



**APLIKASI PENCARIAN LOKASI TEMPAT DESTINASI WISATA SEBAGAI
MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID
(STUDI KASUS KABUPATEN PANDEGLANG)**



IRWANSYAH AMIN

41812010009

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016



**APLIKASI PENCARIAN LOKASI TEMPAT DESTINASI WISATA SEBAGAI
MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID
(STUDI KASUS KABUPATEN PANDEGLANG)**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
IRWANSYAH AMIN
41812010009

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

NIM : 41812010009

Nama : Irwansyah Amin

Judul Skripsi : Aplikasi Pencarian Lokasi Tempat Destinasi Wisata Sebagai Media Promosi Berbasis Android (Studi Kasus Kabupaten Pandeglang).

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam tugas akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Agustus 2016



(Irwansyah Amin)

MILITERIA UNIVERSITAS
MERCU BUANA

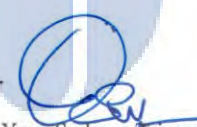
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 41812010009

Nama : Irwansyah Amin

Judul Skripsi : Aplikasi Pencarian Lokasi Tempat Destinasi Wisata Sebagai
Media Promosi Berbasis Android (Studi Kasus Kabupaten
Pandeglang).

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
JAKARTA, 27.07.2016.....



Dr. Yaya Sudarya Triana, M.kom
Dosen Pembimbing

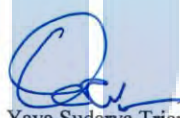
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41812010009
Nama : Irwansyah Amin
Judul Skripsi : Aplikasi Pencarian Lokasi Tempat Destinasi Wisata Sebagai
Media Promosi Berbasis Android (Studi Kasus Kabupaten
Pandeglang).

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

JAKARTA, 4 Agustus 2016



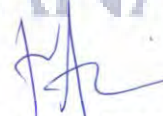
Dr. Yaya Sudarya Triana, M.kom
Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS
MENCERU BUANA

MENGETAHUI,



Bagus Priambodo, ST, MTI.
Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi



Nur Ani, ST, MMSI.
KaProdi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah swt atas segala berkah, rahmat, karunia, kelancaran dan kemudahan yang telah diberikan kepada penulis dalam penulisan skripsi tugas akhir dengan judul **APLIKASI PENCARIAN LOKASI TEMPAT DESTINASI WISATA SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS KABUPATEN PANDEGLANG)**, pada akhirnya dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. solawat beserta salam penulis hanturkan kepada Nabi Muhammad saw.

Sesuai dengan kurikulum mata kuliah laporan tugas akhir yang terdapat di Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana. Dimana penyusunan laporan ini dimaksudkan untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi S-1 dan melengkapi mata kuliah tugas akhir yang telah diambil.

Pada kesempatan ini penulis berterima kasih kepada orang yang telah banyak ikut serta dalam penyusunan skripsi tugas akhir ini, sehingga dapat terselesaikan, antara lain :

1. Bpk. Dr. Yaya Sudarya Triana, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga dalam memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi tugas akhir ini.
2. Ibu. Nur ani, ST,MMSI selaku KaProdi Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer sekaligus dosen penguji sidang.
3. Bpk. Bagus Priambodo, ST.MTI selaku koordinator tugas akhir Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana.
4. Bpk. Fajar Masya, Ir. MMSI selaku dosen pembimbing akademik yang memberikan banyak saran selama proses studi.
5. Ibu. Anita Ratnasari dan ibu. Desi selaku dosen penguji sidang skripsi yang telah memberikan banyak saran.
6. Segenap para dosen pengajar dan staff Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana.
7. Bpk. Tedi Hariadi Bag. Umum dan Ibu Kabid Pada Dinas Pariwisata kabupaten Pandeglang yang telah mempermudah penulis dalam proses riset dan pengambilan data wisata.
8. Kedua orang tua tercinta, Emak dan Abah yang selalu memberikan dukungan dari awal masuk kuliah dengan memberikan arahan, doa, dan biaya sehingga dapat tercapainya penulisan skripsi ini dengan lancar.

9. Keluarga besar Kp. Renged Kec.binuang, Serang-Banten, yang telah memberikan doanya agar bisa mendapatkan gelar sarjana S-1 secepatnya dan agar cepat sukses.
10. Teman-teman jurusan sistem informasi 2012 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah menemani penulis dalam proses studi dari yang susah, senang, pusing, kesal, sulit, dan lain sebagainya kita bareng-bareng.

Tiada kata selain harapan agar nantinya skripsi yang telah dibangun ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Jakarta, Agustus 2016

Irwansyah Amin



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Pandeglang is a District that has many attractive tourist number visiting one of them, namely Tanjung Lesung Beach, Ujung Kulon National Park, island Tinjil, and many other sights. But the tourist information is still very difficult to spread tourist because it brings in terms of location and Moreover if tourists do not master the route and location of the area's attractions. Android mobile technology expected that information can all be carried in the community with the goal of keeping a tourist attraction located in the Pandeglang can be informed with everything possible so that it can increase the income of the area through tourism. Here's a solution that can be done is to build applications Tour Pandeglang Android based location that can provide maps and routes on the tour. This application is built using the android mobile technology platform that supports the directions or GPS system (Global positioning System) and using the methods of the Waterfall as a method of research to build the system. The existence of this application will facilitate tourists in search of information and data on tourist attractions in Pandeglang accurately, and quickly.

Keywords: *Pandeglang, Android, GPS, Waterfall, Make It Easier To Find Information.*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRAK

Pandeglang merupakan Kabupaten yang memiliki banyak jumlah wisata yang menarik untuk dikunjungi salah satunya yaitu Pantai Tanjung Lesung, Taman Nasional Ujung Kulon, Pulau Tinjil, dan banyak objek wisata lainnya. Tetapi informasi wisata tersebut masih sangat sulit untuk didapatkan karena wisata yang tersebar dari segi lokasi dan terlebih lagi jika wisatawan tidak menguasai rute lokasi dan wilayah yang menjadi tempat lokasi objek wisata tersebut. Dengan menggunakan teknologi *android mobile* diharapkan informasi itu semua dapat tersampaikan pada masyarakat dengan tujuan agar objek wisata yang berada di Kabupaten Pandeglang dapat diinformasikan dengan semaksimal mungkin sehingga dapat menambah pendapatan daerah melalui wisata yang ada. Berikut ini sebuah solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan membangun Aplikasi Wisata Pandeglang Berbasis Android yang dapat menyediakan lokasi *maps* dan rute pada wisata. Aplikasi ini dibangun menggunakan teknologi *mobile android platform* yang mendukung sistem petunjuk arah atau *GPS (Global positioning System)* dan menggunakan metode *Waterfall* sebagai metode penelitian untuk membangun sistem. Dengan adanya aplikasi ini akan mempermudah wisatawan dalam mencari informasi lokasi dan data tempat- tempat wisata di kabupaten Pandeglang secara akurat, dan cepat.

Kata Kunci : Kabupaten Pandeglang, *Android*, *GPS*, *Waterfall*, Mempermudah Mencari Informasi Wisata.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACTION	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Analisa Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Penelitian Jurnal Sejenis	6
2.2. Konsep Dasar Sistem	7
2.3. Konsep Dasar Informasi	10
2.4. Konsep Dasar Aplikasi	13
2.5. Konsep <i>Global Positioning System (GPS)</i>	13
2.6. Wisata	14
2.7. Promosi	14
2.8. Konsep Dasar Data	15
2.9. Testing Perangkat Lunak	17
2.10. Metode Pengembangan Sistem Informasi	18
2.8.1 Definisi SDLC (<i>Sistem Development Live Cycle</i>)	18
2.8.2 Perancangan SDLC (<i>Model Waterfall</i>)	18

2.11.	Konsep Dasar UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	20
2.11.1	Definisi UML	20
2.11.2	Konsep Pemodelan Mengguakan UML	21
2.11.3	Jenis-jenis Diagram UML	21
2.12.	Konsep Dasar Database.....	26
2.10.1	Definisi Database	26
2.10.2	Definisi MySQL.....	26
2.13.	Android	26
2.11.1	Sejarah Android	26
2.11.2	Android SDK (<i>Software Development Kit</i>).....	27
2.11.3	ADT (<i>Android Development Tools</i>).....	27
2.14.	Perangkat Pendukung Sistem.....	28
2.12.1	Eclipse	28
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN		
3.1	Instansi Terkait Penelitian.....	29
3.1.1	DISBUTPAR Kabupaten Pandeglang.....	29
3.1.2	Visi Dan Misi	29
3.1.3	Struktur Organisasi.....	30
3.2	Rancangan Sistem	35
3.2.1	Analisa Masalah	35
3.3	Perancangan Sistem Usulan.....	36
3.3.1	<i>Usecase Diagram</i> Sistem Usulan	36
3.3.2	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan	40
3.3.3	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan	48
3.3.4	<i>Class Diagram</i> Sistem Usulan	57
3.4	Spesifikasi Basis Data	57
3.5	Rancangan Prototipe	61
3.5.1	Tampilan Prototipe <i>Input Dan Output (Admin)</i>	61
3.5.1.1	<i>Input</i>	61
3.5.1.2	<i>Output</i>	64
3.5.2	TampilanPrototipeAplikasi Android (<i>User</i>).....	66
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		
4.1.	Kebutuhan Sistem	70

4.1.1. Kebutuhan <i>Hardware</i>	70
4.1.2. Kebutuhan <i>Software</i>	71
4.2. Implementasi Antar Muka Aplikasi	71
4.2.1. Antar Muka Aplikasi <i>Administrator</i>	71
4.2.1.1. Halaman Menu Login Web	72
4.2.1.2. Halaman Menu Kelola Kategori.....	72
4.2.1.3. Halaman Menu Pengisian Kategori.....	73
4.2.1.4. Halaman Menu Kelola Wisata	73
4.2.1.5. Halaman Menu Pengisian Wisata.....	74
4.2.1.6. Halaman Menu Kelola Hotel.....	74
4.2.1.7. Halaman Menu Pengisian Hotel.....	75
4.2.1.8. Halaman Menu Kelola Admin	75
4.2.1.9. Halaman Menu Pengisian Admin.....	76
4.2.2. Antar Muka Aplikasi <i>Android</i>	76
4.2.2.1. Halaman Menu <i>Splash</i>	77
4.2.2.2. Halaman Menu <i>Login</i>	78
4.2.2.3. Halaman Menu <i>Register</i>	79
4.2.2.4. Halaman Menu Utama Kategori Aplikasi	80
4.2.2.5. Halaman Daftar Menu <i>List</i> Wisata.....	81
4.2.2.6. Halaman Detail Wisata.....	82
4.2.2.7. Halaman Daftar Menu <i>List</i> Hotel.....	83
4.2.2.8. Halaman Detail Hotel.....	84
4.2.2.9. Halaman Akses <i>Maps</i>	85
4.3. Pengujian Sistem.....	86
4.4. Skenario Pengujian	86
4.5. Implementasi Basis Data.....	88
4.6. Instalasi Manual Aplikasi	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	91
5.2. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Komponen <i>Use Case Diagram</i>	22
Tabel 2.2 : Komponen <i>Activity Diagram</i>	23
Tabel 2.3 : Komponen <i>Sequence diagram</i>	24
Tabel 2.4 : Komponen <i>Class Diagram</i>	25
Tabel 3.1 : Skenario <i>Use Case Login</i>	36
Tabel 3.2 : Skenario <i>Use Case Register</i>	37
Tabel 3.3 : Skenario <i>Use Case Memilih Menu Keyword Cari Wisata</i>	37
Tabel 3.4 : Skenario <i>Use Case Memilih Menu Lihat Maps</i>	38
Tabel 3.5 : Skenario <i>Use Case Menu Login Administrator</i>	38
Tabel 3.6 : Skenario <i>Use Case Kelola Menu Kategori</i>	38
Tabel 3.7 : Skenario <i>Use Case Kelola Menu Data Wisata Dan Hotel</i>	39
Tabel 3.8: <i>Sequence Diagram Login (user)</i>	48
Tabel 3.9: <i>Sequence Diagram Register (user)</i>	49
Tabel 3.10: <i>Sequence Diagram Memilih Menu Kategori</i>	50
Tabel 3.11: <i>Sequence Diagram Memilih Lihat Maps</i>	51
Tabel 3.12: <i>Sequence Diagram Memilih Menu Keyword Cari Wisata</i>	52
Tabel 3.13: <i>Sequence Diagram Menu Login</i>	53
Tabel 3.14: <i>Sequence Diagram Kelola Menu Kategori</i>	54
Tabel 3.15: <i>Sequence Diagram Kelola Menu Data Wisata</i>	55

Tabel 3.16: <i>Sequence Diagram</i> Kelola Menu Data Hotel.....	56
Tabel 3.17: Struktur Tabel Admin	58
Tabel 3.18: Struktur Tabel Kategori	58
Tabel 3.19: Struktur Tabel Wisata	59
Tabel 3.20: Struktur Tabel Hotel	60
Tabel 3.21: Struktur Tabel <i>Login Dan Register User</i>	61
Tabel 4.1: Skenario Pengujian	87
Tabel 4.2: <i>Database</i> Tabel Pengolahan	88
Tabel 4.3: <i>Database</i> Tabel Wisata.....	88
Tabel 4.4: <i>Database</i> Tabel Kategori.....	88
Tabel 4.5: <i>Database</i> Tabel Hotel.....	89
Tabel 4.6: <i>Database</i> Tabel <i>Login Dan Register</i>	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Metode <i>Waterfall Model</i>	19
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi DISBUTPAR Pandeglang.....	30
Gambar 3.2 : <i>Use Case Diagram</i> Usulan.....	36
Gambar 3.3 : <i>Activity Diagram</i> Login	40
Gambar 3.4 : <i>Activity Diagram</i> Register.....	41
Gambar 3.5 : <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu Kategori	42
Gambar 3.6 : <i>Activity Diagram</i> Melihat Menu Lihat Maps	43
Gambar 3.7 : <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu Keyword Cari Wisata	44
Gambar 3.8 : <i>Activity Diagram</i> Menu Login (<i>admin</i>).....	45
Gambar 3.9 : <i>Activity Diagram</i> Kelola Menu Kategori	46
Gambar 3.10 : <i>Activity Diagram</i> Kelola Menu Data Wisata	46
Gambar 3.11 : <i>Activity Diagram</i> Kelola Menu Data Hotel.....	47
Gambar 3.12 : <i>Sequence Diagram</i> Login (<i>user</i>).....	48
Gambar 3.13 : <i>Sequence Diagram</i> Register (<i>user</i>)	49
Gambar 3.14 : <i>Sequence Diagram</i> Kelola Menu Kategori	50
Gambar 3.15 : <i>Sequence Diagram</i> Memilih Menu Lihat Maps.....	51
Gambar 3.16 : <i>Sequence Diagram</i> Memilih Menu Keyword Cari Wisata.....	52
Gambar 3.17 : <i>Sequence Diagram</i> Menu Login (<i>admin</i>).....	53
Gambar 3.18 : <i>Sequence Diagram</i> Kelola Menu Kategori	54

Gambar 3.19 : <i>Sequence Diagram</i> Kelola Menu Data Wisata.....	55
Gambar 3.20 : <i>Sequence Diagram</i> Kelola Menu Data Hotel.....	56
Gambar 3.21 : <i>Class Diagram</i> Sistem Usulan	57
Gambar 3.22 : Desain Halaman Input <i>Login (admin)</i>	61
Gambar 3.23 : Desain Halaman Input Tambah Kategori (<i>admin</i>)	62
Gambar 3.24 : Desain Halaman Input Tambah Wisata (<i>admin</i>).....	62
Gambar 3.25 : Desain Halaman Input Tambah Hotel (<i>admin</i>)	63
Gambar 3.26 : Desain Halaman Input Tambah Admin (<i>admin</i>).....	63
Gambar 3.27 : Desain Halaman Data Kategori Wisata (<i>admin</i>).....	64
Gambar 3.28 : Desain Halaman Data Wisata (<i>admin</i>).....	64
Gambar 3.29 : Desain Halaman Data Hotel (<i>admin</i>)	65
Gambar 3.30 : Desain Halaman Data Admin (<i>admin</i>).....	65
Gambar 3.31 : Desain Halaman Splash (<i>user</i>).....	66
Gambar 3.32 : Desain Halaman Login (<i>user</i>).....	66
Gambar 3.33 : Desain Halaman Register (<i>user</i>).....	67
Gambar 3.34 : Desain Halaman Splash (<i>user</i>).....	67
Gambar 3.35 : Desain Halaman Menu Utama Aplikasi (<i>user</i>)	68
Gambar 3.36 : Desain Halaman Daftar Hotel Aplikasi (<i>user</i>).....	68
Gambar 3.37 : Desain Halaman Detail Wisata Aplikasi (<i>user</i>)	69
Gambar 3.38 : Desain Halaman <i>Maps</i> Wisata Aplikasi (<i>user</i>)	69
Gambar 4.1 : Tampilan <i>Login Web Admin</i>	72
Gambar 4.2 : Tampilan Menu Kelola Kategori <i>Web Admin</i>	72

Gambar 4.3 : Tampilan Menu Pengisian Kategori <i>Web Admin</i>	73
Gambar 4.4 : Tampilan Menu Kelola Wisata <i>Web Admin</i>	73
Gambar 4.5 : Tampilan Menu Pengisian Wisata <i>Web Admin</i>	74
Gambar 4.6 : Tampilan Menu Kelola Hotel <i>Web Admin</i>	74
Gambar 4.7 : Tampilan Menu Pengisian Hotel <i>Web Admin</i>	75
Gambar 4.8 : Tampilan Menu Kelola <i>Admin Web Admin</i>	75
Gambar 4.9 : Tampilan Menu Pengisian <i>Admin Web Admin</i>	76
Gambar 4.10 : Tampilan Android Halaman Menu <i>Splash</i>	77
Gambar 4.11 : Tampilan Android Halaman <i>Login</i>	78
Gambar 4.12 : Tampilan Android Halaman <i>Register</i>	79
Gambar 4.13 : Tampilan <i>Android</i> Halaman Menu Utama	80
Gambar 4.14 : Tampilan <i>Android</i> Halaman Daftar Menu <i>List</i> Wisata	81
Gambar 4.15 : Tampilan <i>Android</i> Halaman Detail Wisata Wisata	82
Gambar 4.16 : Tampilan <i>Android</i> Halaman Daftar Menu <i>List</i> Hotel	83
Gambar 4.17 : Tampilan <i>Android</i> Halaman Detail Hotel	84
Gambar 4.18 : Tampilan <i>Android</i> Halaman Akses <i>Maps</i>	85
Gambar 4.19 : Tampilan proses instalasi manual <i>device android</i>	90
Gambar 4.17 : Tampilan proses instalasi berhasil ke <i>device android</i>	90