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional (<i>Non Functional Requirements</i>)	46
3.2.3	Analisis Kebutuhan Perangkat	46
3.3	Perancangan Aplikasi	48
3.3.1	Rancangan Bentuk Aplikasi	48

3.3.1.1	<i>Menu Awal</i>	48
3.3.2	Rancangan Aplikasi Menggunakan UML.....	49
3.3.2.1	Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	50
3.3.2.2	Rancangan <i>Activity Diagram</i>	51
3.3.2.3	Rancangan <i>Class Diagram</i>	52
3.3.3	Rancangan Tampilan Aplikasi	53
3.3.3.1	Rancangan Tampilan Awal	54
3.3.3.2	Rancangan Tampilan <i>Menu Home</i>	54
3.3.3.3	Rancangan Tampilan <i>Menu Minimarket</i>	55
3.3.3.4	Rancangan Tampilan <i>Menu List Minimarket</i> ...	56
3.3.3.5	Rancangan Tampilan <i>Menu Sub Minimarket</i> ...	57
3.3.3.6	Rancangan Tampilan <i>Screen List Taxi</i>	58
3.3.3.7	Rancangan Tampilan <i>Menu ATM</i>	59
3.3.3.8	Rancangan Tampilan <i>Menu List ATM</i>	60
3.3.3.9	Rancangan Tampilan <i>Menu Sub ATM</i>	61
3.3.3.10	Rancangan Tampilan <i>Menu About</i>	62
3.3.3.11	Rancangan Tampilan <i>Menu Exit</i>	62
3.3.4	Rancangan <i>Block Editor SIG Minimarket</i>	63
3.4	Tahap Awal Pembuatan Aplikasi	64
3.4.1	Editing Komponen Aplikasi	64
3.4.2	Memulai <i>Project</i>	64
3.4.3	Membuat <i>Project SIG Minimarket</i>	65
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	68
4.1	Implementasi	68
4.2	Tampilan Aplikasi.....	68
4.2.1	Tampilan Awal Aplikasi	68
4.2.2	Tampilan <i>Menu Home</i>	70
4.2.3	Tampilan <i>Menu About</i>	71
4.2.4	Tampilan <i>Menu Exit</i>	72
4.2.5	Tampilan <i>Menu Minimarket</i>	73
4.2.6	Tampilan <i>Menu ATM</i>	74

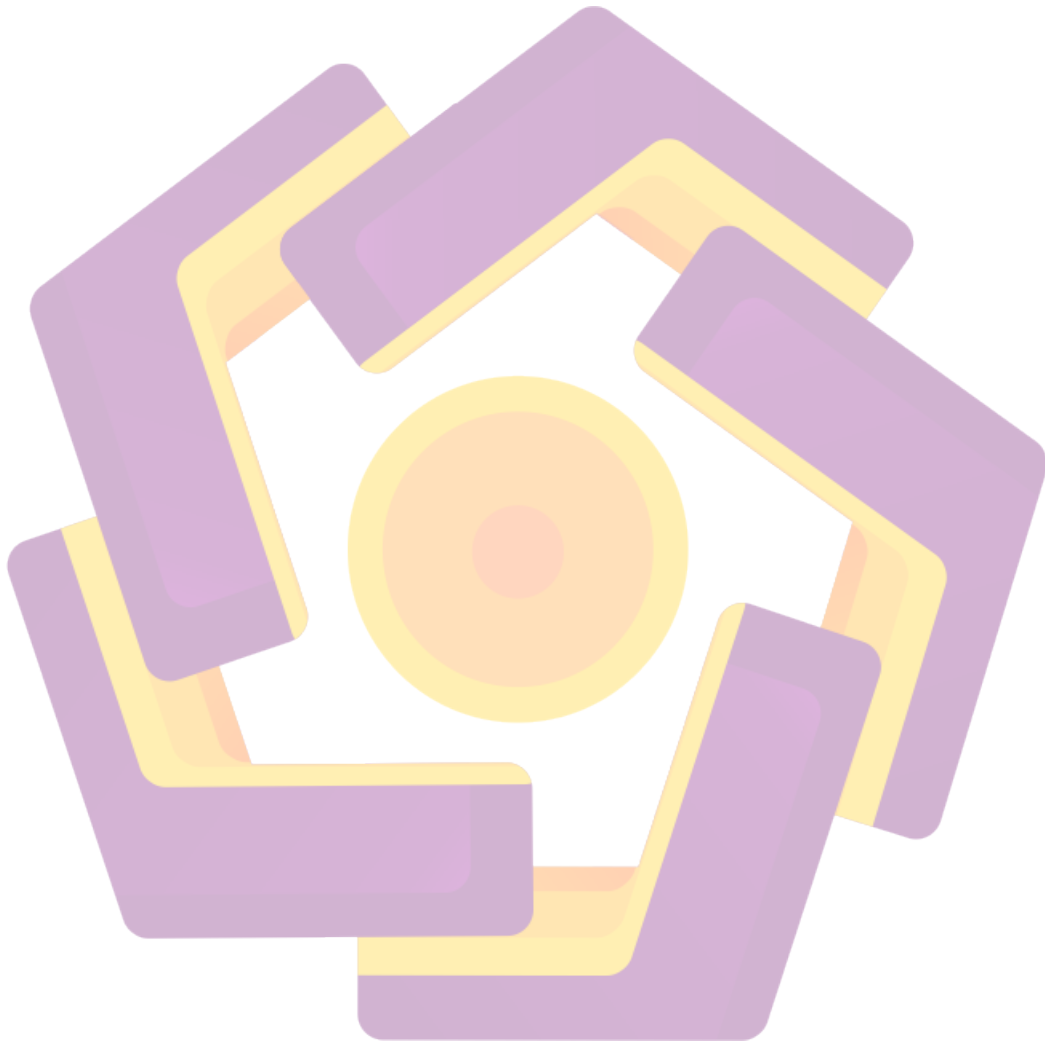
4.2.7	Tampilan <i>Screen List Taxi</i>	75
4.2.8	Tampilan <i>Menu Taxi</i>	78
4.2.9	Tampilan <i>Menu List Minimarket</i>	79
4.2.10	Tampilan <i>Screen List Circle K</i>	80
4.2.11	Tampilan <i>Menu Sub Minimarket Circle K</i>	82
4.2.12	Tampilan <i>Screen List Indomaret</i>	83
4.2.13	Tampilan <i>Menu Sub Minimarket Indomaret</i>	86
4.2.14	Tampilan <i>Screen List Alfamart</i>	88
4.2.15	Tampilan <i>Menu Sub Minimarket Alfamart</i>	90
4.2.16	Tampilan <i>Menu List ATM</i>	91
4.2.17	Tampilan <i>Screen List ATM BCA</i>	93
4.2.18	Tampilan <i>Menu Sub ATM BCA</i>	95
4.2.19	Tampilan <i>Screen List ATM BNI</i>	97
4.2.20	Tampilan <i>Menu Sub ATM BNI</i>	99
4.2.21	Tampilan <i>Screen List ATM BRI</i>	100
4.2.22	Tampilan <i>Menu Sub ATM BRI</i>	102
4.2.23	Tampilan <i>Screen List ATM Mandiri</i>	104
4.2.24	Tampilan <i>Menu Sub ATM Mandiri</i>	106
4.2.25	Tampilan <i>Screen List ATM BTN</i>	107
4.2.26	Tampilan <i>Menu Sub ATM BTN</i>	109
4.3	<i>Block</i> Komponen Aplikasi	110
4.3.1	Blok Komponen <i>List Circle K</i>	110
4.3.2	Blok Komponen <i>List Indomaret</i>	111
4.3.3	Blok Komponen <i>List Alfamart</i>	114
4.3.4	Blok Komponen <i>List ATM BCA</i>	115
4.3.5	Blok Komponen <i>List ATM BNI</i>	118
4.3.6	Blok Komponen <i>List ATM BRI</i>	119
4.3.7	Blok Komponen <i>List ATM Mandiri</i>	121
4.3.8	Blok Komponen <i>List ATM BTN</i>	123
4.3.9	Blok Komponen <i>List Taxi</i>	125
4.4	Pengujian Program dan Sistem	125

4.4.1 Pengujian Program	125
4.4.2 Pengujian Sistem	131
4.5 Manual Program	133
4.6 Manual Instalasi	145
BAB V PENUTUP	148
5.1 Kesimpulan	148
5.2 Saran-saran	149
DAFTAR PUSTAKA	150



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Deskripsi <i>Black Box Testing</i>	127
Tabel 4.2	Tabel Hasil Pengisian Kuisisioner Uji Aplikasi	132



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Analisis SWOT	13
Gambar 2.2	Logo Android	19
Gambar 2.3	<i>Button Submit</i>	29
Gambar 2.4	<i>App Inventor Designer</i>	30
Gambar 2.5	<i>Block Editor</i>	30
Gambar 2.6	<i>Emulator</i>	31
Gambar 2.7	<i>Palette</i> pada bagian Social.....	32
Gambar 2.8	<i>Viewer</i>	32
Gambar 2.9	<i>Components</i>	33
Gambar 2.10	<i>Properties</i>	34
Gambar 2.11	<i>Main Menu</i>	34
Gambar 2.12	Contoh notasi UML.....	35
Gambar 2.13	Contoh diagram <i>use case</i> untuk sistem ATM.....	36
Gambar 2.14	Contoh Aliran kerja (workflow) diagram aktivitas	37
Gambar 2.15	Contoh diagram sekuensial untuk penarikan uang 1 juta rupiah oleh Alvin	38
Gambar 2.16	Contoh Diagram Kolaborasi menarik uang Rp 1 juta rupiah oleh Arvin	39
Gambar 2.17	Contoh Diagram Kelas penarikan uang pada mesin ATM	40
Gambar 2.18	Contoh Diagram Statechart untuk kelas Account	41
Gambar 2.19	Contoh Diagram Komponen untuk aplikasi ATM.....	42
Gambar 2.20	Contoh <i>Deployment Diagram</i>	42
Gambar 3.1	Rancangan Use Case Diagram <i>Minimarket</i>	49
Gambar 3.2	Rancangan <i>Activity Diagram Minimarket</i>	51
Gambar 3.3	Rancangan <i>Class Diagram Minimarket</i>	53
Gambar 3.4	Rancangan Tampilan <i>Menu Awal</i>	54
Gambar 3.5	Rancangan Tampilan <i>Menu Home</i>	54
Gambar 3.6	Rancangan Tampilan <i>Menu Minimarket</i>	55
Gambar 3.7	Rancangan Tampilan <i>Menu List Minimarket</i>	56

Gambar 3.8	Rancangan Tampilan <i>Screen List Minimarket</i>	57
Gambar 3.9	Rancangan Tampilan <i>Sub Minimarket</i>	57
Gambar 3.10	Rancangan Tampilan <i>Menu List Taxi</i>	58
Gambar 3.11	Rancangan Tampilan <i>Menu Taxi</i>	59
Gambar 3.12	Rancangan tampilan <i>Menu ATM</i>	59
Gambar 3.13	Rancangan Tampilan <i>Menu List ATM</i>	60
Gambar 3.14	Rancangan Tampilan <i>Screen List ATM</i>	61
Gambar 3.15	Rancangan Tampilan <i>Sub Menu ATM</i>	61
Gambar 3.16	Rancangan Tampilan <i>Menu About</i>	62
Gambar 3.17	Rancangan Tampilan <i>Menu Exit</i>	62
Gambar 3.18	Blok <i>control ListView Taxi</i>	63
Gambar 3.19	<i>Login App Inventor</i>	64
Gambar 3.20	Halaman <i>App Inventor</i>	65
Gambar 3.21	<i>Form New Project App inventor</i>	65
Gambar 3.22	Halaman <i>App Inventor Designer</i>	66
Gambar 3.23	Halaman <i>Project SIG Minimarket</i>	66
Gambar 3.24	Block Editor <i>SIG Minimarket</i>	67
Gambar 4.1	Tampilan awal aplikasi <i>Minimarket</i>	68
Gambar 4.2	<i>Block Coding</i> Proses <i>Loading Aplikasi</i>	69
Gambar 4.3	<i>Block Coding Button</i> pada Tampilan Awal Aplikasi	69
Gambar 4.4	Tampilan <i>Menu Home</i>	70
Gambar 4.5	<i>Block Coding Button</i> pada Tampilan <i>Home</i>	71
Gambar 4.6	Tampilan <i>Menu About</i>	71
Gambar 4.7	<i>Block Coding Button</i> pada <i>Button back Menu About</i>	72
Gambar 4.8	Tampilan <i>Menu Exit</i>	72
Gambar 4.9	<i>Block Coding Button</i> pada notifikasi <i>Menu Exit</i>	72
Gambar 4.10	Tampilan <i>Menu Minimarket</i>	73
Gambar 4.11	<i>Block Coding Button</i> pada Tampilan <i>Menu Minimarket</i>	73
Gambar 4.12	Tampilan <i>Menu ATM</i>	74
Gambar 4.13	<i>Block Coding Button</i> pada Tampilan <i>Menu ATM</i>	74
Gambar 4.14	Tampilan <i>Menu Screen ListTaxi</i>	75

Gambar 4.15	<i>Block Coding Button</i> pada Tampilan <i>Screen ListTaxi</i>	78
Gambar 4.16	Tampilan <i>Menu Taxi</i>	78
Gambar 4.17	<i>Block Coding Button</i> pada Tampilan <i>Menu Taxi</i>	79
Gambar 4.18	Tampilan <i>Menu ListMinimarket</i>	79
Gambar 4.19	<i>Block Coding Button</i> pada Tampilan <i>Menu ListMinimarket</i>	80
Gambar 4.20	Tampilan <i>Screen List Circkle K</i>	81
Gambar 4.21	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>List Circkle K</i>	81
Gambar 4.22	Tampilan <i>SubMinimarket Circkle K</i>	82
Gambar 4.23	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>SubMinimarket Circkle K</i>	82
Gambar 4.24	Tampilan <i>lokasi dan petunjuk arah</i> salah satu <i>Circkle K</i>	83
Gambar 4.25	Tampilan <i>Screen ListIndomaret</i>	85
Gambar 4.26	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>Screen ListIndomaret</i>	86
Gambar 4.27	Tampilan <i>SubMinimarket Indomaret</i>	86
Gambar 4.28	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>SubMinimarket Indomaret</i>	87
Gambar 4.29	Tampilan <i>lokasi dan petunjuk arah</i> salah satu <i>Indomaret</i>	87
Gambar 4.30	Tampilan <i>Screen List Alfamart</i>	89
Gambar 4.31	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>Screen List Alfamart</i>	89
Gambar 4.32	Tampilan <i>SubMinimarket Alfamart</i>	90
Gambar 4.33	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>SubMinimarket Alfamart</i>	90
Gambar 4.34	Tampilan <i>lokasi dan petunjuk arah</i> salah satu <i>Alfamart</i>	91
Gambar 4.35	Tampilan <i>Menu List ATM</i>	91
Gambar 4.36	<i>Block Coding Button</i> pada Tampilan <i>Menu List ATM</i>	92
Gambar 4.37	Tampilan <i>Screen List ATM BCA</i>	94
Gambar 4.38	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>Screen List ATM BCA</i>	95
Gambar 4.39	Tampilan <i>SubATM BCA</i>	95
Gambar 4.40	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>Sub ATM BCA</i>	96
Gambar 4.41	Tampilan <i>lokasi dan petunjuk arah</i> salah satu <i>ATM BCA</i>	96
Gambar 4.42	Tampilan <i>Screen List ATM BNI</i>	98
Gambar 4.43	<i>Coding</i> pada Tampilan <i>Screen List ATM BNI</i>	98
Gambar 4.44	Tampilan <i>Sub ATM BNI</i>	99
Gambar 4.45	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>Sub ATM BNI</i>	99

Gambar 4.46	Tampilan lokasi dan petunjuk arah salah satu ATM BNI	100
Gambar 4.47	Tampilan <i>Screen List</i> ATM BRI	101
Gambar 4.48	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>Screen List</i> ATM BRI	102
Gambar 4.49	Tampilan <i>Sub</i> ATM BRI	102
Gambar 4.50	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>Sub</i> ATM BRI.....	103
Gambar 4.51	Tampilan lokasi dan petunjuk arah salah satu ATM BRI	103
Gambar 4.52	Tampilan <i>Screen List</i> ATM Mandiri	105
Gambar 4.53	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>Screen List</i> ATM Mandiri	106
Gambar 4.54	Tampilan <i>Sub</i> ATM Mandiri.....	106
Gambar 4.55	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>Sub</i> ATM Mandiri.....	107
Gambar 4.56	Tampilan lokasi dan petunjuk arah salah satu ATM Mandiri	107
Gambar 4.57	Tampilan <i>Screen List</i> ATM BTN.....	108
Gambar 4.58	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>Screen List</i> ATM BTN.....	109
Gambar 4.59	Tampilan <i>Sub</i> ATM BTN.....	109
Gambar 4.60	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>Sub</i> ATM BTN	110
Gambar 4.61	Tampilan lokasi dan petunjuk arah salah satu ATM BTN.....	110
Gambar 4.62	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>List CircleK</i>	111
Gambar 4.63	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>List Indomaret</i>	114
Gambar 4.64	<i>Block Coding</i> pada Tampilan <i>List Alfamart</i>	115
Gambar 4.65	<i>Block Coding</i> pada Tampilan ATM BCA.....	117
Gambar 4.66	<i>Block Coding</i> pada Tampilan ATM BNI.....	119
Gambar 4.67	<i>Block Coding</i> pada Tampilan ATM BRI.....	121
Gambar 4.68	<i>Block Coding</i> pada Tampilan ATM Mandiri.....	123
Gambar 4.69	<i>Block Coding</i> pada Tampilan ATM BTN	124
Gambar 4.70	<i>Block Coding</i> pada Tampilan Taxi	125
Gambar 4.71	Tampilan Pada <i>button show map circle k</i>	129
Gambar 4.72	Tampilan Pada <i>button show map Indomaret</i>	130
Gambar 4.73	Tampilan Pada <i>button show map Alfamart</i>	130
Gambar 4.74	Menjalankan Aplikasi.....	133
Gambar 4.75	Masuk ke <i>Menu Minimarket</i>	134

Gambar 4.76	Masuk ke <i>Menu Cickle K</i> dan <i>Map</i>	135
Gambar 4.77	Masuk ke <i>Menu Indomaret</i> dan <i>Map</i>	136
Gambar 4.78	Masuk ke <i>Menu Alfamart</i> dan <i>Map</i>	137
Gambar 4.79	Masuk ke <i>Menu ATM</i>	138
Gambar 4.80	Masuk ke <i>Menu ATM BCA</i> dan lokasi pada <i>Map</i>	139
Gambar 4.81	Masuk ke <i>Menu ATM BNI</i> dan lokasi pada <i>Map</i>	140
Gambar 4.82	Masuk ke <i>Menu ATM BRI</i> dan lokasi pada <i>Map</i>	141
Gambar 4.83	Masuk ke <i>Menu ATM Mandiri</i> dan lokasi pada <i>Map</i>	142
Gambar 4.84	Masuk ke <i>Menu ATM BTN</i> dan lokasi pada <i>Map</i>	143
Gambar 4.85	Masuk ke <i>Menu Taxi</i> dan panggilan telepon.....	144
Gambar 4.86	Masuk ke <i>Menu About</i>	145
Gambar 4.87	Masuk ke <i>Menu Exit</i>	145
Gambar 4.88	File <i>Minimarket.apk</i>	146
Gambar 4.89	Verifikasi Instalasi Aplikasi	146
Gambar 4.90	Proses Instalasi	147
Gambar 4.91	Proses Instalasi Selesai.....	147

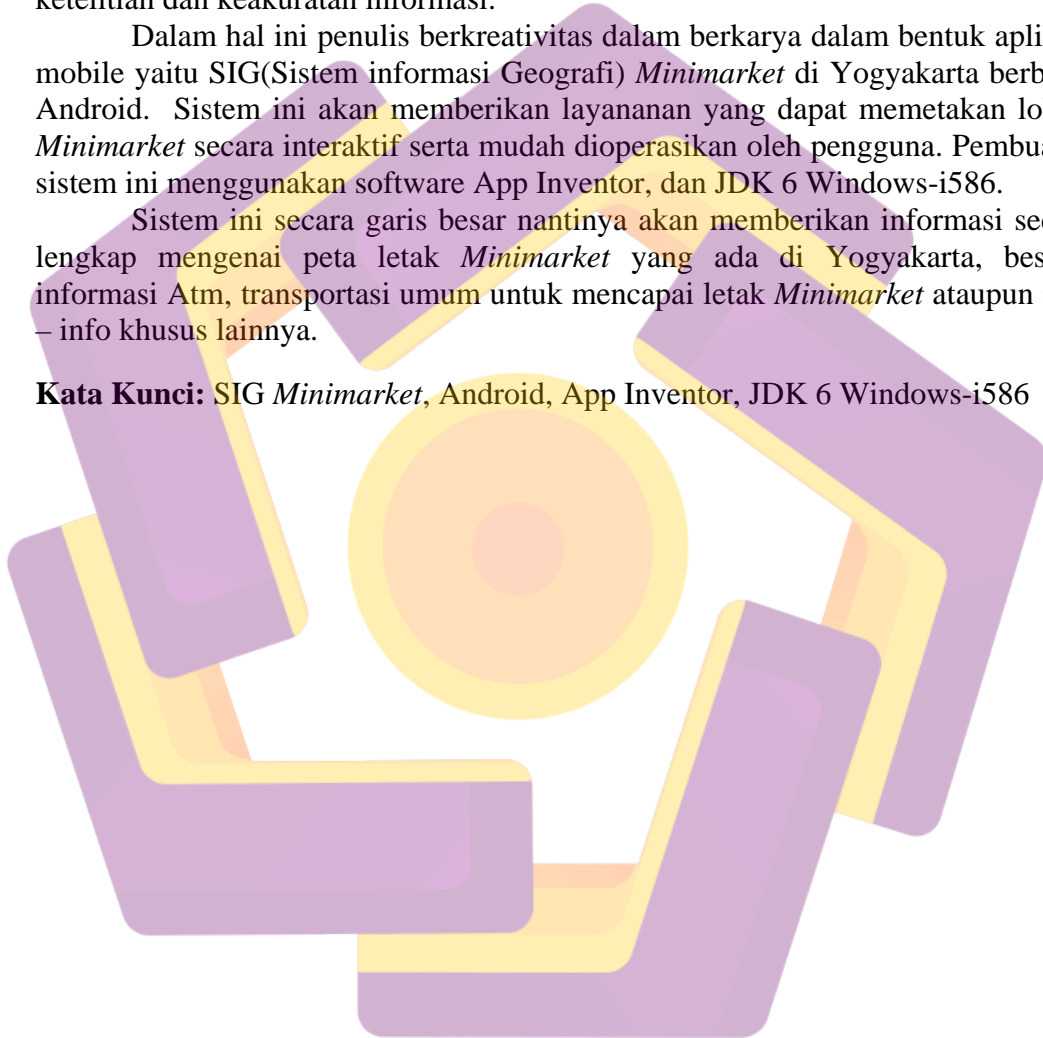
INTISARI

Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah membawa kita untuk hidup berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri. Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan secara lebih aktual dan optimal. Penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi.

Dalam hal ini penulis berkeinginan untuk berkarya dalam bentuk aplikasi mobile yaitu SIG (Sistem Informasi Geografi) *Minimarket* di Yogyakarta berbasis Android. Sistem ini akan memberikan layanan yang dapat memetakan lokasi *Minimarket* secara interaktif serta mudah dioperasikan oleh pengguna. Pembuatan sistem ini menggunakan software App Inventor, dan JDK 6 Windows-i586.

Sistem ini secara garis besar nantinya akan memberikan informasi secara lengkap mengenai peta letak *Minimarket* yang ada di Yogyakarta, beserta informasi Atm, transportasi umum untuk mencapai letak *Minimarket* ataupun info – info khusus lainnya.

Kata Kunci: SIG *Minimarket*, Android, App Inventor, JDK 6 Windows-i586



ABSTRACT

The high developments technological have brought us to coexist with the information and the technology itself. With the information technology evolving at this time, information management can be more actual and optimal. Use of information technology aims to achieve efficiency in various aspects of information management, as indicated by the speed and timelines of processing, as well as the troughness and accuracy of the information.

In this context the author want to creativity in the work and also want to introduce the real results of my work to the public in the form of mobile applications is a GIS (Geographic Information System)-Based Android Minimarket in Yogyakarta. This system will provide services that can mapping the location of Minimarket as attractions in a interactive and easy to operate by the user. The establishment system of uses the App Inventor and JDK 6 Windows-i586.

The system as outline will be to provide complete information regarding the location map of Minimarket in Yogyakarta and information Atm as well as public transport information to reach the Minimarket or more specific info.

Keywords : *GIS Minimarket, Android, App Inventor, JDK 6 Windows-i586*