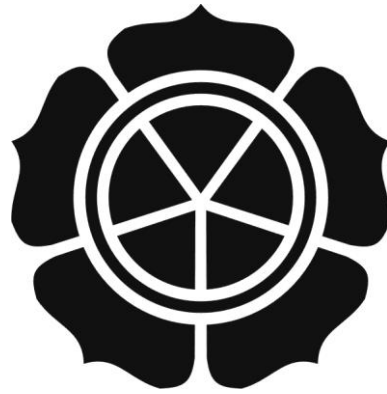


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE BERBASIS
ANDROID PEMANDU LOKASI OBJEK WISATA
KABUPATEN BREBES**

SKRIPSI



disusun oleh

Yupi Yuliana Pirdaus

11.12.5720

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE BERBASIS
ANDROID PEMANDU LOKASI WISATA
KABUPATEN BREBES**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Yupi Yuliana Pirdaus

11.12.5720

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE BERBASIS
ANDROID PEMANDU LOKASI OBJEK WISATA
KABUPATEN BREBES**

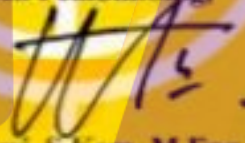
yang disusun oleh

Yupi Yuliana Pirdaus

11.12.5720

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK.190302112**

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE BERBASIS
ANDROID PEMANDU LOKASI OBJEK WISATA
KABUPATEN BREBES

yang disusun oleh

Yupi Yuliana Pirdaus

11.12.5720

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Oktober 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302112

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Barka Satva, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan

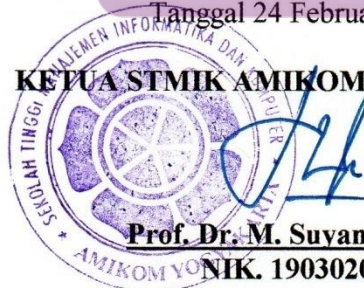






Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2016

KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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, 24 Februari 2016



Yupi Yuliana Pirdaus

NIM. 11.12.5720

MOTTO

"Think big and act now"



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji Syukur Kehadirat Allah SWT karena atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini dengan bangga dipersembahkan dan didedikasikan sepenuhnya kepada :

1. Pertama saya akan mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya pada kedua orang tua saya Bapak Abdul ajid dan Musyaropah yang sudah setiap saat mendoakan dan memberikan dukungannya hingga Alhamdullilah bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Terimakasih sekali juga kepada teman-teman terbaik saya mas yupi, ilan, novan, khamim telah memberikan waktu dalam memberikan hiburan ketika saya merasa kelelahan.
3. Dan juga buat mas Deni Bayu Satria yang sama-sama berjuang saling bantu dan memotivasi dalam membuat tugas yang sulit ini.
4. Yang terakhir buat teman-teman kelas S1.Si.05 angkatan 2011 yang sudah dari semester awal bisa berjuang sama-sama disetiap semesternya, kalian semua benar-benar istimewa.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur *Alhamdulillah* kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah bagi penyusun sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana program strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK AMIKOM) Yogyakarta. Adapun dalam penyusunan laporan skripsi ini, penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Bapak Kustawi, S.Kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing, Bapak Abdul Ajid dan Ibu Masyarohah tercinta yang selalu memberi do'a dan restunya Serta Keluarga dan teman-teman yang tidak henti-hentinya selalu mendukung dari belakang.

Penyusun sangat berharap adanya saran dan kritik dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan. Akhir kata semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Yogyakarta, 24 Februari 2016


Yupi Yuliana Pirdausi

11.12.5720

DAFTAR ISI

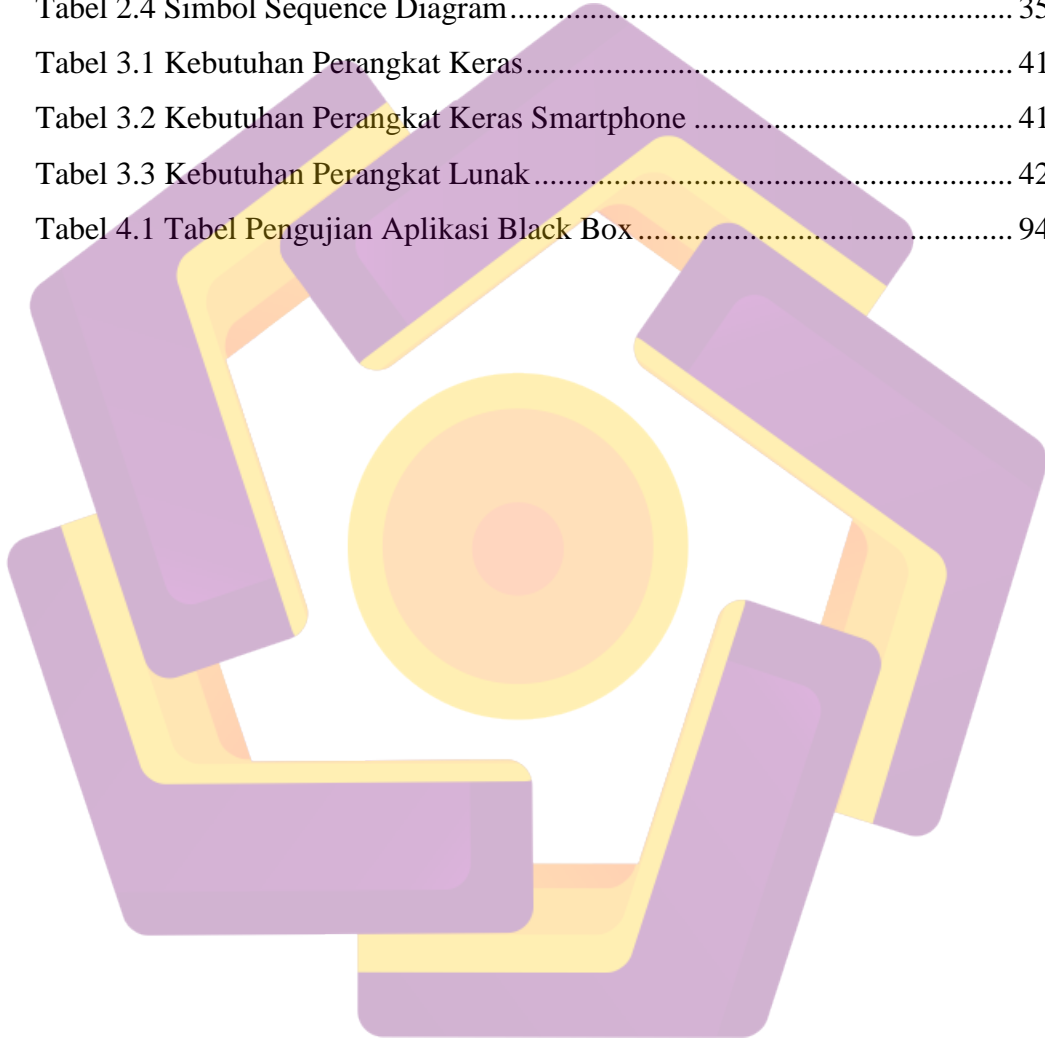
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
ASBTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelirian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Pariwisata.....	9
2.2.1. Pengertian Pariwisata.....	9
2.2.2. Wisatawan.....	10
2.2.3. Pariwisata Kabupaten Brebes	10
2.3 Android	18
2.3.1. Pengertian Android	18
2.3.2. Sejarah Android.....	18

2.3.3.	Komponen Android.....	19
2.3.4.	Arsitektur Android	22
2.3.5.	Aplikasi dan Mobile	22
2.4	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	23
2.4.1	Identifikasi dan Seleksi Proyek.....	23
2.4.2	Inisialisasi dan Perancangan Proyek	24
2.4.3	Analisis.....	24
2.4.4	Desain	24
2.4.5	Implementasi.....	25
2.4.6	Pemeliharaan.....	25
2.5	<i>UML (Unified Modelling Language)</i>	26
2.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	26
2.5.2	<i>Class Diagram</i>	28
2.5.3	<i>Activity Diagram</i>	30
2.5.4	<i>Sequence Diagram</i>	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Gambaran Umum.....	33
3.2	Analisis	34
3.2.1	Analisis SWOT	34
3.2.1.1	Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>).....	34
3.2.1.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	35
3.2.1.3	Analisis Peluang (<i>Opportunities</i>).....	35
3.2.1.4	Analisis Ancaman (<i>Threats</i>)	36
3.2.2	Analisis Kebutuhan	36
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	36
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	37
3.2.2.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	37
3.2.2.4	Kebutuhan Pengguna (User)	38
3.1.3	Analisis Kelayakan	38
3.3	Perancangan UML	40
3.3.1	<i>Usecase Diagram</i>	40

3.3.2	<i>Activity Diagram</i>	41
3.3.3	<i>Sequence Diagram</i>	46
3.2.4	<i>Class Diagram</i>	50
3.4	<i>User Interface</i>	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Implementasi	57
4.1.1	Implementasi Interface	57
4.2	Pembahasan	64
4.2.1	Pembahasan Kode Program	64
4.3	Pengujian Aplikasi	86
4.3.1	<i>White Box Testing</i>	86
4.3.2	<i>Black Box Testing</i>	87
4.4	Instalasi Program	89
4.4.1	Manual intall Program	89
4.4.2	Pemeliharaan Aplikasi	91
BAB V PENUTUP		92
5.1	Kesimpulan	92
5.2	Saran	93
DAFTAR PUSTAKA		94

DAFTAR TABEL

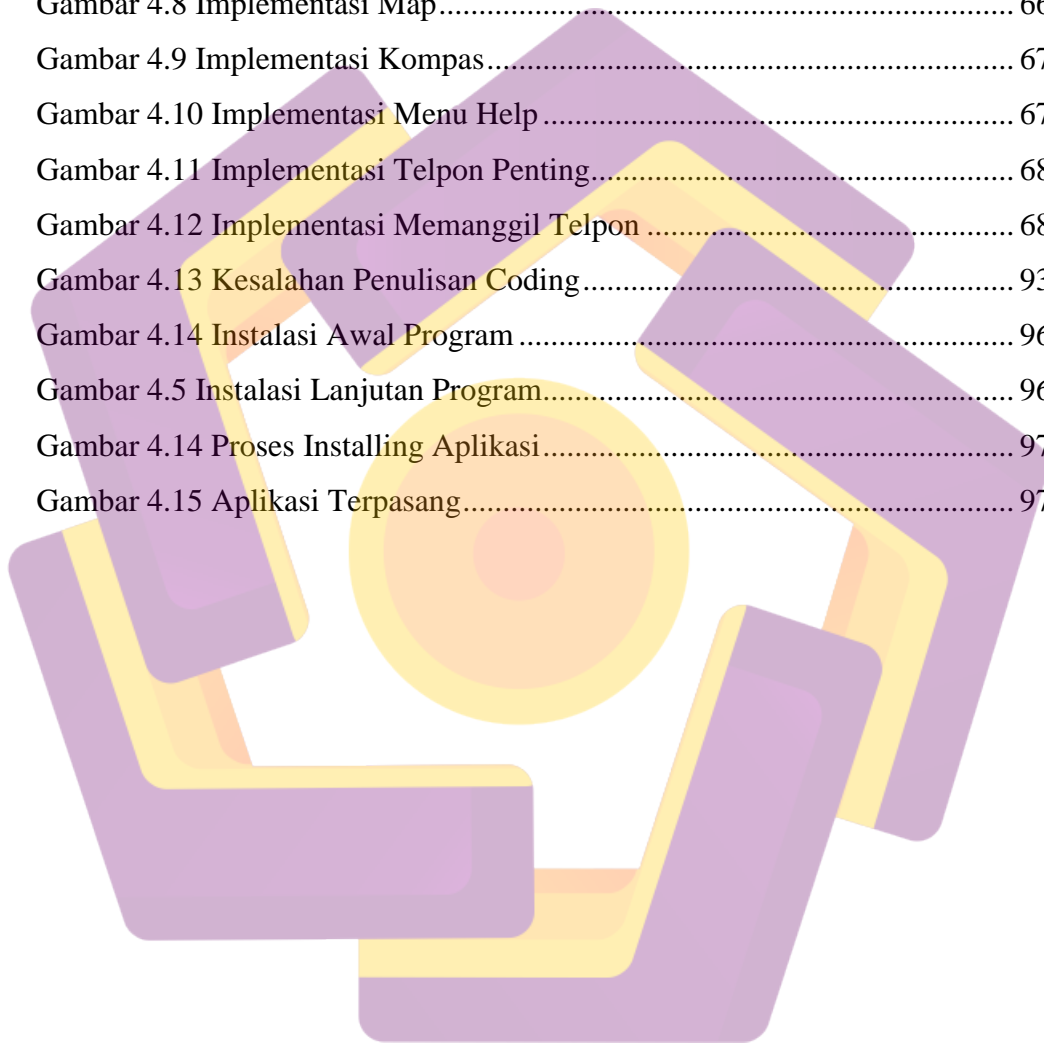
Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	30
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram	32
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram	34
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram	35
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	41
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras Smartphone	41
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	42
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Aplikasi Black Box	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram	45
Gambar 3.2 Activity Diagram Memulai Aplikasi	46
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Sejarah	47
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Map	48
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Pariwisata	49
Gambar 3.7 Activity Diagram Menu Kompas	49
Gambar 3.8 Activity Diagram Menu Telpon	49
Gambar 3.9 Activity Diagram Menu Map	50
Gambar 3.10 Activity Diagram Menu Exit	50
Gambar 3.11 Sequence Diagram Main Menu	51
Gambar 3.12 Sequence Diagram Menu Sejarah	52
Gambar 3.13 Sequence Diagram Menu Pariwisata	52
Gambar 3.14 Sequence Diagram Menu Map	53
Gambar 3.15 Sequence Diagram Menu Kompas	53
Gambar 3.16 Sequence Diagram Menu Telpon Penting	54
Gambar 3.17 Sequence Diagram Menu Help	54
Gambar 3.18 Class Diagram	55
Gambar 3.19 Interface Splash Screen	56
Gambar 3.20 Interface Menu Utama	57
Gambar 3.21 Interface Menu Sejarah	57
Gambar 3.22 Interface Menu Pariwisata	58
Gambar 3.23 Interface Tampilan List Kategori Pariwisata	58
Gambar 3.24 Interface Tampilan Wisata Untuk Setiap Kategori	59
Gambar 3.25 Interface Tampilan Menu Map	59
Gambar 3.26 Interface Tampilan Menu Kompas	60
Gambar 3.27 Interface Tampilan Menu Help	60
Gambar 3.28 Interface Tampilan Menu Telepon Penting	61
Gambar 4.1 Implementasi Tampilan Splash Screen	63
Gambar 4.2 Implementasi Tampilan Menu Utama	63

Gambar 4.3 Implementasi Sejarah Kabupaten Brebes.....	64
Gambar 4.4 Implementasi Pariwisata	64
Gambar 4.5 Implementasi List Kategori Wisata.....	65
Gambar 4.6 Implementasi Pariwisata Disetiap Kategori Wisata.....	65
Gambar 4.7 Implementasi Isi Pariwisata	66
Gambar 4.8 Implementasi Map.....	66
Gambar 4.9 Implementasi Kompas.....	67
Gambar 4.10 Implementasi Menu Help	67
Gambar 4.11 Implementasi Telpon Penting.....	68
Gambar 4.12 Implementasi Memanggil Telpon	68
Gambar 4.13 Kesalahan Penulisan Coding.....	93
Gambar 4.14 Instalasi Awal Program	96
Gambar 4.5 Instalasi Lanjutan Program.....	96
Gambar 4.14 Proses Installing Aplikasi.....	97
Gambar 4.15 Aplikasi Terpasang.....	97



INTISARI

Kabupaten Brebes memiliki banyak potensi wisata yang belum diketahui oleh para wisatawan. Hal ini dikarenakan sistem informasi yang ada masih bersifat konvensional yang hanya memberikan daftar wisata saja tanpa memberikan informasi yang lebih detail. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi berbasis lokasi sehingga dapat memudahkan pengguna memperoleh informasi lebih detail dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun dibutuhkan.

Dengan menggunakan teknologi ponsel android diharapkan dapat menjawab masalah tersebut diatas. Kondisi ini dapat dipenuhi dengan adanya sebuah solusi yaitu dengan membangun sebuah aplikasi android berbasis lokasi objek wisata, aplikasi ini akan mengakses Google Maps untuk menampilkan peta lokasi tempat yang dicari dan Global Positioning System (GPS) menunjukkan arah lokasi yang tengah dicari atau dituju.

Aplikasi ini juga dirancang sedemikian rupa untuk menjadi lebih interaktif dengan pengguna dalam pengoperasiannya. Secara garis besar, aplikasi ini akan memberikan informasi lengkap tentang peta pariwisata dari lokasi objek yang ada di Kabupaten Brebes, panduan untuk wisatawan sebagai paket informasi wisata, hotel, restoran dan wisata yang tersedia dan ditawarkan oleh Departemen Pariwisata Brebes.

Kata Kunci: Android, GPS, Maps, Pariwisata

ABSTRACT

Brebes regency has a lot of tourism potential that is not yet known by tourists. This is caused by the old system that only providing lack of information about the tourist sites. Therefore, it needs a location-based application that can enable users to get more detailed information and can be accessed whenever and wherever it is needed. The popularity of Android phone technology is expected to answer the aforementioned problems.

This condition can be fulfilled by the existence of a solution is to build an Android application location-based digital tourist guide, this application will access Google Maps to display a map of the location where you are looking and Global Positioning System (GPS) location indicates the direction being sought or intended, the application provide detail and photos of the sites.

This application is also designed to be more interactive with the user in its operation. Broadly speaking, this application will provide comprehensive information on the tourism map of the location of objects in Brebes, guide for tourists as the information package tours, hotels, restaurants and tourist trips available and offered by the Department of Tourism Brebes.

Keyword:Android, GPS, Maps, Tourism Guide