

**PERANCANGAN APLIKASI PARIWISATA PADA KABUPATEN  
KEPULAUAN YAPEN PAPUA SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Oliver Sitorus**

**11.11.5464**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI PARIWISATA PADA KABUPATEN  
KEPULAUAN YAPEN PAPUA SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
BERBASIS ANDROID**

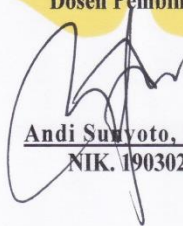
yang disusun oleh

**Oliver Sitorus**

**11.11.5464**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Maret 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Andi Suryoto, M.Kom**  
**NIK. 190302052**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI PARIWISATA PADA KABUPATEN  
KEPULAUAN YAPEN PAPUA SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

**Oliver Sitorus**

**11.11.5464**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 November 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
NIK. 190302052

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

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Desember 2015

**KEP. PUA STM IK 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, 12.12.2015



Oliver Sitorus

,NIM. 11.11.5464

## MOTTO

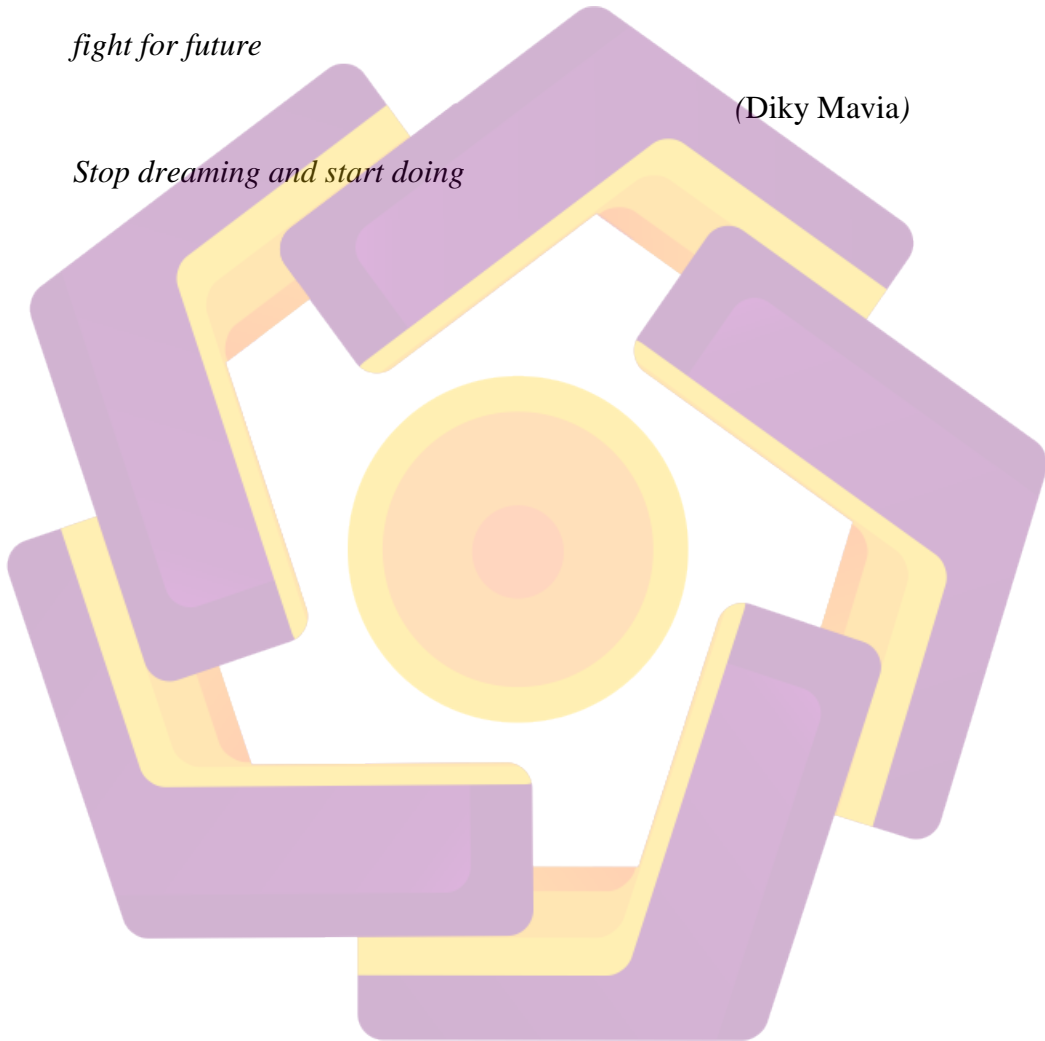
*Stop dreaming a hero, and become one*

(Bahtjonk Wuzhere)

*fight for future*

(Diky Mavia)

*Stop dreaming and start doing*



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dan melimpahkan berkat,rahmat dan karunianya yang tak pernah hilang dalam setiap waktu
- ❖ Bapak dan mama tercinta yang telah memberikan dukungan baik secara materil maupun spiritual
- ❖ Bapak Andy Sunyoto yang telah menjadi dosen pembimbing saya yang baik dan selalu memberi arahan.
- ❖ Kakak dan adik saya
- ❖ Partner yg selalu membantu saya.
- ❖ Sahabat-sahabat saya yang telah memberikan semangat dalam pengerjaan skripsi ini,anak-anak 11-S1TI-12,anak-anak Klotokers,dan anak-anak kos de'twins.
- ❖ Dan para pembaca.

Terima kasih semuanya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan kepada Tuhan Yesus yang senantiasa melimpahkan berkah-nya pada penulis, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Maksud dan tujuan skripsi ini adalah untuk melengkapi dan memenuhi syarat yang telah di tentukan oleh STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk menyelesaikan strata satu. Dalam pembuatan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi material dan spiritual. Atas segala bimbingan, dorongan, dan bantuan yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah di berikan, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus yang telah memberikan berkahnya sehingga penulis dapat melaksanakan pembuatan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah sangat banyak membantu dalam memberikan petunjuk, pengarahan serta bimbingan yang besar dalam skripsi ini.
5. Kedua orang tua yang telah melahirkan dan membesarkan penulis dengan penuh perjuangan selalu memberikan dukungan moril serta materil dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang. Dan kakak adik saya Evan dan Orlando.
6. Sahabat –sahabat dan partner saya yang telah memberikan semangat, motivasi dan bantuan dalam pengerjaan skripsi ini, anak-anak 11-SITI-12,anak-anak Klotokers,dan anak-anak kos de'twins.

7. Seluruh staf dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang banyak membantu lancarnya segala aktivitas penulisan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melindungi penulis dan rekan-rekan semuanya.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dalam hal isi maupun cara penyajian materinya. Untuk itu dengan rendah hati penulis mohon saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 30 November 2015

penulis



## DAFTAR ISI

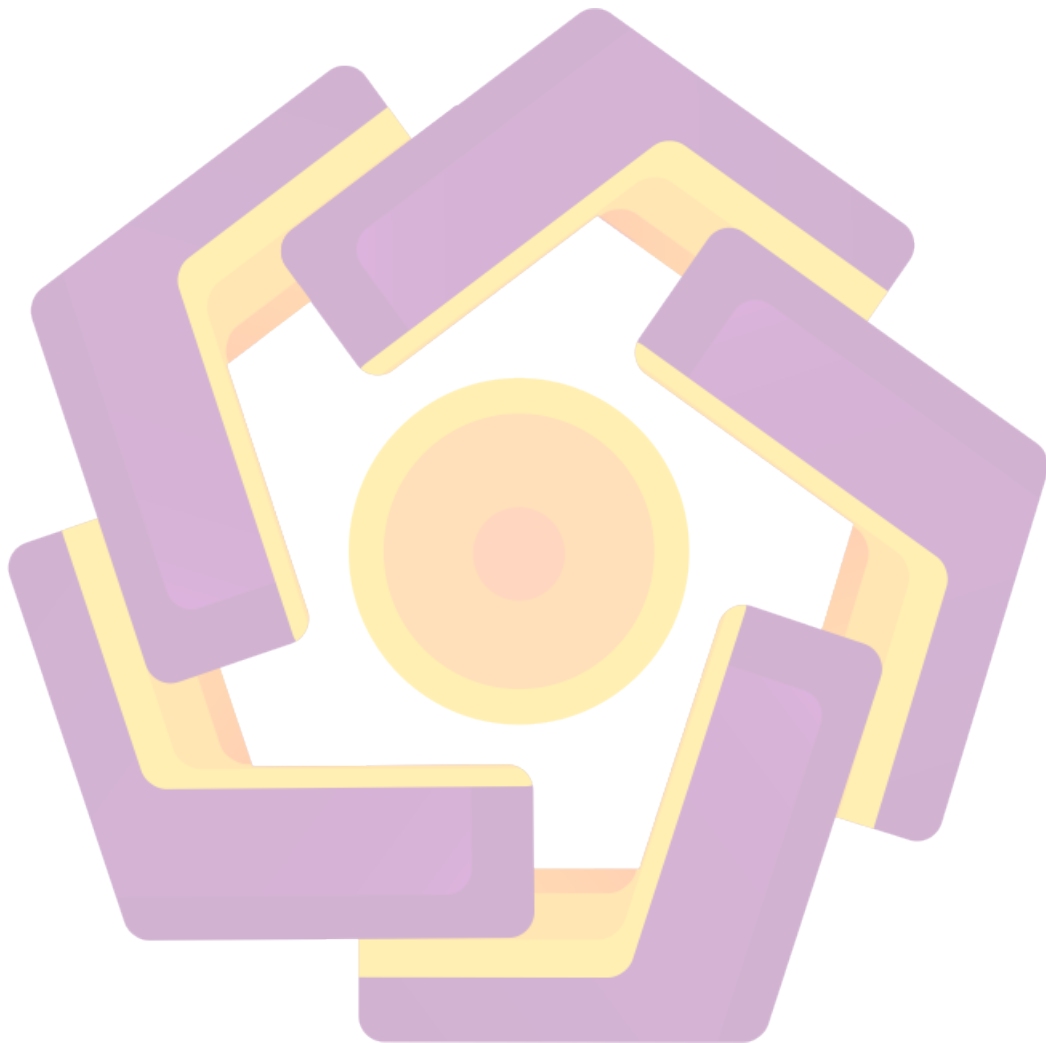
JUDUL.....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Pariwisata .....	9
2.2.1 Pengertian Pariwisata.....	9
2.2.2 Konsep dasar Pariwisata .....	11
2.3 Android.....	12
2.3.1 Pengertian Android .....	12
2.3.2 Arsitektur Android .....	13

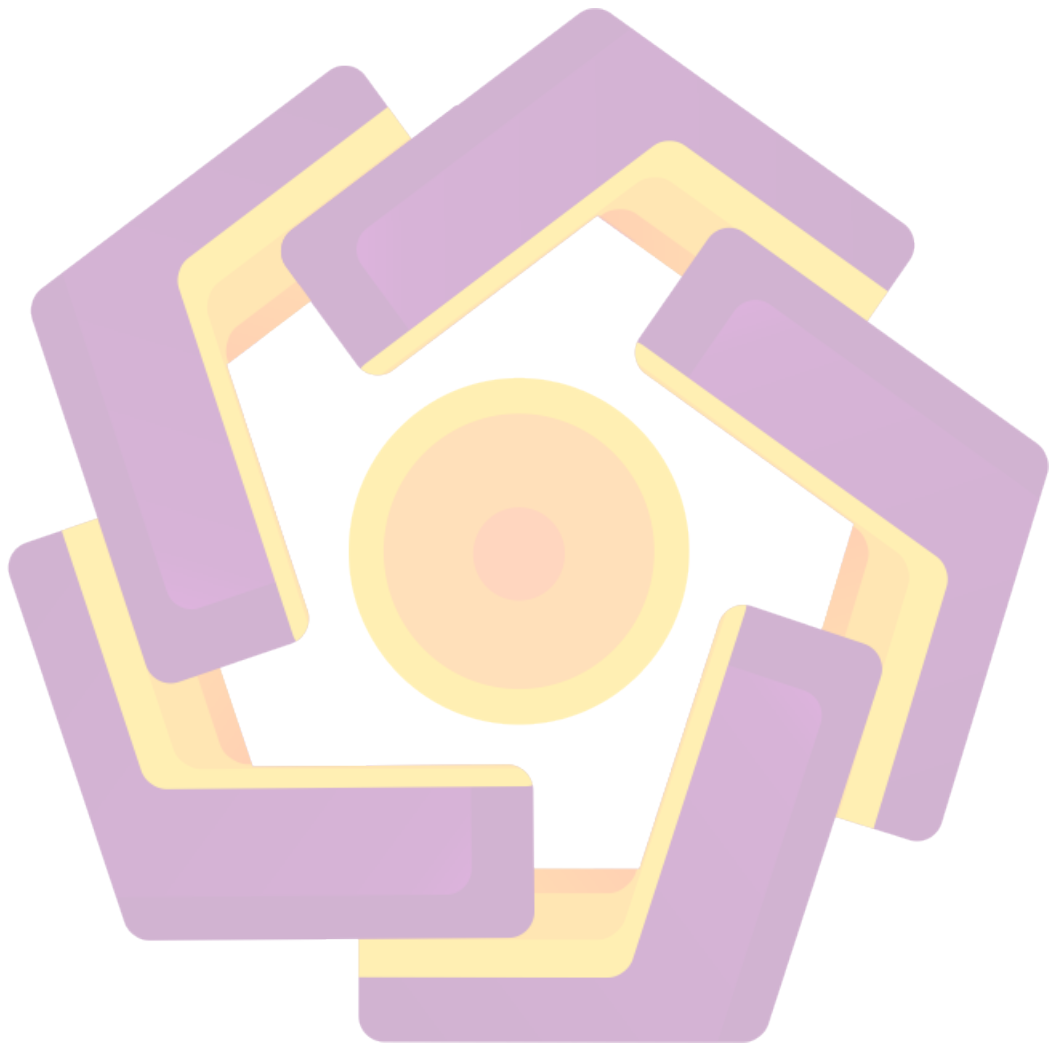
2.4	UML (Unified Modeling Language).....	16
2.4.1	Pengertian UML (Unified Modeling Language).....	16
2.4.2	Tujuan UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	17
2.5	Use Case Diagram .....	17
2.5.1	Simbol Pada Use Case Diagram .....	18
2.5.2	Activity Diagram.....	19
2.5.3	Simbol Pada Activity Diagram .....	20
2.5.4	Sequence Diagram .....	21
2.5.5	Class Diagram .....	22
2.6	Diagram Arus Data (DAD) .....	22
2.7	Diagram Konteks.....	24
2.8	MySQL.....	25
2.9	Eclipse .....	26
2.9.1	Android Software Development Kit (SDK).....	26
2.9.2	Android Development Tool (ADT) .....	26
2.9.3	Android Virtual Device (AVD) .....	26
2.10	PHP (Hypertext Preprocessor) .....	27
2.11	Pengertian Java.....	28
2.12	Pengertian XML .....	29
2.14	Pengertian Visio .....	29
2.14	Pengertian Swot.....	30
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>32</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1	Gambaran Umum Kota Kabupaten Kepulauan Yapen .....	32
3.1.2	Gambaran Umum Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kepulauan Yapen .....	33
3.1.2.1	Tugas Pokok dan Fungsi DISBUDPAR Kabupaten Kepulauan Yapen .....	34
3.1.2.2	Struktur Organisasi DISBUDPAR Kabupaten Kepulauan Yapen .....	35
3.2	Analisis Sistem .....	36
3.2.1	Definisi Analisis Sistem.....	36

3.2.2	Identifikasi Masalah .....	37
3.2.3	Analisis SWOT .....	37
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	39
3.2.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	40
3.2.4.2	Kebutuhan Non fungsional .....	41
3.2.5	Analisis Kelayakan Sistem.....	41
3.2.5.1	Kelayakan Teknologi.....	42
3.2.5.2	Kelayakan Hukum.....	42
3.2.5.3	Kelayakan Ekonomi .....	43
3.3	Perancangan Sistem.....	43
3.3.1	Perancangan UML (Unified Modelling Language) .....	43
3.3.1.1	Use Case Diagram.....	44
3.3.1.2	Class Diagram .....	45
3.3.1.3	Diagram Activity.....	46
3.3.1.4	Squence Diagram .....	49
3.3.1.5	Tabel Wisata.....	51
3.3.1.6	Tabel Hotel.....	52
3.3.1.7	Tabel Travel .....	52
3.3.2	Diagram Alur Data Web Server .....	53
3.3.2.1	Tabel Web Server.....	55
3.3.3	Perancangan Antar Muka.....	57
3.3.3.1	Perancangan Splash Screen.....	57
3.3.3.2	Perancangan Menu Utama .....	58
3.3.3.3	Perancangan Antar Muka Menu List Wisata .....	58
3.3.3.4	Perancangan Antar Muka Menu List Hotel .....	59
3.3.3.5	Perancangan Antar Muka Menu List Travel.....	60
3.3.3.6	Perancangan Antar Muka Menu Detail Wisata.....	61
3.3.3.7	Perancangan Antar Muka Menu Detail Hotel.....	62
3.3.3.8	Perancangan Antar Muka Menu Detail Travel .....	63
3.3.3.9	Perancangan Antar Muka Menu Peta Lokasi.....	63
3.3.3.10	Perancangan Antar Muka About.....	64

3.3.3.11 Perancangan Antar Muka Halaman Login Web Server .....	64
3.3.3.12 Perancangan Antar Muka Halaman Web Utama Home .....	65
3.3.3.13 Perancangan Antar Muka Halaman Web Utama Wisata .....	66
3.3.3.14 Perancangan Antar Muka Halaman Web Utama hotel .....	67
3.3.3.15 Perancangan Antar Muka Halaman Web Utama Travel.....	68
3.3.3.16 Perancangan Antar Muka Halaman Olah Data Wisata .....	69
3.3.3.17 Perancangan Antar Muka Halaman Olah Data Hotel .....	70
3.3.3.18 Perancangan Antar Muka Halaman Olah Data Travel.....	71
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
4.1 Implementasi .....	72
4.1.1 Lingkungan Pengembangan .....	72
4.1.2 Implementasi Basis Data.....	72
4.1.3 Implementasi Program .....	73
4.1.3.1 Pembuatan Halaman Splash Screen .....	73
4.1.3.2 Pembuatan Halaman Menu Utama.....	74
4.1.3.3 Pembuatan Halaman List Wisata .....	74
4.1.3.4 Pembuatan Halaman List Hotel .....	75
4.1.3.5 Pembuatan Halaman List Travel.....	76
4.1.3.6 Pembuatan Halaman Detail wisata.....	77
4.1.3.7 Pembuatan Halaman Detail Hotel.....	79
4.1.3.8 Pembuatan Halaman Detail Travel .....	81
4.1.3.9 Pembuatan Halaman About.....	82
4.1.4 Implementasi Interface .....	83
4.1.5 Implementasi Web server.....	93
4.2 Pengujian aplikasi.....	99
4.2.1 White Box Testing .....	100
4.2.2 Black Box Testing.....	100
4.3 Manual Instalasi .....	101
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>105</b>
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran.....	106

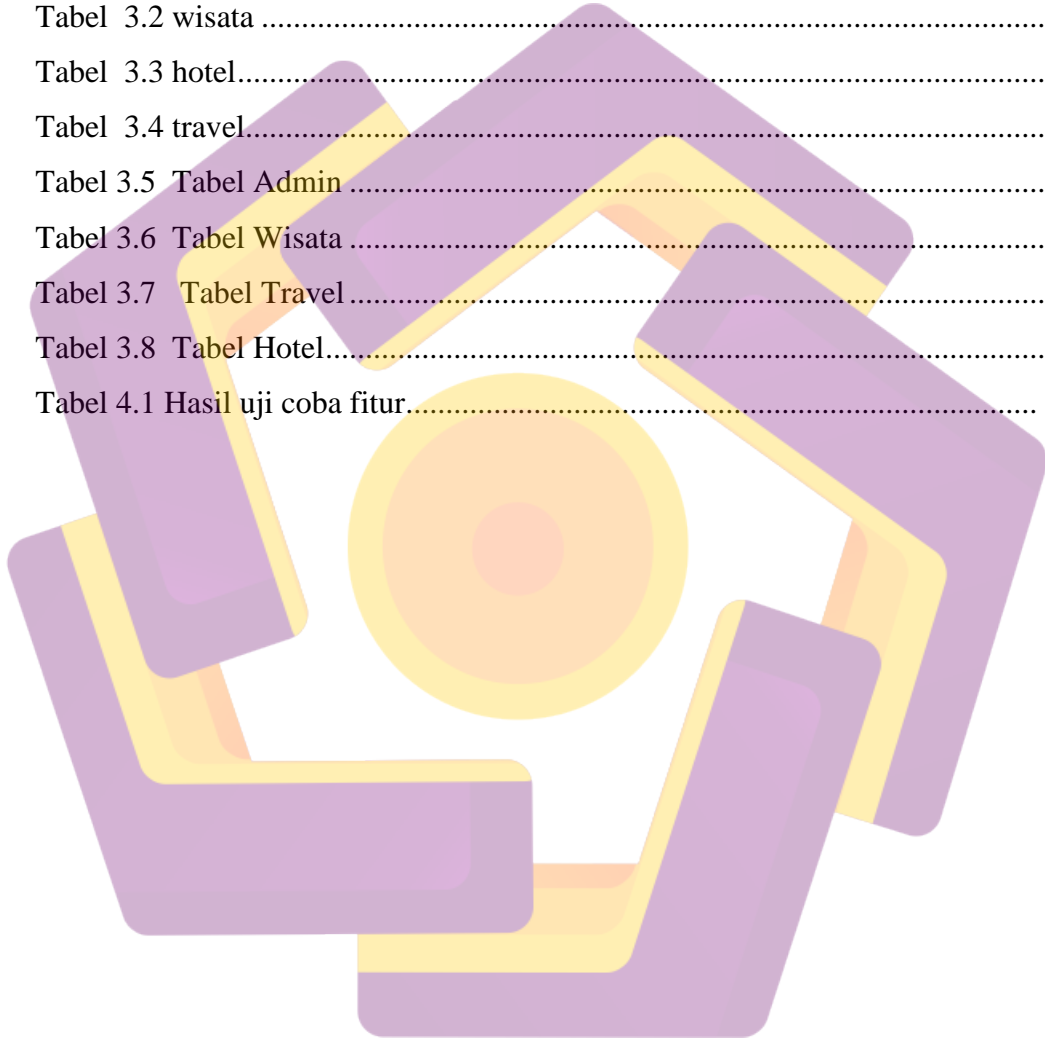
DAFTAR PUSTAKA ..... 107





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use case Diagram [10] .....	19
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram .....	20
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	38
Tabel 3.2 wisata .....	52
Tabel 3.3 hotel.....	52
Tabel 3.4 travel.....	53
Tabel 3.5 Tabel Admin .....	55
Tabel 3.6 Tabel Wisata .....	56
Tabel 3.7 Tabel Travel.....	56
Tabel 3.8 Tabel Hotel.....	57
Tabel 4.1 Hasil uji coba fitur.....	101



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Arsitektur Android [9].....	16
Gambar 2.2 Notasi kesatuan luar di DAD .....	23
Gambar 2.3 Simbol Alur Data .....	23
Gambar 2.4 Simbol Proses.....	23
Gambar 2.5 Simbol <i>Data Store</i> .....	24
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kepulauan Yapen .....	35
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	44
Gambar 3.3 Class Diagram .....	45
Gambar 3.4 Activity Diagram Wisata.....	46
Gambar 3.5 Activity Diagram Hotel.....	47
Gambar 3.6 Activity Diagram Travel .....	48
Gambar 3.7 Activity Diagram about.....	49
Gambar 3.8 Squence Diagram wisata .....	49
Gambar 3.9 Squence Diagram hotel .....	50
Gambar 3.10 Squence Diagram travel .....	50
Gambar 3.11 Squence Diagram about .....	51
Gambar 3.12 Diagram Alur Data Web Server.....	53
Gambar 3.13 Perancangan Splash Screen.....	57
Gambar 3.14 Perancangan Antar Muka Menu Utama.....	58
Gambar 3.15 Perancangan Antar Muka Menu List Wisata .....	58
Gambar 3.16 Perancangan Antar Muka Menu List Hotel.....	59
Gambar 3.17 Perancangan Antar Muka Menu List Travel .....	60
Gambar 3.18 Perancangan Antar Muka Menu Detail Wisata.....	61
Gambar 3.19 Perancangan Antar Muka Menu Detail Hotel.....	62
Gambar 3.20 Perancangan Antar Muka Menu Detail travel.....	63
Gambar 3.21 Perancangan Antar Muka Menu Peta Lokasi.....	63
Gambar 3.22 Perancangan Antar Muka Menu About.....	64
Gambar 3.23 Perancangan Antar Muka Halaman Login Web Server .....	64



Gambar 3.24 Perancangan Antar Muka Halaman Web Utama Admin .....	65
Gambar 3.25 Perancangan Antar Muka Halaman Web Utama wisata .....	66
Gambar 3.26 Perancangan Antar Muka Halaman Web Utama Hotel .....	67
Gambar 3.27 Perancangan Antar Muka Halaman Web Utama Travel.....	68
Gambar 3.28 Perancangan Antar Muka Halaman Olah Data Wisata .....	69
Gambar 3.29 Perancangan Antar Muka Halaman Olah Data Hotel .....	70
Gambar 3.30 Perancangan Antar Muka Halaman Olah Data Travel.....	71
Gambar 4.1 Database Aplikasi Wisata yapen .....	73
Gambar 4.2 Tampilan halaman <i>splash screen</i> .....	84
Gambar 4.3 Tampilan halaman menu utama .....	85
Gambar 4.4 Tampilan halaman List Wisata.....	86
Gambar 4.5 Tampilan halaman list hotel .....	87
Gambar 4.6 Tampilan halaman list travel .....	88
Gambar 4.7 Tampilan halaman detail wisata .....	89
Gambar 4.8 Tampilan halaman detail hotel .....	90
Gambar 4.9 Tampilan halaman detail travel .....	91
Gambar 4.10 Tampilan halaman peta lokasi.....	92
Gambar 4.11 Tampilan halaman about .....	93
Gambar 4.12 Tampilan login admin pada web .....	94
Gambar 4.13 Tampilan home pada web .....	95
Gambar 4.14 Tampilan utama wisata pada web .....	95
Gambar 4.15 Tampilan utama hotel pada web.....	96
Gambar 4.16 Tampilan utama travel pada web .....	96
Gambar 4.17 Tampilan olah data wisata pada web.....	97
Gambar 4.18 Tampilan olahdata hotel pada web.....	98
Gambar 4.19 Tampilan olahdata travel pada web.....	99
Gambar 4.20 Kesalahan pada kode program .....	100
Gambar 4.21 Membuka lokasi file .apk .....	102
Gambar 4.22 Tampilan konfirmasi penginstalan .....	103
Gambar 4.23 Tampilan proses penginstalan .....	103
Gambar 4.24 Tampilan selesai penginstalan.....	104

## INTISARI

Kota kabupaten kepulauan Yapen atau biasa di sebut serui berada di Indonesia bagian timur papua.kabupaten kepulauan Yapen di tunjang letak geografis yang berada pada kawasan kepulauan yang di kelilingi oleh lautan menjadikan kota ini memiliki potensi wisata bahari yg tidak kala dengan wisata bahari yg berada di tempat lain,akan tetapi karna sangat kurangnya informasi tentang tempat-tempat wisata yang berada di papua terutama pada Kabupaten Kepulauan Yapen yang mengakibatkan masyarakat luas kurang mengenal objek - objek wisata yang berada di papua terutama di kabupaten kepulauan Yapen.

Hal ini menjadi pertimbangan penulis untuk merancang program aplikasi sistem informasi pariwisata kota kabupaten kepulauan Yapen berbasis Android.dengan dukungan aplikasi ini yang nantinya parawisatawan bisa langsung mendownload pada play Store yang ada pada smartphone android,mereka bisa langsung mengakses informasi pariwisata yang ada di kota kabupaten Kepulauan Yapen tanpa harus melihat lagi di internet Web.aplikasi sistem informasi pariwisata kota kabupaten kepulauan Yapen nantinya memberikan informasi dan letak objek wisata yang ada di kota ini tersebut.

**Kata Kunci** : Pariwisata, Sistem Informasi, Android, GPS, Internet.

## ABSTRACT

*Yapen district or so called Serui city is located in the eastern of Papua island. Geographically, it is surrounded between region of islands and oceans which make this city have potential for maritime tourism sector that has not other have. Meanwhile, due to the lack of information about tourist objects, particularly in Yapen, it effects to the well-known less for becoming go public*

*It considers the author to start up the application program which will provide the tourism information in the Yapen islands for Andorid system operation. By being supported of the application, tourists will easily download in the play store on their Andorid smartphone without having to look at the Yapen tourism webpage. Moreover, this information system also provide the map guide to support tourists who want to search some tourist attractions in Yapen.*

*Keywords : Tourism , Information Systems , Android , GPS , Internet .*

