



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN BATANG
BERBASIS MOBILE**



UNIVERSITAS
RISQI LESTARI
41813110153
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2017



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN BATANG
BERBASIS MOBILE**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

MERCU BUANA

RISQI LESTARI

41813110153

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2017

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41813110153
Nama : Risqi Lestari
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Batang Berbasis
Mobile

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul yang tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Agustus 2017



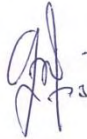
Risqi Lestari

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 41813110153
Nama : Risqi Lestari
Judul Skripsi : Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Batang Berbasis Mobile

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

JAKARTA, 16-juli-2019



Gembit Sultana S. STP., M. Kom

Dosen Pembimbing

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Risqi Lestari
NIM : 41813110153
Jurusan : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Batang Berbasis
Mobile

Jakarta, 14 September 2017

Disetujui dan diterima oleh,



Gembit Soutan, S.STP., M.Kom

Dosen Pembimbing



Nur Ani, ST., M.MSI
Kaprodik Sistem Informasi



Inge Handriani, M.Ak., M.MSI
Koordinator Tugas Akhir

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas karunia yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir tepat pada waktunya, dimana Laporan Tugas Akhir tersebut merupakan salah satu persyaratan untuk dapat menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih belum dapat dikatakan sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan diterima dengan senang hati. Penulis juga menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini takkan dapat selesai tepat pada waktunya tanpa bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati, Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, atas karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua Bapak Asmui dan Ibu Nafila tercinta yang telah memberikan motivasi dan do'a selama penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Pak Gembit Soutan S, STP., M. Kom selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing penulis dengan semua nasihat, semangat dan ilmunya dalam menyusun laporan tugas akhir ini
4. Ibu Nurani, ST., MMSI selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
5. Ibu Inge Handriani, M.Ak., M.MSI selaku Koordinator Tugas Akhir Sistem Informasi Universitas Mercu Buana
6. Ibu Sarwati Rahayu, ST. MMSI selaku Dosen Pembimbing Akademik
7. January Dewanto, S.T , terima kasih atas dukungannya sehingga penulis tetap semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini
8. Uswatun selaku adik penulis, terima kasih atas doa dan semangatnya

9. Sahabat- sahabat saya, Annisa Nur Septiana, Savira Juliantika, Kholipah, Kawil Yulwajid, Faiz Amriana terima kasih atas semangat dan dukungan kalian selama ini. Tiada kata yang dapat penulis berikan kepada kalian
10. Teman -teman Sistem Informasi 2013, terima kasih atas dukungannya dan semangatnya
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat, dukungan, nasehat, dan doa sewaktu kuliah **“TERIMA KASIH SEMUA”**

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dan penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Amin

Jakarta, September 2017

Risqi Lestari



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERNYATAAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Tujuan dan Manfaat	2
1.6 Metodologi Penelitian	2
1.6.1 Jenis Penelitian.....	2
1.6.2 Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.6.3 Metode Pengembangan Sistem	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
1.8 Lokasi Penelitian.....	5

II. LANDASAN TEORI	6
2.1 Sistem Informasi Geografis.....	6
2.2 Pengertian Pariwisata	7
2.2.1 Wisatawan	7
2.3 Sistem Informasi	7
2.3.1 Pengertian Sistem.....	7
2.3.2 Pengerian Informasi	7
2.3.3 Pengertian Sistem Informasi	8
2.4 Metode Pengembangan Sistem	8
2.5 Pengertian UML.....	10
2.5.1 Use Case Diagram.....	10
2.5.2 Activity Diagram.....	14
2.5.3 Class Diagram	16
2.5.4 Sequence Diagram	18
2.6 Aplikasi dan Basis Data	19
2.6.1 Pengertian Aplikasi	19
2.6.2 Pengertian Basis Data	21
2.7 Android	22
2.7.1 The Dalvik Virtual Machine(DVM)	22
2.7.2 Android SDK (Software Development Kit).....	23
2.7.3 ADT (Android Development Tools).....	23
2.7.4 Versi Android.....	23
2.8 Java.....	25
2.9 Aplikasi Mobile.....	25
2.10 Teori Pengujian	25
2.11 Android Studio	26
2.11.1 Perkembangan Versi Android Studio	26
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
3.1 Profil Kabupaten Batang.....	29

3.2 Sejarah Pemerintahan.....	31
3.3 Geografis Kabupaten Batang	33
3.4 Analisis Sistem Berjalan	35
3.5 Perancangan Sistem	35
3.5.1 Use Case Diagram.....	36
3.5.2 Activity Diagram.....	41
3.5.3 Class Diagram	48
3.5.4 Sequence Diagram	49
3.5.5 Struktur Rancangan Tabel.....	56
3.5.6 Rancangan Layar.....	57
IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	63
4.1 Implementasi.....	63
4.2 Perangkat yang digunakan	63
4.2.1 Spesifikasi Perangkat Keras	63
4.2.2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	63
4.3 Implementasi Sistem.....	63
4.3.1 Tampilan Halaman Splash Screen	64
4.3.2 Tampilan Halaman Menu Home.....	65
4.3.3 Tampilan Halaman Menu Wisata.....	66
4.3.4 Tampilan Halaman Detail Wisata	67
4.3.5 Tampilan Halaman Menu Tab Map Wisata.....	68
4.3.6 Tampilan Halaman Menu Tab Nearby Public Location	70
4.3.7 Tampilan Halaman Menu Wisata Nearby.....	71
4.3.8 Tampilan Halaman Detail Wisata	72
4.3.9 Tampilan Halaman Menu Tab Map Wisata.....	73
4.3.10 Tampilan Halaman Menu Tab Nearby Public Location	75
4.4 Metode Pengujian.....	76
4.5 Skenario Pengujian.....	76

4.6 Hasil Pengujian	78
4.7 Diagram Aplikasi	79
4.8 Netwok Diagram	79
V. PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Waterfall</i> Model	3
Gambar 2.1 Ilustrasi Model Waterfall	8
Gambar 2.2 Contoh Use Case Diagram	11
Gambar 2.3 Contoh Sequence Diagram.....	19
Gambar 3.1 Use Case Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Batang	36
Gambar 3.2 Activity Diagram Mencari Objek Wisata.....	41
Gambar 3.3 Activity Diagram Mencari Objek Wisata Terdekat	42
Gambar 3.4 Activity Diagram Mengelola Data Wisata	43
Gambar 3.5 Activity Diagram Mengelola Data Hotel	44
Gambar 3.6 Activity Diagram Mengelola Data SPBU	45
Gambar 3.7 Activity Diagram Mengelola Data ATM	46
Gambar 3.8 Activity Diagram Mengelola Data Kuliner.....	47
Gambar 3.9 Class Diagram	48
Gambar 3.10 Sequence Diagram Mencari Objek Wisata	49
Gambar 3.11 Sequence Diagram Mencari Objek Wisata Terdekat	50
Gambar 3.12 Sequence Diagram Mengelola Wisata	51
Gambar 3.13 Sequence Diagram Mengelola Hotel.....	52
Gambar 3.14 Sequence Diagram Mengelola SPBU	53
Gambar 3.15 Sequence Diagram Mengelola ATM.....	54
Gambar 3.16 Sequence Diagram Mengelola Kuliner dan Belanja	55
Gambar 3.17 Struktur Rancangan Tabel.....	56
Gambar 3.18 Rancangan Layar Utama	57
Gambar 3.19 Rancangan Layar Menu Utama.....	57
Gambar 3.20 Rancangan Layar Menu Wisata	58
Gambar 3.21 Rancangan Layar Menu Tab Detail Wisata	58
Gambar 3.22 Rancangan Layar Menu Tab Map Wisata.....	59

Gambar 3.23 Rancangan Layar Menu Tab Map Wisata.....	59
Gambar 3.24 Rancangan Layar Menu Tab Nearby Public Location	60
Gambar 3.25 Rancangan Wisata Nearby	60
Gambar 3.26 Rancangan Layar Menu Tab Detail Wisata	61
Gambar 3.27 Rancangan Layar Menu Tab Map Wisata.....	61
Gambar 3.28 Rancangan Layar Menu Tab Map Wisata.....	62
Gambar 3.29 Rancangan Layar Menu Tab Nearby Public Location	62
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Splash Screen	6
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu Home	64
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu Wisata.....	65
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Detail Wisata	66
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Menu Tab Map Wisata	67
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Menu Tab Map Wisata	68
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Menu Tab Nearby Public Location	69
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Menu Wisata Nearby	70
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Detail Wisata	71
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu Tab Map Wisata	72
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Menu Tab Map Wisata	73
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Menu Tab Nearby Public Location	74
Gambar 4.13 Diagram Aplikasi	78
Gambar 4.14 Diagram Network.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol – simbol Use Case Diagram	11
Tabel 2.2 Simbol - simbol Activity Diagram.....	14
Tabel 2.3 Simbol simbol Class Diagram	17
Tabel 2.4 Elemen- elemen Sequence Diagram	18
Tabel 3.1 Use Case Specification Mencari Objek Wisata	37
Tabel 3.2 Use Case Spesification Mencari Objek Wisata Terdekat	37
Tabel 3.3 Use Case Specification Mengelola Data Wisata.....	37
Tabel 3.4 Use Case Specification Mengelola Data Hotel	38
Tabel 3.5 Use Case Specification Mengelola Data SPBU.....	38
Tabel 3.6 Use Case Specification Mengelola Data ATM.....	39
Tabel 3.7 Use Case Specification Mengelola Data Kuliner.....	39
Tabel 3.8 Skenario Activity Diagram Mencari Objek Wisata	41
Tabel 3.9 Skenario Activivty Diagram Mencari Objek Wisata Terdekat..	42
Tabel 3.10 Skenario Activity Diagram Mengelola Data Wisata.....	43
Tabel 3.11 Skenario Activity Diagram Mengelola Data Hotel.....	44
Tabel 3.12 Skenario Activity Diagram Mengelola Data SPBU.....	45
Tabel 3.13 Skenario Activity Diagram Mengelola Data ATM.....	46
Tabel 3.14 Skenario Activity Diagram Mengelola Data Kuliner	47
Tabel 4.1 Skenario Pengujian	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Rekomendasi.....
Lampiran 2	Surat Keterangan Riset.....
Lampiran 3	Kartu Asistensi.....
Lampiran 4	Curriculum Vitae.....

