

**PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI PARIWISATA
KABUPATEN PANGANDARAN BERBASIS ANDROID**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

FAISAL HAJRIN

12140371

Program Studi Teknik Informatika

STMIK Nusa Mandiri

Jakarta

2018

ABSTRAK

Faisal Hajrin (12140371), PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN PANGANDARAN BERBASIS ANDROID

Pangandaran merupakan salah satu Kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Barat. Kabupaten pangandaran memiliki tempat-tempat objek wisata yang menarik dan sering dikunjungi wisatawan dari berbagai kota maupun mancanegara. Maka dari itu penulis ingin membuat suatu aplikasi mengenai informasi wisata yang ada di Kabupaten Pangandaran dengan berbasis *Android*. Pengguna aplikasi ini diharapkan dapat dengan mudah mencari informasi wisata di daerah Kabupaten Pangandaran. Informasi yang terdapat dalam aplikasi ini berupa tempat wisata, dan keterangan tentang tempat wisata yang nantinya akan dipilih. Aplikasi ini juga menampilkan arah lokasi ke tempat wisata yang akan dituju dengan menggunakan *Global Positioning System (GPS)*. Metode yang digunakan adalah model proses air terjun (*waterfall*). Implementasi Perancangan Aplikasi Informasi Pariwisata Kabupaten Pangandaran Berbasis Android menggunakan *Javascript* dengan *Android Studio*, serta peta yang bersumber dari *Google Maps API*. Hasilnya berupa aplikasi Informasi Pariwisata Kabupaten Pangandaran berbasis *Android* yang membantu memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi tentang objek wisata dan rute dari lokasi sekarang ke lokasi objek wisata yang diinginkan.

Kata Kunci : Kabupaten Pangandaran, Pariwisata, Android, GPS, Aplikasi , Android Studio



STMIK
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Faisal Hajrin (121403471), DESIGN OF ANDROID-BASED TOURISM INFORMATION APPLICATION IN PANGANDARAN DISTRICT

Pangandaran is one of the regencies in West Java Province. Pangandaran Regency has interesting tourist attractions and is often visited by tourists from various cities and abroad. Therefore the writer wants to make an application about the tourist information in Pangandaran Regency based on Android. Users of this application are expected to easily find tourist information in Pangandaran Regency. The information contained in this application is in the form of tourist attractions, and information about tourist attractions that will be chosen later. This application also displays the direction of the location to the tourist destination that will be addressed by using the Global Positioning System (GPS). The method used is the waterfall process model. Implementation of the Android-based Pangandaran Tourism Information Application Design uses Javascript with Android Studio, as well as maps sourced from the Google Maps API. The result is an Android-based Pangandaran Tourism Information application that helps facilitate tourists in obtaining information about tourist objects and routes from the current location to the desired tourist attraction location.

Keywords: Pangandaran Regency, Tourism, Android, GPS, Applications, Android Studio



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	viii
Kata Pengantar	ix
Abstrak	xi
Daftar Isi	xii
Daftar Simbol	xiv
Daftar Gambar	xvii
Daftar Tabel	xviii
Daftar Lampiran	
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	3
1.4. Metode Penelitian	4
1.4.1. Teknik Pengumpulan Data	4
1.4.2. Metode Pengembangan Aplikasi	4
1.5 Ruang Lingkup	6
BAB II	
LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Jurnal	7
2.2. Konsep Dasar Program	7
2.2.1. Pariwisata	7
2.2.2. SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)	8
1. Analisis Kebutuhan	10
2. Desain Sistem	10
3. Penulisan Kode Program	10
4. Pengujian Program	11
5. Penerapan Program dan Pemeliharaan	11
2.2.3. Android	11
2.2.4. Jenis-Jenis Android	12
2.2.5. UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	19
2.2.6. Android Studio	22
2.2.7. <i>Software Development Kit Manager (SDK)</i>	22
2.2.8. <i>Java Development Kit (JDK)</i>	23
2.3. Metode Algoritma	23
2.4. Pengujian Aplikasi	24
2.5. Peralatan Pendukung	25

BAB III	ANALISA DAN PERANCANGAN	27
3.1.	Analisa Kebutuhan Aplikasi.....	27
3.1.1.	Identifikasi Masalah.....	27
3.1.2.	Analisa Kebutuhan Aplikasi.....	27
3.2.	Desain.....	29
3.2.1.	Rancangan Algoritma.....	29
3.2.2.	Software Architecture.....	30
3.2.3.	User Interface.....	34
3.3.	Testing.....	36
3.3.1.	Pengujian Black Box.....	36
3.4.	Implementasi.....	37
3.5.	Support.....	41
BAB IV	KESIMPULAN DAN SARAN	42
5.1.	Kesimpulan	42
5.2.	Saran	43

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN



DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. B. M. Y., & Efendi, R. (2014). Rancangan Bangun Sistem Infomasi penitipan mobil Berbasis WEB. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 9–16.
- Aryantika, M. E., & Darmawiguna, I. G. M. (2015). Pengembangan Kamus Kolok Visual Berbasis Android Sebagai Media Edukatif Mempelajari Bahasa Penyandang Tuna Rungu di Desa Bengkala, 4.
- Budianto, A., & Nainggola, Esron, R. (2016). Perancangan Aplikasi Islamic Boarding School Finder. *Sniptek 2016*, 144–150.
- Utama, R. (2017). *Pemasaran Wisata*. (Aditya Ari C, Ed.). Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=31JLDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Pariwisata+dan+perjalanan&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjwxt_XmN7cAhXB6J8KHh-WBJE4HhDoATAGegQIARAc#v=onepage&q=Pariwisata+dan+perjalanan&f=false
- Klungkung, D. I. K. (2015). PARIWISATA BERBASIS ANDROID, 5.
- Pusat, S. & Otak, A. (2013). Analisis perancangan animasi interaktif pembelajaran anatomi otak manusia tingkat sekolah menengah pertama, *X*(2), 1–11.
- Muslihudin dan Oktafianto. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Model Terstruktur dan UML*. (Arie Pramesta, Ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=2SU3DgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=muslihudin+dan+oktafianto&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwii59rdmPzcAhXBXn0KHfX3AqsQ6AEIKDAA#v=onepage&q=muslihudin+dan+oktafianto&f=false>
- Nasrun, M. (2015). ANALISIS PERBANDINGAN ANTARA ALGORITMA KRIPTOGRAFI SERPENT DAN AES PADA IMPLEMENTASI ENKRIPSI SMS DI PERANGKAT ANDROID ANALISYS OF COMPARATION BETWEEN CRYPTOGRAPHIC ALGORITHM SERPENT AND AES IN SMS ENCRYPTION ON ANDROID DEVICE IMPLEMENTATION, 2(2), 3511–3517.
- Puspitasari, D., Studi, P., & Informatika, M. (2015). Rancang bangun sistem informasi koperasi simpan pinjam karyawan berbasis web, *XI*(2), 186–196.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 1–8.
- Rusli, Rinatha, A. (2016). *Belajar Pemrograman Java Dengan Netbeans*. (Putri Cristian, Ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=1-xDDwAAQBAJ&pg=PR2&lpg=PR2&dq=rusli,+rinatha,+atmojo+2016&so>

urce=bl&ots=w5cjYN636y&sig=JtSA5z4RXYMQOMhNz3abN9OcEdY&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjxwvph5_7cAhUJ148KHTt6C-gQ6AEwAHoECAMQAQ#v=onepage&q=rusli%2C rinartha%2C atmojo 2016&f=false

Santoso, K. I., & Rais, M. N. (2015). Implementasi Sistem Informasi Geografis Daerah Pariwisata Kabupaten Temanggung Berbasis Android dengan Global Positioning System (GPS), 2(1), 29–40.

T.Henny Febriana Harumi, A. P. W. & I. S. (2016). *Belajar Dasar Algoritma & Pemrograman C++*. CV BUDI UTAMA. Retrieved from <http://books.google.co.id/books?id=vBdADAAAQBAJ&pg=PA10&dq=algoritma+adalah&hl=id&sa=X&ved=oahUKEwj875btq-rcAhXwfXoKHYw-AwsQ6AEIOjAE#v=onepage&q=algoritma adalah&f=false>

Utama, W. P. (2015). Aplikasi sebaran objek wisata di kota bengkulu berbasis android, 3(1), 44–53.

Yurindra. (2017). *Software Engineering*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=4Jo9DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=yurindra&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwib5r7S6uzcAhXDdysKHxfQC L0Q6AEIJzAA#v=onepage&q=yurindra&f=false>

www.mypangandaran.com

