

**APLIKASI SISTEM INFORMASI LOKASI SIMPLY HOMOY
GUEST HOUSE YOGYAKARTA BERBASIS
MOBILE ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Aditya Cipta Putra Dewanto

12.11.5771

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**APLIKASI SISTEM INFORMASI LOKASI SIMPLY HOMOY
GUEST HOUSE YOGYAKARTA BERBASIS
MOBILE ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Aditya Cipta Putra Dewanto

12.11.5771

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI SISTEM INFORMASI LOKASI SIMPLY HOMY
GUEST HOUSE YOGYAKARTA BERBASIS
MOBILE ANDROID**


yang disusun oleh

Aditya Cipta Putra Dewanto

12.11.5771

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Januari 2016

Dosen Pembimbing,


Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI SISTEM INFORMASI LOKASI SIMPLY HOMY
GUEST HOUSE YOGYAKARTA BERBASIS
MOBILE ANDROID**

yang disusun oleh

Aditya Cipta Putra Dewanto

12.11.5771

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 15 Februari 2016

KEPUSA STAF AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 29 Februari 2016



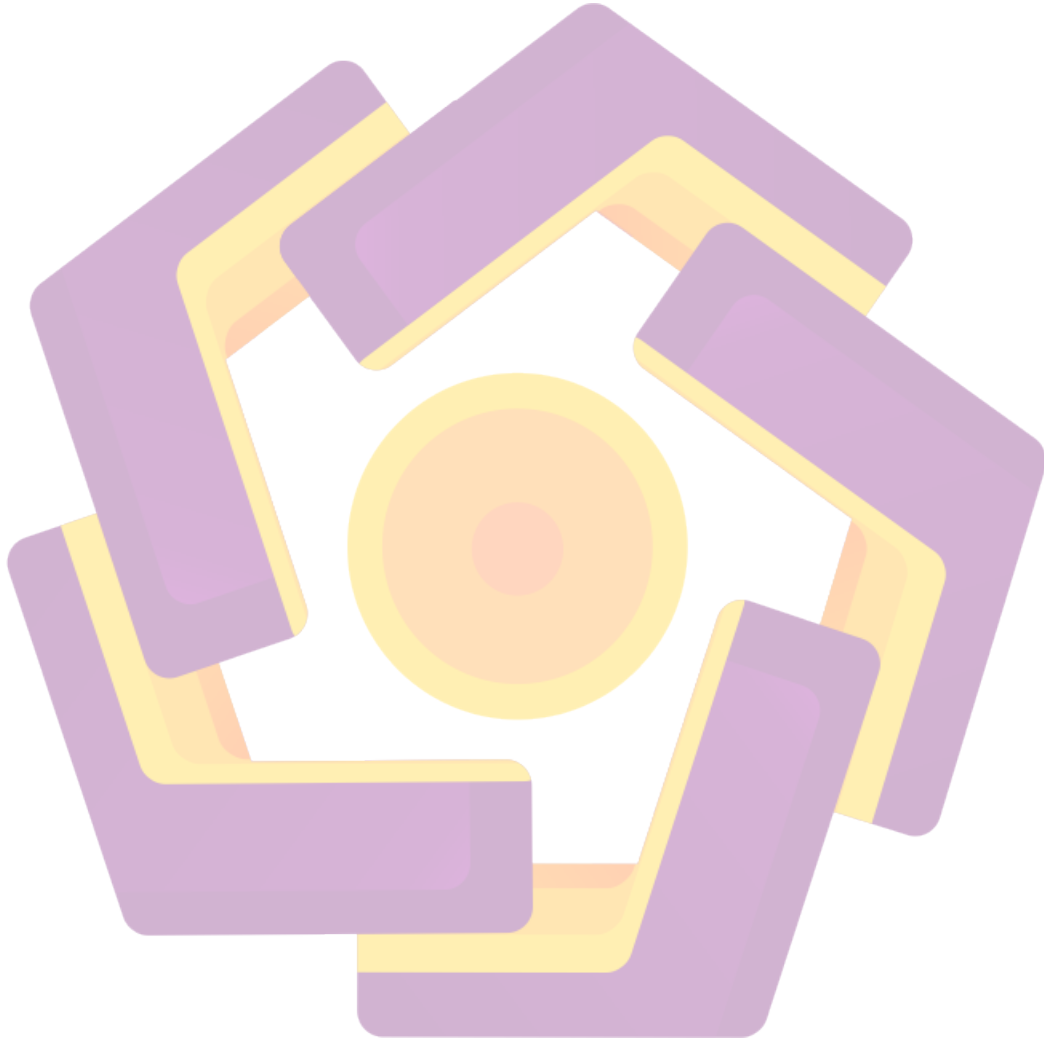
Aditya Cipta Putra Dewanto

NIM. 12.11.5771

MOTTO

“TANSAH BUNGAH MARANG WARISANE SIMBAH”

“ELING LAN WASPADA”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini tak lupa penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang memberi kehidupan, kesehatan dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta dengan gelar S.Kom.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan semua kerja kerasnya, mendidik dan mengasahi saya dari kecil hingga sekarang. Dukungan dan nasehat mereka akan selalu menjadi motivasi dalam hidup saya.
3. Simbah, Nenek, Pakde, Budhe, Om dan Tante yang selalu memberikan dukungan dan motivasi cukup besar.
4. Semua saudaraku yang teristimewa.
5. Dosen pembimbing, Bapak Bambang Sudaryatno yang memberikan arahan dan saran yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dhea Husnawaty calon SE, makasih banget motivasinya selama 5 tahun ini. Besok aku balesnya kamu kalo udah sukses. Loveyoumore.*
7. Semua teman-teman kelas 12-S1TI-01.
8. Semua anggota laskar geng Lakang Cobra (Akmal, Bela, Dayan, Hilmy, Denny, David, Wahyu, Rio). Tanpa kalian aku jadi alim.
9. Teman-teman SMA Benny, Donny, Asseb, Ikhwan, Dion, Waw, Anif, Irfan. Suwun bangbroos wes diajari boso mbantulan.
10. Teristimewa konco kenthel ora muntir Eff Shaipul a.k.a Kosek suwun banget wes akeh ditulungi bab tugas kuliah karo skripsi.
11. Segenap dosen dan staff STMIK Amikom Yogyakarta yang telah berbagi dan memberikan ilmu serta pengalamannya selama perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta dan merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua Jurusan S1-Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs. MM selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Kedua orang tua dan teman-teman yang selalu memberikan motivasi, semangat dan doa.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 29 Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

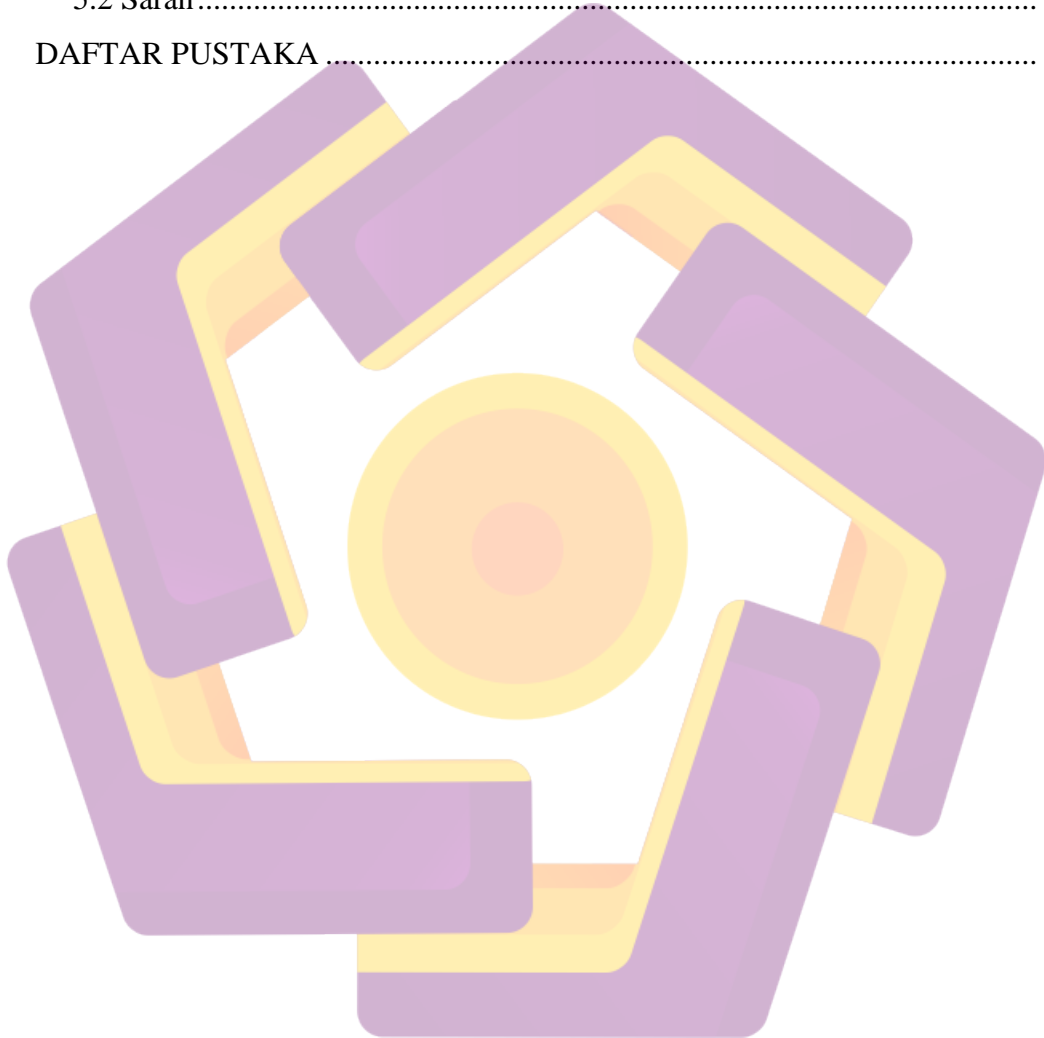
JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.1.1 Kepustakaan.....	3
1.5.1.2 Observasi	4
1.5.1.3 Jelajah Jejaring.....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	5
1.5.5 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7

2.2 Definisi Sistem	8
2.2.1 Tujuan.....	9
2.2.2 Masukan	9
2.2.3 Proses	9
2.2.4 Keluaran	10
2.2.5 Batas	10
2.2.6 Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik	10
2.2.7 Lingkungan.....	11
2.3 Definisi Informasi.....	11
2.4 <i>Global Positioning System (GPS)</i>	12
2.4.1 Pencarian Lokasi Dengan GPS pada Android.....	13
2.5 <i>Guest House</i>	14
2.6 Simply Homy Guest House.....	15
2.7 Aplikasi Mobile.....	15
2.8 Android.....	16
2.9 Analisi Sistem.....	17
2.9.1 Analisis SWOT	17
2.9.2 Analisis Kelayakan.....	18
2.10 <i>UML (Unified Modelling Language)</i>	19
2.10.1 Pengertian UML	19
2.10.2 Diagram UML	20
2.10.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	20
2.10.2.2 <i>Activity Diagram</i>	22
2.10.2.3 <i>Class Diagram</i>	23
2.10.2.4 <i>Sequence Diagram</i>	23
2.11 Perangkat Lunak yang Digunakan	24
2.11.1 Eclipse Luna.....	24
2.11.2 Java	24
2.11.3 SDK (<i>Software Development Kit</i>).....	25
2.11.4 ADT (<i>Android Development Tools</i>).....	25
2.11.5 AVD (<i>Android Virtual Device</i>).....	25

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Tinjauan Umum.....	26
3.1.1 Gambaran Umum Aplikasi.....	26
3.1.2 Gambaran Umum Simply Homy Guest House	26
3.1.2.1 Visi	26
3.1.2.2 Misi.....	27
3.1.2.3 Tujuan.....	27
3.2 Analisis Sistem	28
3.2.1 Analisis SWOT	28
3.2.1.1 Kekuatan (<i>Strenght</i>).....	28
3.2.1.2 Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	29
3.2.1.3 Peluang (<i>Opportunity</i>)	29
3.2.1.4 Ancaman (<i>Threats</i>)	29
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	30
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	30
3.2.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	31
3.2.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	32
3.2.2.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem (SDM).....	32
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	33
3.2.3.1 Kelayakan Teknik.....	33
3.2.3.2 Kelayakan Hukum	33
3.2.3.3 Kelayakan Operasional.....	33
3.3 Perancangan Sistem.....	34
3.3.1 Perancangan UML.....	34
3.3.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	34
3.3.1.2 <i>Activity Diagram</i>	35
3.3.1.3 <i>Sequence Diagram</i>	43
3.3.1.4 <i>Class Diagram</i>	48
3.3.3 Perancangan Antar Muka	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55

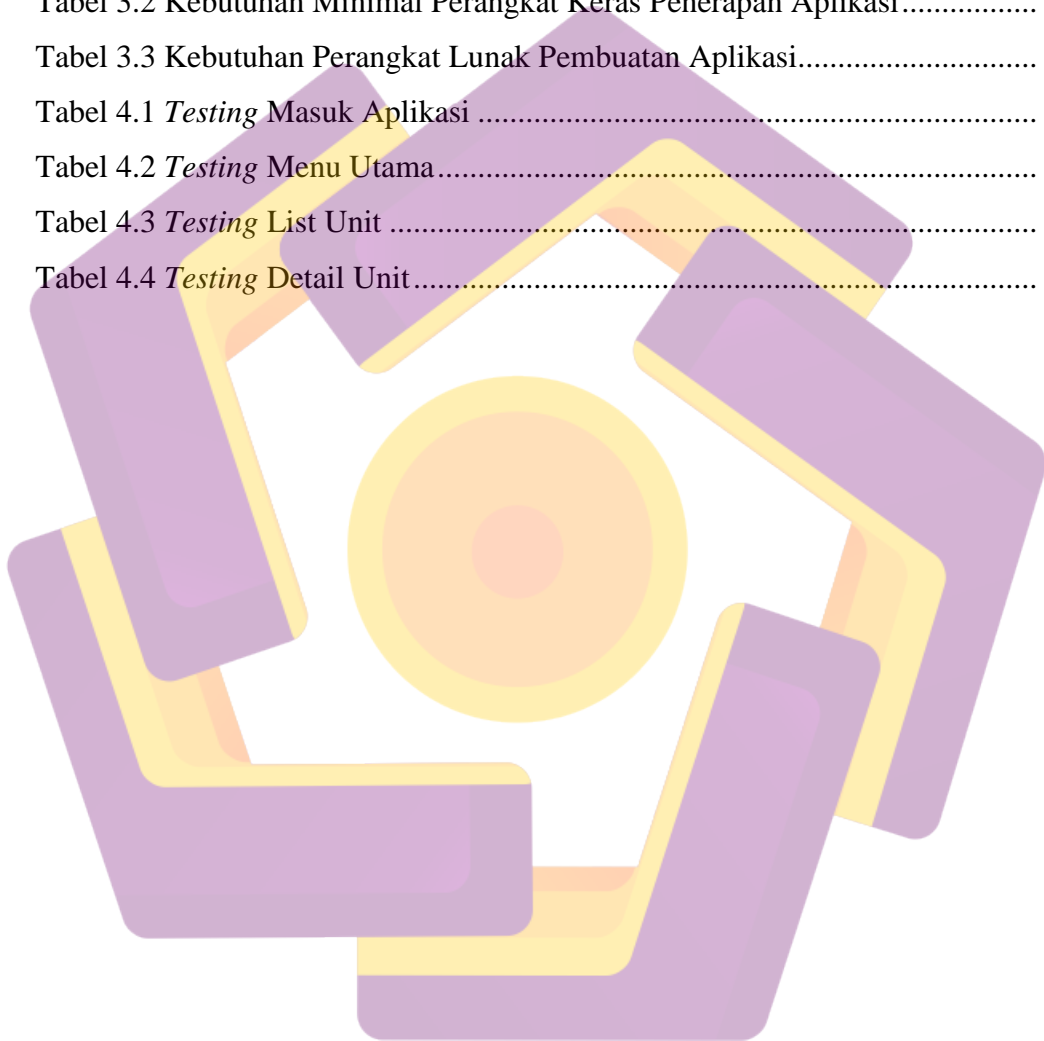
4.1 Implementasi	55
4.1.1 Pembuatan Program	55
4.1.1.1 Pembuatan Kelas ScreenSaverActivity	55
4.1.1.2 Pembuatan Kelas MenuUtamaActivity	57
4.1.1.3 Pembuatan Kelas ProfilActivity	58
4.1.1.4 Pembuatan Kelas HelpActivity.....	59
4.1.1.5 Pembuatan Kelas ListUnitActivity	59
4.1.1.6 Pembuatan Kelas ContactUsActivity.....	60
4.1.1.7 Pembuatan Kelas DetailUnitActivity.....	60
4.1.1.8 Pembuatan Kelas AboutActivity	63
4.1.1.9 Pembuatan KelasMapUnitActivity	64
4.2 Pembahasan	66
4.2.1 Pengujian Program	66
4.2.2 Lingkungan Pengujian.....	66
4.2.2.1 Perangkat Lunak	66
4.2.2.2 Perangkat Keras	67
4.2.3 Pengujian Sistem.....	67
4.2.3.1 <i>White-box Testing</i>	68
4.2.3.2 <i>Black-box Testing</i>	70
4.2.4 Implementasi Manual Installasi	72
4.2.5 Implementasi Manual Program	73
4.2.5.1 Screen Saver	73
4.2.5.2 Menu Utama	74
4.2.5.3 <i>Profile</i>	75
4.2.5.4 <i>Help</i>	75
4.2.5.5 Unit	76
4.2.5.6 Detail Unit.....	76
4.2.5.7 Telp	77
4.2.5.8 Peta.....	77
4.2.5.9 <i>Contact Us</i>	78
4.2.5.10 About	78

4.2.5.11 <i>Toast</i> Cek Koneksi.....	79
4.2.5.12 <i>Toast</i> GPS Tidak Terhubung	79
4.2.5.13 <i>Toast Exit</i> Konfirmasi Keluar	80
BAB V PENUTUP	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi <i>Use Case Diagram</i>	21
Tabel 2.2 Notasi <i>Activity Diagram</i>	22
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras Pembuatan Aplikasi	31
Tabel 3.2 Kebutuhan Minimal Perangkat Keras Penerapan Aplikasi.....	31
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak Pembuatan Aplikasi.....	32
Tabel 4.1 <i>Testing</i> Masuk Aplikasi	70
Tabel 4.2 <i>Testing</i> Menu Utama.....	71
Tabel 4.3 <i>Testing</i> List Unit	71
Tabel 4.4 <i>Testing</i> Detail Unit.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Klasifikasi Diagram UML.....	20
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	34
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Utama.....	35
Gambar 3.4 Activity Diagram Profil.....	36
Gambar 3.5 Activity Diagram Help.....	37
Gambar 3.6 Activity Diagram List Unit.....	38
Gambar 3.7 Activity Diagram Detail Unit.....	39
Gambar 3.8 Activity Diagram Peta.....	40
Gambar 3.9 Activity Diagram Contact Us.....	41
Gambar 3.10 Activity Diagram About.....	42
Gambar 3.11 Sequence Diagram Menu Utama.....	43
Gambar 3.12 Sequence Diagram Profil.....	44
Gambar 3.13 Sequence Diagram Help.....	44
Gambar 3.14 Sequence Diagram List Unit.....	45
Gambar 3.15 Sequence Diagram Detail Unit.....	45
Gambar 3.16 Sequence Diagram Peta.....	46
Gambar 3.17 Sequence Diagram Contact Us.....	46
Gambar 3.18 Sequence Diagram About.....	47
Gambar 3.19 Class Diagram.....	48
Gambar 3.20 Perancangan Antar muka Screen Saver.....	49
Gambar 3.21 Perancangan Antar muka Menu Utama.....	50
Gambar 3.22 Perancangan Antar muka Profile.....	50
Gambar 3.23 Perancangan Antar muka Help.....	51
Gambar 3.24 Perancangan Antar muka List Unit.....	51
Gambar 3.25 Perancangan Antar muka Detail Unit.....	52
Gambar 3.26 Perancangan Antar muka Peta.....	52
Gambar 3.27 Perancangan Antar muka Contact Us.....	53
Gambar 3.28 Perancangan Antar muka Menu About.....	53
Gambar 4.1 Syntax Error.....	68

Gambar 4.2 Runtime Error Force Close	69
Gambar 4.3 Logic Error	69
Gambar 4.4 Tahap Instalasi Aplikasi	73
Gambar 4.5 Tampilan Sreen Saver	73
Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama.....	74
Gambar 4.7 Tampilan Profile.....	75
Gambar 4.8 Tampilan Help.....	75
Gambar 4.9 Tampilan Unit	76
Gambar 4.10 Tampilan Detail Unit.....	77
Gambar 4.11 Tampilan Telp	77
Gambar 4.12 Tampilan Peta.....	78
Gambar 4.13 Tampilan Contact Us.....	78
Gambar 4.14 Tampilan About.....	79
Gambar 4.15 Toast Cek Koneksi	79
Gambar 4.16 Toast GPS Tidak Terhubung.....	80
Gambar 4.17 Toast Exit Konfirmasi Keluar	80

INTISARI

Simply Homy Guest House adalah sebuah anak perusahaan dari Simply Group yang bergerak di bidang penginapan. Di Yogyakarta Simply Homy Guest House sudah memiliki 18 cabang guest house. Yogyakarta adalah kota pariwisata. Setiap akhir pekan atau libur panjang tiba, kota Yogyakarta selalu dipadati oleh banyak wisatawan lokal maupun mancanegara. Banyak wisatawan yang mencari penginapan-penginapan seperti hotel, homestay, dan guest house. Terkadang tak mudah untuk wisatawan untuk mencari penginapan-penginapan. Walaupun terdapat banyak sekali hotel, homestay, guest house yang terdapat di Yogyakarta namun disaat akhir pekan ataupun libur panjang hampir semua penginapan sudah dipadati wisatawan.

Oleh karena itu penulis akan menciptakan sebuah aplikasi sistem informasi lokasi Simply Homy Guest House untuk mobile phone bersistem operasi android agar dapat membantu wisatawan untuk mencari lokasi terdekat guest house yang dimiliki Simply Homy Guest House dari lokasi wisatawan. Tak hanya itu aplikasi ini juga dilengkapi dengan review yang merupakan informasi mengenai harga, kapasitas, fasilitas, dan foto dari setiap unit Simply Homy Guest House.

Dengan pemanfaatan aplikasi ini diharapkan kepada wisatawan dapat dengan mudah untuk mengetahui letak ataupun rute ke setiap unit Simply Homy Guest House.

Kata kunci : Android, Aplikasi Android, Guest House

ABSTRACT

Simply Homy Guest House is a subsidiary of Simply Group working in the area of lodging .In Yogyakarta Simply Homy Guest House already has 18 the branch guest house.Yogyakarta is the city of tourism .Every weekend or long holiday arrived , Yogyakarta city always congested with many local tourists and foreign .So many travelers who seek lodging such as hotels, homestay , and guest house .Sometimes isnot easy for travelers to find lodging .Although there are a lot of hotel, homestay, guest house that is in yogyakarta but when the weekend or long holiday almost all lodging has crowded by tourists.

Hence writers will create an application Location Information System Simply Homy Guest House for mobile phone with android operating system to help tourists to find the nearest location guest house owned Simply Homy Guest House from the tourists locate .Not only that application is also equipped with a review that is information concerning the price, capacity, facilities, and a many photo unit of Simply Homy Guest House.

In the use of application is expected to travelers can easily to know unit or a route to any unit of Simply Homy Guest House.

Keyword: Android, Mobile, Guest House, Aplication, Location

