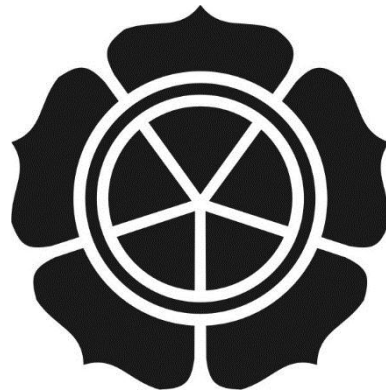


**ANALISIS DAN PERANCANGAN PETA INTERAKTIF WISATA
KULINER DI BANJARMASIN BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Faisal Hakiki

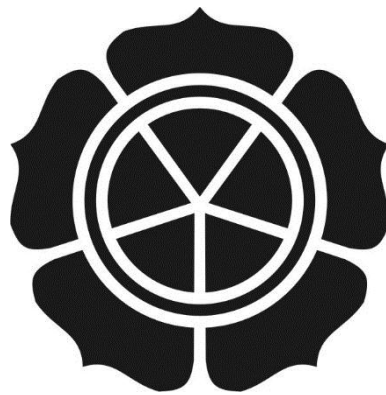
11.12.5971

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PETA INTERAKTIF WISATA
KULINER DI BANJARMASIN BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Faisal Hakiki

11.12.5971

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

2015

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PETA INTERAKTIF WISATA
KULINER DI BANJARMASIN BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Faisal Hakiki

11.12.5971

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Desember 2015

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PETA INTERAKTIF WISATA
KULINER DI BANJARMASIN BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Faisal Hakiki

11.12.5971

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

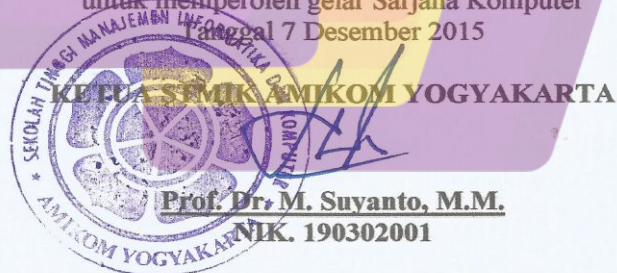
Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 7 Desember 2015

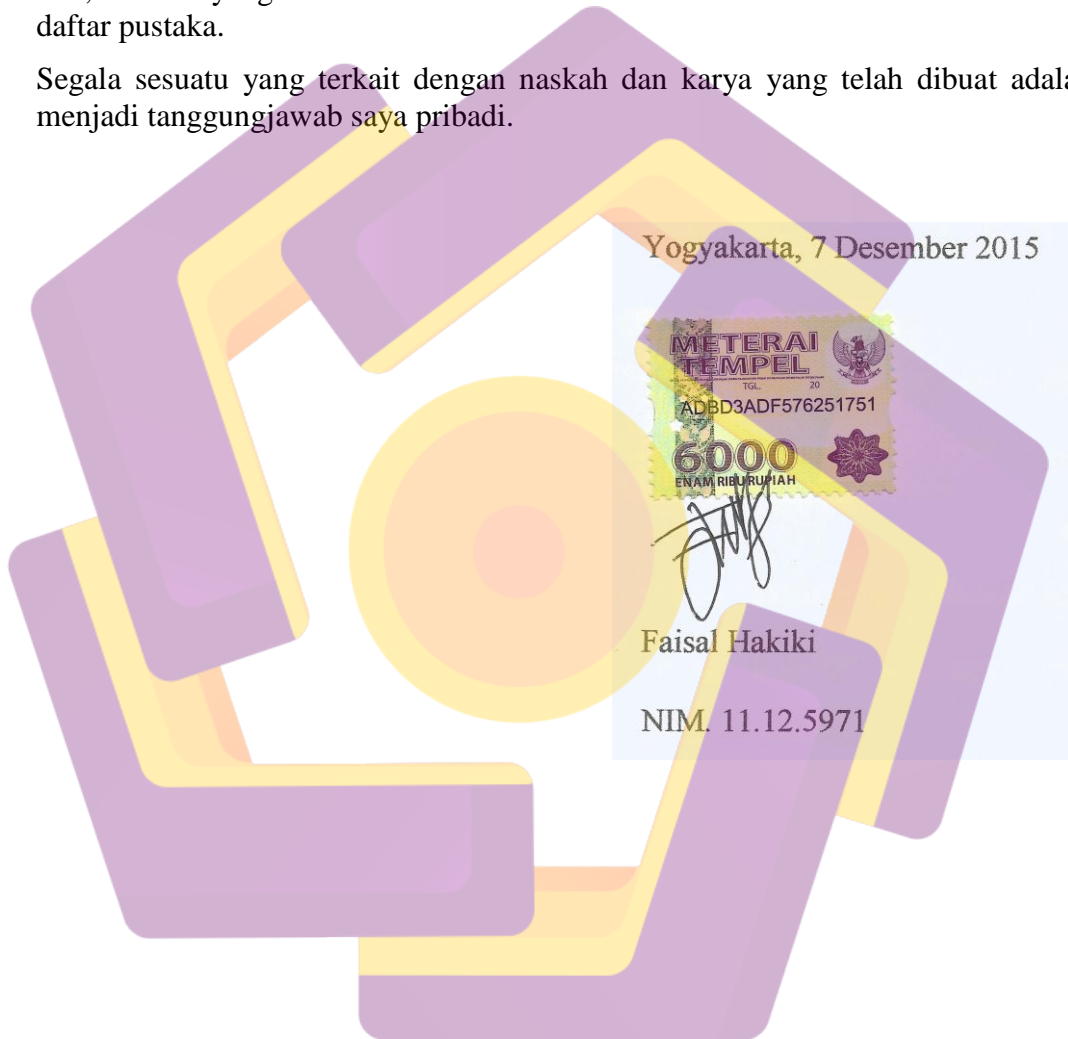


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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.



MOTTO

- **Lakukan apa yang kamu suka tanpa menghiraukan apa kata orang**
- **Raih mimpimu dengan caramu**
- **Jadikan kekuranganmu sebagai alasan untuk tetap berusaha**
- **Hargai apa yang patut di hargai tinggalkan apa yang tak patut**



PERSEMBAHAN

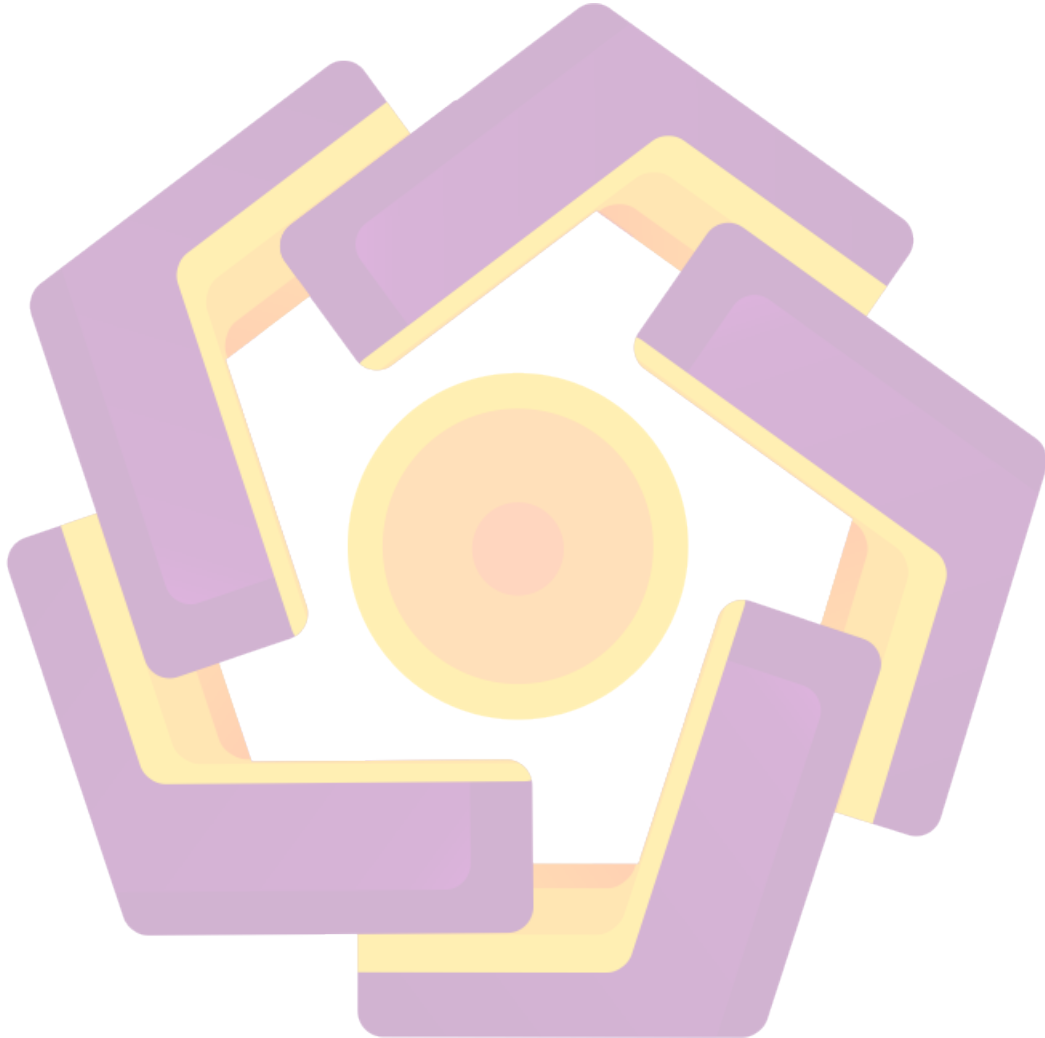
Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat dan karuniaNYA, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, Serta tak lupa shalawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku Sugiansyah dan Misbah yang selalu memberikan doa, dukungan, serta semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Risqi Fauzi, Retno Diah Ariani dan Erlita Widiya Pratika yang tak henti henti memberikan semangat serta menemani penulis selama mengerjakan skripsi.
3. Keluarga besar Arsuni Bahrah serta Keluarga besar Hasan Asmah yang selalu mendoakan serta memotivasi agar penulis menyelesaikan skripsi ini
4. Keluarga besar OLkru (11.S1SI09) yang selalu saling menyemangati dan telah menjadi teman serta sahabat selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta
5. Terimakasih untuk Dinas Pariwisata kota Banjarmasin yang telah memberi izin saya melakukan penelitian disana.
6. Keluarga besar HPMT yang memberikan banyak pelajaran
7. Sahabat-sahabat di Jogja maupun di Kalimantan (Aji, Haris, Buty, Boncel, Resvi, Sadrina, Ikky, Auliawan)

8. Teman-teman nongkrong(TSM, Momocrot, Zola, theFixie), futsal,
kontrakan (Andri, Komeng, Egi, Wawan)

Dan seluruh pihak yang sudah membantu saya yang tidak dapat saya sebutkan
satu persatu, saya ucapkan TERIMAKASIH



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb,

Puji syukur kehadirat Allah swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul **ANALISIS DAN PERANCANGAN PETA INTERAKTIF WISATA KULINER DI BANJARMASIN BERBASIS ANDROID**

Penulisan laporan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari segala pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Penulis sadar bahwa penyusunan laporan skripsi ini masih banyak yang perlu di koreksi lebih lanjut, maka penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran demi perbaikan selanjutnya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7Desember 2015

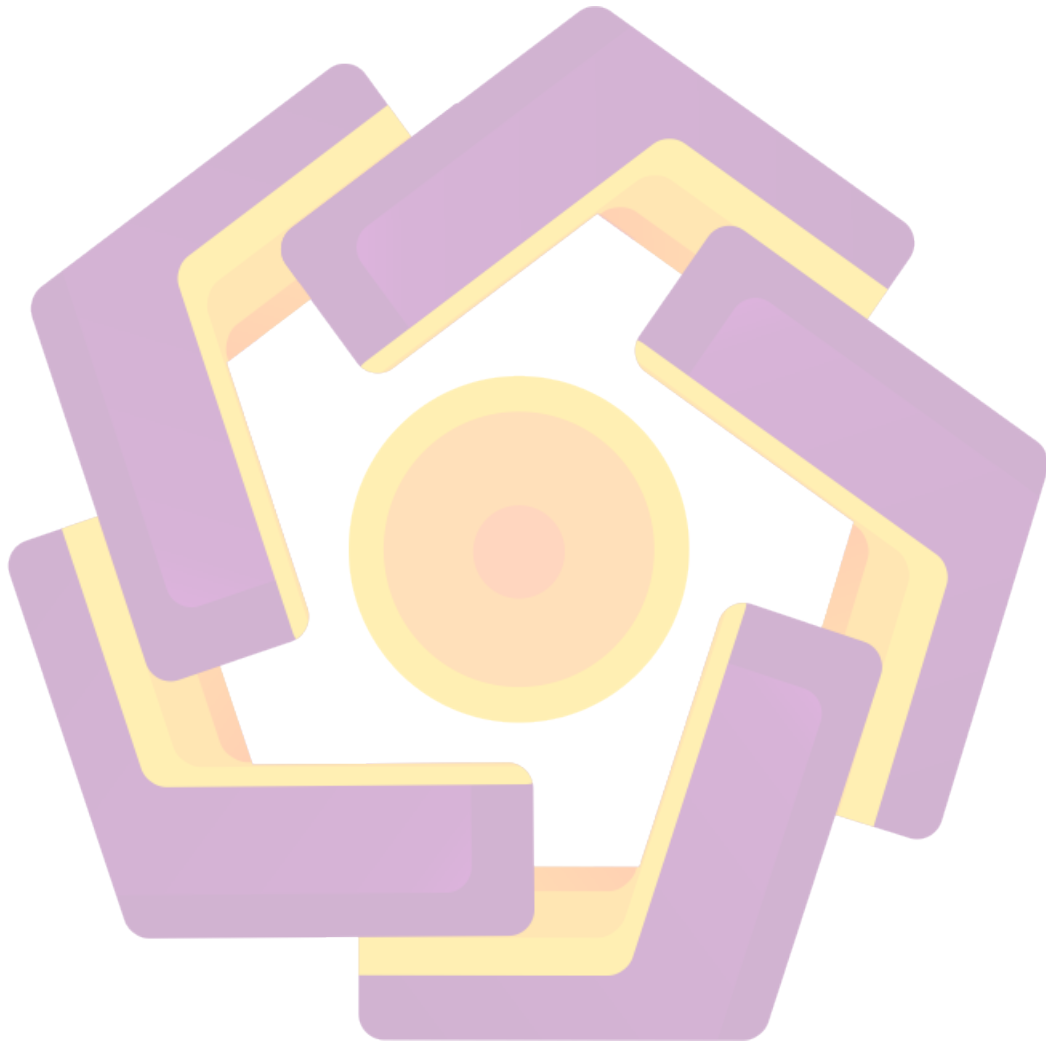
Faisal Hakiki

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
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.....	2
1.5 Pengumpulan Data	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Peta Interaktif	6
2.3 Android.....	6
2.4 Google MAP API.....	7
2.5 UML (Unitied Modelling Language).....	8
2.5.1 Usecase Diagram.....	9
2.5.2 DFD (Data Flow Diagram)	9
2.5.3 Activity Diagram.....	10
2.5.4 Class Diagram	10
2.5.5 Sequence Diagram	10

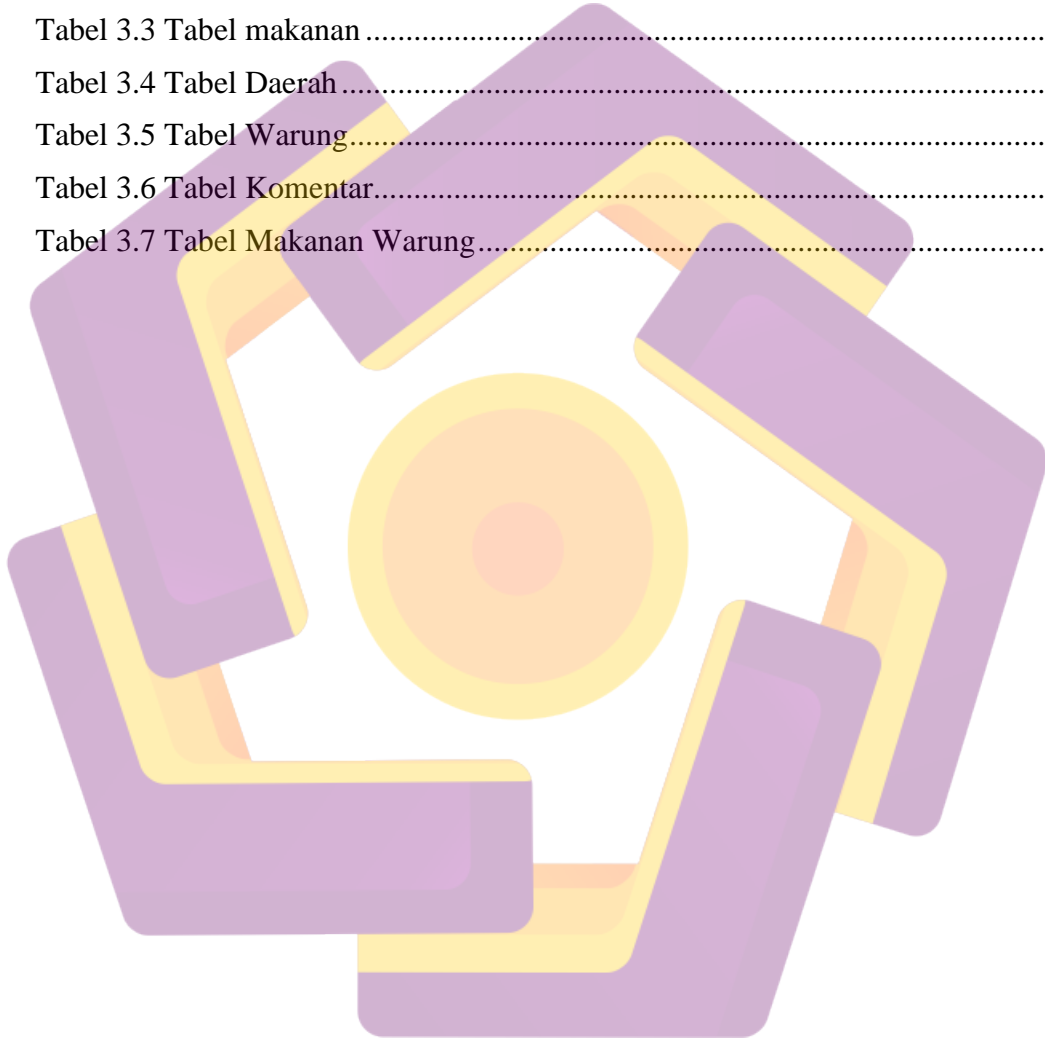
2.6	Android SDK.....	11
2.7	Eclipse Indigo.....	12
2.8	JDK 6.25.....	13
2.9	MYSQL.....	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		21
3.1	Gambaran Umum Aplikasi.....	21
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional (<i>functional requirement</i>).....	21
3.2.2	Kebutuhan Nonfungsional (<i>Nonfunctional Requirement</i>)	22
3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	24
3.3.1	Kelayakan Hukum.....	24
3.3.2	Kelayakan Operasional	24
3.3.3	Kelayakan Teknologi	25
3.3.4	Kelayakan Ekonomi	25
3.4	Perancangan Sistem.....	25
3.4.1	Use case diagram.....	26
3.4.2	DFD (Data Flow Diagram)	27
3.4.3	Activity diagram.....	27
3.4.4	Class diagram	34
3.4.5	Sequence Diagram	35
3.4.6	Basis Data	39
3.4.7	User Interface	43
3.4.7.1	Interface Admin.....	43
3.4.7.2	Interface User	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		51
4.1	Database dan Tabel	51
4.2	Interface.....	57
4.3	Koneksi Form dan Database.....	75
4.4	White Box Testing.....	76
4.5	Kompilasi Program.....	78
4.6	Implementasi Program	80
4.6.1	Manual Program.....	81

4.6.2	Manual Instalasi	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		91
5.1	Kesimpulan.....	91
5.2	Saran.....	92
Daftar Pustaka		93



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Member	39
Tabel 3.2 Tabel Kategori Makanan.....	40
Tabel 3.3 Tabel makanan	40
Tabel 3.4 Tabel Daerah	41
Tabel 3.5 Tabel Warung.....	41
Tabel 3.6 Tabel Komentar.....	42
Tabel 3.7 Tabel Makanan Warung.....	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Usecase Diagram.....	26
Gambar 3.2 DFD level 0	27
Gambar 3.3 DFD Level 1	27
Gambar 3.4 Activity Diagram Kategori.....	28
Gambar 3.5 Activity Diagram Makanan.....	28
Gambar 3.6 Activity Diagram Warung.....	29
Gambar 3.7 Activity Diagram Daerah	29
Gambar 3.8 Activity Diagram Komentar.....	30
Gambar 3.9 Activity Diagram Olah Data Admin.....	30
Gambar 3.10 Activity Diagram Makanan (user).....	31
Gambar 3.11 Activity Diagram Warung (user).....	31
Gambar 3.12 Activity Diagram Daerah (user).....	32
Gambar 3.13 Activity Diagram Tambah Komentar (user)	32
Gambar 3.14 Activity Diagram Cari Makanan (user).....	33
Gambar 3.15 Class Diagram Member.....	34
Gambar 3.16 Class Diagram User.....	34
Gambar 3.17 Sequence Diagram Registrasi.....	35
Gambar 3.18 Sequence Diagram Warung.....	35
Gambar 3.19 Sequence Diagram Makanan Daerah.....	36
Gambar 3.20 Sequence Diagram Makanan.....	36
Gambar 3.21 Sequence Diagram Daerah.....	36
Gambar 3.22 Sequence Diagram Komentar.....	37
Gambar 3.23 Sequence Diagram Kategori.....	37
Gambar 3.24 Sequence Diagram Cari.....	37
Gambar 3.25 Sequence Diagram Makanan.....	38
Gambar 3.26 Sequence Diagram Daerah	38
Gambar 3.27 Sequence Diagram Rekomendasi.....	38
Gambar 3.28 Sequence Diagram Warung.....	39
Gambar 3.29 Sequence Diagram Peta.....	39
Gambar 3.30 Form Login.....	43

Gambar 3.31 Form Registrasi	43
Gambar 3.32 Form Kategori	44
Gambar 3.33 Form Makanan	44
Gambar 3.34 Form Daerah.....	45
Gambar 3.35 Form Makanan Daerah.....	45
Gambar 3.36 Form Komentar	46
Gambar 3.37 Form Warung	46
Gambar 3.38 Form Makanan Warung	47
Gambar 3.39 Halaman Peta	47
Gambar 3.40 Halaman Makanan.....	48
Gambar 3.41 Halaman Daerah.....	48
Gambar 3.42 Halaman rekomendasi.....	49
Gambar 3.43 Halaman Warung.....	49
Gambar 3.44 Tombol Pencarian	50
Gambar 4.1 Pembuatan Database Makan	51
Gambar 4.2 Pembuatan Tabel Komentar	52
Gambar 4.3 Tabel Daerah	52
Gambar 4.4 Tabel Komentar.....	53
Gambar 4.5 Tabel Kategori.....	53
Gambar 4.6 Tabel Makanan	54
Gambar 4.7 Tabel Makanan Daerah	54
Gambar 4.8 Tabel Makanan Warung	55
Gambar 4.9 Tabel Warung	55
Gambar 4.10 Tabel Member	56
Gambar 4.11 Halaman Kategori (admin).....	57
Gambar 4.12 Halaman Daerah (admin)	59
Gambar 4.13 Halaman Makanan (admin).....	61
Gambar 4.14 Halaman Warung (admin).....	62
Gambar 4.15 Halaman Olah Data Admin (Registrasi)	64
Gambar 4.16 Halaman Komentar (admin).....	66
Gambar 4.17 Halaman Makanan (user)	67
Gambar 4.18 Halaman Warung (user)	68

Gambar 4.19 Halaman Daerah (user).....	69
Gambar 4.20 Halaman Komentar (user)	71
Gambar 4.21 Halaman Pencarian (user)	73
Gambar 4.15 <i>White Box Testing</i> Halaman Peta (user).....	76
Gambar 4.16 <i>White Box Testing</i> Halaman Makanan (admin).....	77
Gambar 4.17 <i>White Box Testing</i> Halaman Makanan (user).....	78
Gambar 4.18 Kompilasi Program 1	78
Gambar 4.19 Kompilasi Program 2	79
Gambar 4.20 Kompilasi Program 3	79
Gambar 4.21 Kompilasi Program 4	80
Gambar 4.22 Kompilasi Program 5	80
Gambar 4.24 Form login	81
Gambar 4.25 Pesan kesalahan.....	82
Gambar 4.26 Form Kategori (admin)	82
Gambar 4.27 Form Makanan (admin).....	83
Gambar 4.28 Form Makanan Daerah (admin)	84
Gambar 4.29 Form Komentar (admin).....	84
Gambar 4.30 Form Warung (admin).....	85
Gambar 4.31 Form Makanan Warung (admin).....	86
Gambar 4.32 Form Peta (user)	86
Gambar 4.31 Form Makanan (user)	87
Gambar 4.32 Form Daerah (user)	88
Gambar 4.33 Form Rekomendasi (user)	88
Gambar 4.34 Form Warung (user)	89
Gambar 4.35 Kolom Pencarian (user).....	90

INTISARI

Beberapa tahun belakangan ini istilah Android sering sekali di dengar, baca maupun lihat. Pada umumnya istilah Android sering dikaitkan dengan Ponsel, smartphone dan tablet. Dan salah satu yang menarik untuk di buat Peta interaktif berbasis android adalah Banjarmasin, Banjarmasin merupakan salah satu daerah andalan sektor wisata kuliner dan perdagangan di Kalimantan Selatan

Pemerintah Banjarmasin telah berusaha mengenalkan kuliner khas melalui media masa seperti surat kabar dan pamflet. Namun metode tersebut belum cukup untuk menginformasikan kuliner khas banjar secara meluas kepada wisatawan Lokal maupun Asing.

Oleh karena itu melalui perancangan dan pembuatan peta interaktif wisata kuliner diharapkan dapat menampilkan gambaran peta wisata kuliner di Banjarmasin sehingga lebih menarik dan dapat dinikmati oleh masyarakat luas dan dapat memenuhi permintaan masyarakat mengenai informasi kuliner di daerah tersebut

Kata kunci : Peta interaktif ,android,kuliner

ABSTRACT

In recent years , the term Android often heard , read or seen. In general, the term is often associated with the Android phone , smartphone and tablet . And one of the interesting to Make a Map -based android is Banjarmasin , Banjarmasin is one of the mainstay of culinary tourism and trade sector in South Borneo

Banjarmasin government has attempted to introduce a unique culinary through mass media such as newspapers and pamphlets . However, these methods have not been sufficient to inform the unique culinary banjo extensively to local and foreign tourists .

Therefore, through the design and manufacture interactive map culinary tourism is expected to show an overview map culinary tour in Banjarmasin making it more attractive and can be enjoyed by the wider community and to meet the public demand for information in the area culinary

Keywords : *interactive map , android , culinary*