



PROYEK AKHIR

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA KARESIDENAN SURAKARTA
BERBASIS ANDROID**

Disusun Oleh:

Nama : Mustaqim Alaidin Rusmiyanto

Nim : 14.3.00033

Program Studi : Teknik Informatika

Program Pendidikan : Diploma III

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

SINAR NUSANTARA

SURAKARTA

2017

PERSETUJUAN PROYEK AKHIR

Nama Pelaksana Proyek Akhir : Mustaqim Alaidin Rusmiyanto
Nomor Induk Mahasiswa : 14.3.00033
Program Studi : Teknik Informatika
Program Pendidikan : Diploma III
Judul Proyek Akhir : Sistem Informasi Pariwisata Karisidenan
Surakarta berbasis android
Dosen Pembimbing : Kustanto , S.T.M.Eng

Surakarta, 24 Agustus 2017

Menyetujui,

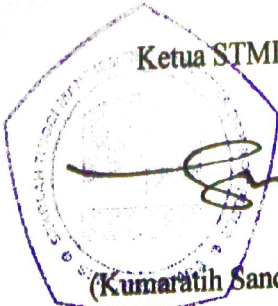
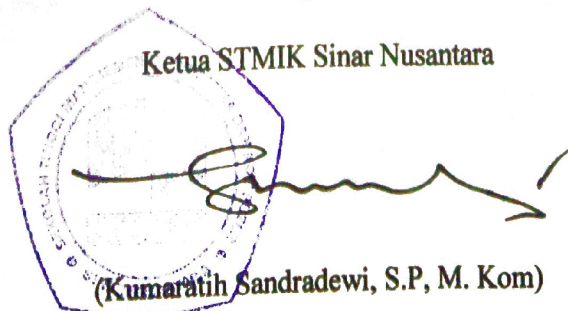
Dosen Pembimbing



(Kustanto , S.T.M.Eng)

Mengetahui,

Ketua STMIK Sinar Nusantara



(Kumaratih Sandradewi, S.P, M. Kom)



YAYASAN SINAR NUSANTARA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
SINAR NUSANTARA

Jl. KH. Samanhudi 84-86 Surakarta 57142 Telp./Fax. (0271) 716500
Http : //www.sinus.ac.id E-mail : sekretariat@sinus.ac.id

**PENGESAHAN TIM PENGUJI
PELAKSANAAN UJIAN TUGAS AKHIR**

nama : **Mustaqim Alaidin Rusmiyanto**
IM : 14.3.00033
Program Studi / Jenjang : Teknik Informatika/ Diploma III
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pariwisata Karisidenan Solo Berbasis
Android
Penguji I : Didik Nugroho, M.Kom
Penguji II : Sri Harjanto, M.Kom

Surakarta, 15 September 2017

Mengesahkan

Penguji I

Didik Nugroho, M.Kom

Penguji II

Sri Harjanto, M.Kom

Kepala Program Studi



Dwi Remawati, S.Kom., M.Kom
NIK. 197303062005012002



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
SINAR NUSANTARA

SURAT PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : SISTEN INFORMASI PARIWISATA KARISIDENAN
SURAKARTA BERBASIS ANDROID
NAMA : MUSTAQIM ALAIDIN RUSMIYANTO
NIM : 14.3.00033

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Proyek Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Proyek Akhir ini sebagai karyanya yang disertai bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan mendapat gelar Ahli Madya Komputer saya serta beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”

Surakarta, 21 Agustus 2017




Mustaqim Alaidin R)

Penulis

MOTTO

Dua hal yang membuat kita tak bersyukur. Pertama, kita sering memfokuskan diri kepada apa yang kita inginkan, bukan kepada apa yang kita miliki. Kedua, kecenderungan kita membanding-bandingkan diri kita dengan orang lain.

Tuliskan rencana hidup kita dengan pensil, tapi berikan penghapusnya pada Allah, biarkan Dia menghapus bagian-bagian yang salah dan menggantinya dengan rencanaNya yang lebih indah. Karena Allah selalu memberi yang kita butuhkan, maka bersyukurlah pada Allah dengan cara beribadah padaNya.

Perhatikan Waktu. Ambilah waktu untuk beribadah, karena ia sumber ketenangan. Ambilah waktu untuk bekerja, karena ia adalah harga kesuksesan. Ambilah waktu untuk membaca, karena ia merupakan pangkal kebijaksanaan. Namun jangan sesekali melalaikan waktu, karena ia sumber dari segala kerugian.

PERSEMBAHAN

Laporan Proyek Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Ucapan syukur alhamdulillah kepada Allah S.W.T
2. Untuk **STMIK Sinar Nusantara Surakarta** yang selama 3 tahun ini memberikesempatan kepada saya untuik menimba ilmu.
3. Untuk **Ibu Kumaratih Sandradewi, S.P., M.Kom** selaku Ketua STMIK Sinar Nusantara Surakarta.beserta semua Staff dan karyawan.
4. Untuk **Bapak ir.Muhammad Hasbi M.kom** selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan Selama perkuliahan kepada Penulis.
5. Untuk **Bapak Kustanto , S.T.M.Eng** selaku dosen pembimbing Proyek Akhir yang telah memberikan bimbingan kepada Penulis.
6. Untuk kedua **Orang Tua** saya yang selalu melimpahkan kasih sayang dan dukungan, semangat serta doa yang tidak terputus kepada saya.
7. Untuk **Adik Kandung Saya** yang selalu memberi semangat kepada saya.
8. Untuk teman-teman saya, **TI-D3 Kelas Malam Angkatan 2014**, ayo semangat terus.

RINGKASAN

Laporan Proyek Akhir dengan judul “Sistem Informasi Pariwisata Karesidenan Surakarta berbasis android”, disusun berdasarkan penelitian dan analisa, menggunakan Java Script, databse SQLitebrowser dan Eclipsi . yang dilakukan pada bulan April 2017 sampai bulan Agustus 2017

Tujuan Proyek Akhir ini adalah membuat Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Karesidenan Surakarta berbasis android untuk membantu masyarakat mencari informasi-informasi mengenai pariwisata yang berada dikarisidenan surakarta.

Laporan Proyek Akhir ini dibangun menggunakan metode pengumpulan data meliputi Wawancara ,observasi, , studi pustaka, dan browsing di internet untuk mencari referensi yang sama dengan judul.

Hasil penelitian ini adalah Sistem Informasi Pariwisata Karisidenan Surakarta berbasis android yang meliputi, informasi mengenai pariwisata dikarisidenan surakarta dan lokasi tempat wisata supaya pengguna mendapat informasi dan mengetahui lokasi wisata tersebut dengan terkoneksi melalui google maps.

SUMMARY

The Final Project Report entitled "Surakarta and Surakarta Residency-Based Tourism Information System", is based on research and analysis, using Java Script, SQLitebrowser and Eclipsi databases. conducted in April 2017 until August 2017

The objective of this Final Project is to make Surakarta and Surakarta Resident Tourism Information System Application to help people to find information about tourism which is in Surakarta's residence.

This Final Project Report is built using data collection methods including Interviews, observations, literature studies, and browsing on the internet to search for references similar to titles.

The results of this study are the Surakarta and Karisidenan Tourism Information System based on android which includes information about the tourism dikarisidenan Surakarta and the location of the tourist attractions so that users get information and know the location of the tour is connected via google maps.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir ini dengan judul “Sistem Informasi Pariwisata Karesidenan Surakarta”.

Laporan Proyek Akhir ini disusun sebagai salah satu kewajiban yang dimaksudkan untuk melengkapi syarat dalam menyelesaikan program pendidikan Diploma III pada STMIK Sinar Nusantara Surakarta.

Penyusunan Laporan Proyek Akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Kumaratih Sandradewi, S.P, M.Kom, selaku Ketua STMIK Sinar Nusantara Surakarta.
2. Bapak Kustanto , S.T.M.Eng selaku Pembimbing dalam penyusunan Laporan Proyek Akhir ini.
3. Dosen yang telah memberikan ilmu praktek dan teori selama masa perkuliahan di STMIK Sinar Nusantara Surakarta.
4. Staff karyawan dan karyawan STMIK Sinar Nusantara.
5. Keluarga tercinta, yang telah memberikan dorongan semangat dan doa dalam menyelesaikan Laporan Proyek Akhir ini.
6. Teman-teman D3 Teknik Informatika Angkatan tahun 2014 yang hebat.
Terima kasih atas kebersamaannya selama kuliah.

7. Sahabat-sahabatku tercinta yang telah membantu dan memberi semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan Laporan Proyek Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Laporan Proyek Akhir ini masih ada kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Hal ini semata-mata karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, semoga Laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca yang budiman.

Surakarta, 21 Agustus 2017

(Mustaqim Alaidin R)

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN LAPORAN PROYEK AKHIR	ii
PENGESAHAN UJIAN PROYEK AKHIR	iii
SURAT PERNYATAAN PENULIS	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN.....	vii
SUMMARY	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Pembatasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Proyek Akhir	3
1.5. Manfaat Proyek Akhir	3
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Analisa Sistem.....	4
1.8. Perancangan Sistem.....	5
1.9. Implementasi.....	5

1.10. Penguji Sistem.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Sejarah Android.....	8
2.2. Android versi 5.0 Lolipop.....	16
2.3. Pengertian SDK (software Development kit).....	17
2.4. Pengertia ADT (Android Development Tools).....	17
2.5. Pengertian Eclipsi.....	18
2.6. Penegertian JDK (java Development Kit).....	18
2.7. Penegertian SQLite.....	18
2.8. Penegertian Google maps.....	19
BAB III TINJAUAN UMUM.....	13
3.1. Sejarah Singkat Kota Surakarta.....	13
3.2. Sejarah Singkat Kota Boyolali.....	17
3.3. Sejarah Singkat Kota Karanganyar.....	19
3.4. Sejarah Singkat Kota Sukoharjo.....	23
3.5. Sejarah Singkat Kota Wonogiri.....	26
3.6. Sejarah Singkat Kota Sragen.....	30
3.7. Sejarah Singkat Kota Klaten.....	32
BAB IV ANALISA PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM... 35	
4.1 Perancangan Sistem	35
4.1.1 Prancangan Arsitektur Sistem Aplikasi.....	35

4.1.2	Perancangan Proses pada Aplikasi.....	36
4.1.2.1	Perancangan Diagram Use case	36
4.1.2.1.1	IdentifikasiAktor	37
4.1.2.1.2	Identifikasi Use case.....	38
4.1.2.2	Perancngan Alur program.....	39
4.1.2.2.1	Alur Program Menu Wisata.....	39
4.1.3	Perancangan Alur Program.....	41
4.1.3.1	Perancngan Desain Sistem.....	42
4.1.3.1.2	Perancngan Antarmuka	42
4.1.3.1.2	Perancngan Antarmuka Android	42
4.1.4	Perancangan Basis Data.....	45
4.4.1.1	Struktur Tabel.....	45
4.2	Implementasi Program.....	47
4.2.1	Implementasi Perangkat Lunak.....	47
4.2.1.1	Perangkat lunak membuat aplikasi.....	47
4.2.1.2	Perangkat lunak menjalankan aplikasi.....	47
4.2.1.3	Perangkat Keras membuat aplikasi.....	48
4.3	Tahapan Coding	48
4.3.1	Coding Kabupaten	48
4.3.1	Coding Menghubungkan Database	49
4.3.1	Coding Koordinat Maps	49
4.3.1	Coding Direction Maps	50
4.4	Tampilan menu utama.....	51

4.4.1 Tampilan Menu Utama Aplikasi.....	51
4.4.2 Tampilan Wisata	52
4.4.3 Tampilan Deskripsi wisata.....	53
4.4.4 Tampilan Direction Google Maps.....	54
4.5 Penguji Sistem.....	54
BAB V PENUTUP.....	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2 Lolipop	16
Gambar 4.1 jalannya aplikasi	37
Gambar 4.2 use case diagram aplikasi	39
Gambar 4.5 Alur program diagram menu wisata	42
Gambar 4.6 Alur diagram menu wisata	43
Gambar 4.7 Desain rancangan tampilan awal android	44
Gambar 4.8 Desain rancangan menu utam android	45
Gambar 4.9 Desain rancangan menu wisata alam	46
Gambar 4.10 Desain rancangan detail wisata.....	46
Gambar 4.11 Desain rancangan tampilan maps kelokasi wisata.....	47
Gambar 4.12 Coding Kabupaten	48
Gambar 4.15 Coding Database.....	49
Gambar 4.15 Coding Koordinat Maps.....	49
Gambar 4.15 Coding Direction Maps.....	50
Gambar 4.14 Tampilan menu utama aplikasi.....	51
Gambar 4.15 Tampilan wisata.....	52
Gambar 4.16 Tampilan deskripsi wisata.....	53
Gambar 4.17 Tampilan maps	54

DAFTAR TABEL

Tabel 4.3 Daftar aktor dan peran dari diagram use case.....	39
Tabel 4.4 Skenario mencari informasi pada use case.....	40
Tabel 4.12 Obyek database	48
Tabel4.13 kategori	48
Tabel 4.14 penguji blackbox pada aplikasi.....	55

Gambar 4.14 Coding Koordinat Maps

4.3.4 Coding Direction Google Maps

Berikut adalah sebuah tampilan coding yang menghubungkan Direction ke Google Maps .

```

var myLatLng = new google.maps.LatLng(-7.500170,110.393914);//Koordinat
var marker = new google.maps.Marker({
  position: myLatLng,
  map: map,
  icon: image
});

var infowindow = new google.maps.InfoWindow({
  content: "Air Terjun Kedung Kayang <br><a href='https://goo.gl/maps/3PhYYDxxV5r'>See on google maps</a>"/>  

});

google.maps.event.addListener(marker, 'click', function() {
  infowindow.open(map,marker);
});
}
</script>

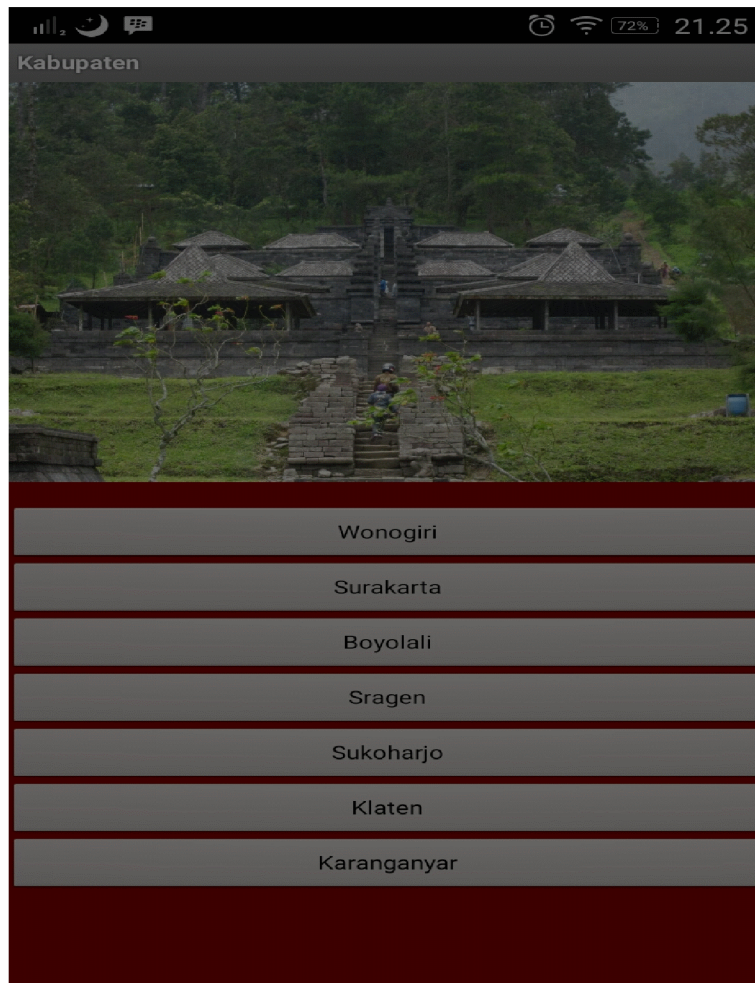
```

Gambar 4.15 Coding Direction Google Maps

4.4 Tampilan Menu utama Aplikasi

4.4.1 Tampilan Menu utama aplikasi

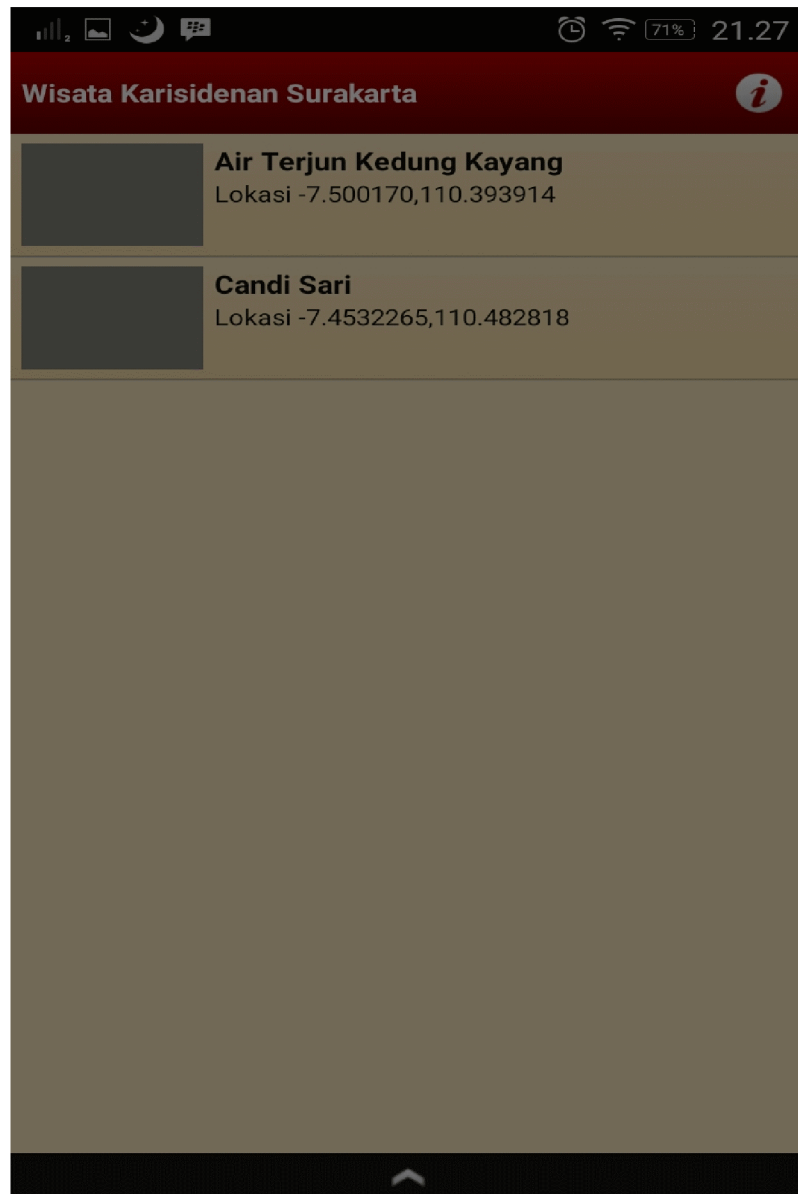
Pada Tampilan dibawah ini menjelaskan terdapat 7 menu utama nama-nama kota karisidenan surakarta yaitu.user dapat memilih salah satu nama kota berdasarkan keinginan untuk dikunjungi.



Gambar 4.16 Tampilan menu utama aplikasi

4.4.2 Tampilan Wisata

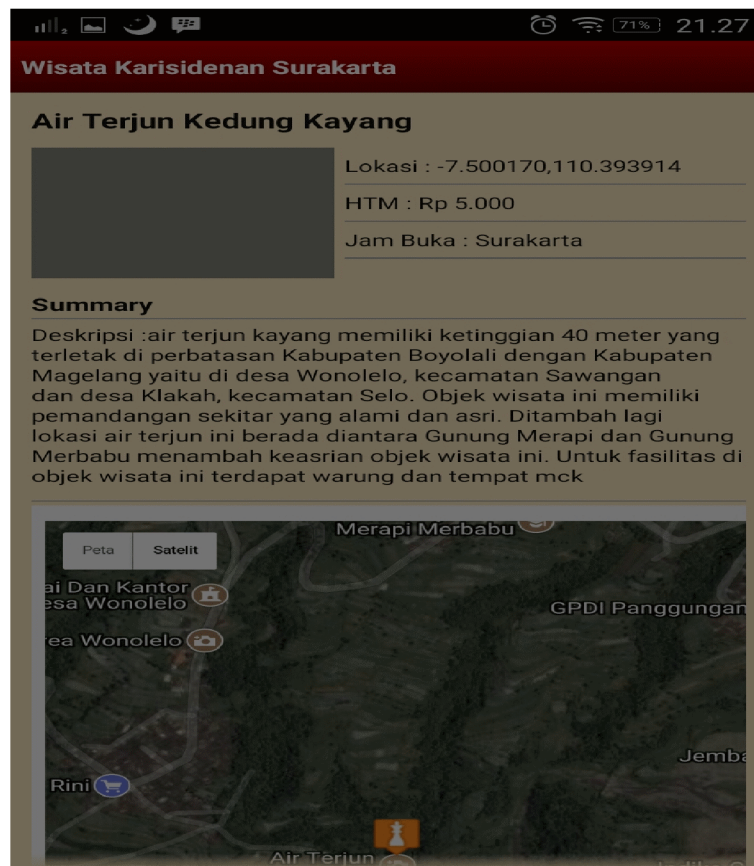
Pada tampilan ini terdapat berbagai wisata-wisata berdasarkan kota yang dipilih . pada bagian ini user dapat memilih salah satu wisata yg diinginkan untuk dikunjungi.



Gambar 4.17 Tampilan wisata

4.4.3 Tampilan Deskripsi wisata

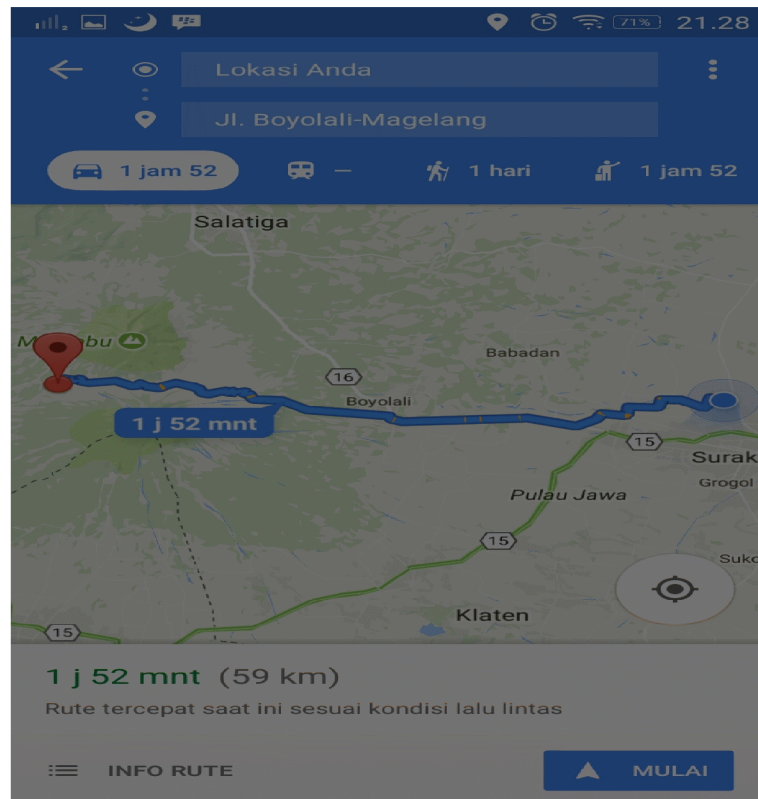
Pada tampilan ini menjelaskan mengenai informasi-informasi mengenai tentang pariwisata dan sebuah gambar maps. Pada bagian ini user dapat mendapat informasi mengenai wisata dan dapat mengetahui titik koordinat wisata dan bila ingin terkoneksi dengan google maps user tinggal menekan icon berwarna orange tersebut dan user akan terhubung ke google maps menuju tempat wisata .



Gambar 4.18 Tampilan deskripsi wisata

4.4.4 Tampilan Direction google maps

Pada Tampilan ini menjelaskan rute kelokasi tempat pariwisata . user telah terkoneksi ke google maps untuk menuju ke tempat lokasi wisata.



Gambar 4.19 Tampilan maps

4.5 Penguji Sistem

Pengujian sistem ini menggunakan metode pengujian black box, di mana pada pengujian tersebut berfokus pada kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibangun serta menampilkan sistem, apakah sistem yang telah dibuat sudah berjalan sesuai yang diharapkan atau belum.

Tabel 1.4 pengujian blackbox pada aplikasi pariwisata karisidenan solo

NO	Materi	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Klik aplikasi	-	Aplikasi akan menampilkan loading	Aplikasi berhasil menampilkan	Valid (V) Tidak valid

			dan nama-nama kota karisidenan surakarta	nama-nama kota	()
2	Klik nama kota		Aplikasi akan menampilkan daftar pariwisata berdasar kan kota	Aplikasi berhasil menampilkan daftar pariwisata	Valid (V) Tidak valid ()
3	Memilih salah satu nama wisata		Aplikasi akan menampilkan informasi,deskripsi dan maps pariwisata	Aplikasi berhasil menampilkan informasi,deskripsi dan pariwisata	Valid (V) Tidak valid ()
4	Klik Maps		Aplikasi akan menampilkan direction ke google	Aplikasi berhasil menampilkan maps	Valid (V) Tidak valid ()