

ABSTRACT

At this time a lot of people who lack understanding about where tourism are located in Indonesia, particularly in the area of Banten province. Therefore, the authors make the application about tourism area in Banten Indonesia mobile form and runs on smartphones. With this application we can find a place of tourism, , Culture, and culinary of banten province. This application is designed to run on smartphones android, because the smartphone is experiencing progress very rapidly in the development of technology. The features available in this application include beach resorts, tourist sanctuary, religious tourism, culinary tourism, culture, crafts, indigenous peoples, as well as existing hotels in Banten. Not forgetting also the author gives the feature maps in order to facilitate the foreign and domestic tourists to see the tourist sites. In making this application I use the method luther that the application is well planned and properly and in testing these applications are tested to some particular android smartphone to ensure the application runs correctly, The testing usually called blackbox methods were tested directly to any device or mobile phone, after the testing process diinginkanpun results according to what is desired by the author.

Keywords: Tourism Mobile Application, Smartphones, Banten Tourism

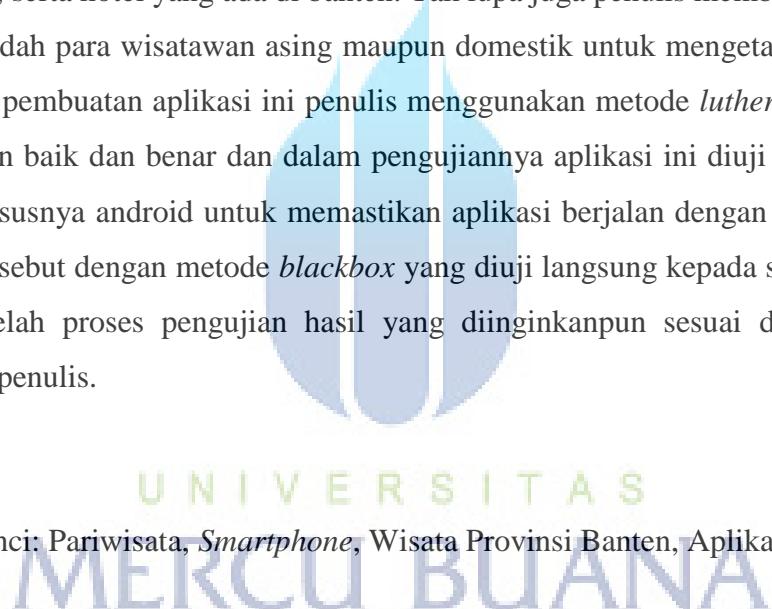
MERCU BUANA

xvii+98pages;39figures; 10 tables; 19attachments;

bibliography : 7 (1997-2012)

ABSTRAK

Pada saat ini banyak orang yang kurang memahami tentang tempat pariwisata apa saja yang berada di Indonesia khususnya di daerah provinsi banten. Oleh karena itu, penulis membuat aplikasi tentang pariwisata Indonesia daerah provinsi banten dalam bentuk mobile dan berjalan pada smartphone. Dengan aplikasi ini kita bisa mengetahui tempat pariwisata, kebudayaan, dan kuliner yang ada di banten. Aplikasi ini di rancang untuk dapat berjalan pada smartphone android, karena smartphone tersebut sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam pengembangan teknologi. Fitur-fitur yang ada di aplikasi ini antara lain tempat wisata pantai, wisata cagar alam, wisata religi, wisata kuliner, kebudayaan, kerajinan, masyarakat adat, serta hotel yang ada di banten. Tak lupa juga penulis memberikan fitur *maps* agar mempermudah para wisatawan asing maupun domestik untuk mengetahui lokasi wisata tersebut. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan metode *luther* agar aplikasi ini terencana dengan baik dan benar dan dalam pengujiannya aplikasi ini diuji kepada beberapa *smartphone* khususnya android untuk memastikan aplikasi berjalan dengan benar, pengujian tersebut biasa disebut dengan metode *blackbox* yang diuji langsung kepada setiap *device* atau *handphone*, setelah proses pengujian hasil yang diinginkanpun sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis.



Kata Kunci: Pariwisata, *Smartphone*, Wisata Provinsi Banten, Aplikasi Mobile

xvii+98 Halaman; 39 Gambar; 10 table; 19 lampiran;

daftar acuan : 7 (1997-2012)