

**RANCANG BANGUN APLIKASI OBJEK WISATA DI KOTA
PANGKALPINANG BERBASIS LOKASI MENGGUNAKAN
PLATFORM ANDROID DAN PHP**

Laporan Kerja Praktek



Disusun Oleh:

1. Reza Noviyar 1322500132
2. Asa Khoirunnisa 1222500067

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2016/2017**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, kuliah praktek yang berjudul **RANCANG BANGUN APLIKASI OBJEK WISATA DI KOTA PANGKALPINANG BERBASIS LOKASI MENGGUNAKAN PLATFORM ANDROID DAN PHP** telah selesai disusun. Penyusunan Kuliah Praktek ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi S-1 di Stmik Atma Luhur Pangkalpinang

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Allah Swt yang telah menciptakan dan Memberikan kehidupan di dunia
2. TUHAN YANG MAHA ESA yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
3. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
4. Bapak Drs. Djaetun HS selaku pendiri yayasan STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Bapak Eza Budi Perkasa, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing kami dalam menyelesaikan laporan kuliah praktek ini.
8. Ibu Ratna Juwita,S.Sos, M.M selaku pembimbing lapangan yang telah banyak membantu kami dalam menyelesaikan laporan kuliah praktek ini.
9. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur yang memberikan berupa informasi dan dorongan spirit untuk menyelesaikan kuliah praktek ini.

Semoga TUHAN YANG MAHA ESA membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya,Amin.

Penyusun menyadari bahwa perkembangan teknologi akan selalu bertambah maju seiring dengan bertambahnya waktu, begitu pula dengan ilmu pengetahuan yang terus berkembang. Oleh karena itu, penulis menyadari masih kurang sempurnanya dalam penyusunan kuliah praktek ini dan peyusun berharap agar nantinya dapat dikembangkan serta bisa lebih bermanfaat. Amin.

Pangkalpinang, 19 Desember 2016

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengembangan Data	3
1.5.2 Metode Rekayasa Sistem.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II : LANDASAN TEORI	
2.1. Aplikasi	6
2.2. Pengertian Objek Wisata.....	6
2.3. Android	7
2.3.1 Sejarah dan Perkembangan Android	7
2.3.2 Anatomi Android	8
2.4. Pengertian Eclipse.....	11
2.5. Bagan Alir Diagram.....	12
2.6. MetodeUML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	13
2.6.1. Tujuan UML	14
2.6.2. <i>Artifact</i> UML	14
2.7. <i>Entity Relational Database</i> (ERD)	19
BAB III : ORGANISASI	
3.1 Gambaran Umum Instansi.....	22
3.1.1 Kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kudus	22
3.2 Denah Lokasi Dinas Kebudayaan dan pariwisata Kudus	23
3.3 Visi, Misi dan Agenda	24

3.3.1	Visi	24
3.3.2	Misi	24
3.3.3	Agenda.....	24
3.4	Struktur Organisasi	25
3.5	<i>Flowchart</i> Aplikasi	31

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1.	Analisa Masalah	33
4.2.	Analisa Arsitektur Sistem	33
4.2.1.	Analisa Alur data Sistem.....	35
4.3.	Analisa Pengguna Sistem(<i>Actor</i>)	36
4.4.	Pemodelan Sistem	37
4.4.1.	<i>Use Case Diagram</i>	37
4.4.2.	Analisa <i>Class</i>	43
4.4.3.	<i>ClassDiagram</i>	47
4.4.4.	<i>SquenceDiagram</i>	48
4.4.5.	<i>ActivityDiagram</i>	52
4.4.6.	<i>StatechartDiagram</i>	57
4.5.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	61
4.5.1.	Perncangan Basis data (Database)	64
4.5.2.	Skema Relasi Tabel	65
4.6.	Desain <i>Input</i> dan <i>output</i>	66

BAB V : PENUTUP

6.1.	Kesimpulan	71
6.2.	Saran	71

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 :Simbol Bagan Alir Diagram.....	12
Tabel 2.2 : Notasi <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 2.3 : Notasi <i>Class diagram</i>	15
Tabel 2.4 : Notasi <i>Sequence Diagram</i>	16
Tabel 2.5 : Notasi <i>Activity diagram</i>	17
Tabel 2.6 : Notasi <i>Statechart Diagram</i>	18
Tabel 2.7 : Simbol-Simbol ERD	21
Tabel 4.1 : Proses Bisnis Aplikasi Wisata Kudus	37
Tabel 4.2 : Deskripsi <i>Use Case</i> Pilih Kategori	38
Tabel 4.3 : Deskripsi <i>Use Case</i> Lihat peta.....	39
Tabel 4.4 : Deskripsi <i>Use Case</i> Pencarian.....	40
Tabel 4.5 : Deskripsi <i>Use Case</i> Login	40
Tabel 4.6 : Deskripsi <i>Use Case</i> Kelola Kategori	41
Tabel 4.7 : Deskripsi <i>Use Case</i> Kelola Wisata	42
Tabel 4.8 : Tabel admin	65
Tabel 4.9 : Tabel kategori.....	65
Tabel 4.10 : Tabel wisata.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Detail Anatomi Android	8
Gambar 2.2 :diagram kardinalitas one to one	20
Gambar 2.3 : diagram kardinalitas one to many	21
2.4 : diagram Kardinalitas many to many	21
Gambar 3.1: Denah lokasi.....	23
Gambar 3.2 : Struktur organisasi dinas pariwisata kabupaten kodus	26
Gambar 3.3:Flowchart aplikasi wisata kodus	31
Gambar4.1: Arsitektur sistem	34
Gambar 4.2: Tampilan cara kerja aplikasi	35
Gambar 4.3: tampilan bentuk json	36
Gambar 4.4: Use Case Diagram Aplikasi Wisata Kudus.....	37
Gambar 4.5 :Class MenuUtama	43
Gambar 4.6: Class JSONParser	44
Gambar 4.7: Class Koneksi	44
Gambar 4.8: Class ImageLoader.....	44
Gambar 4.9 :Class ListWisata.....	45
Gambar 4.10: Class DetailWisata	45
Gambar 4.11: Class ShowMap	46
Gambar 4.12: Class kategori.....	46
Gambar 4.13: Class Admin.....	46
Gambar 4.14: Class detail_wisata	47
Gambar 4.15: Class Diagram Aplikasi Wisata Kudus.....	47
Gambar 4.16 :Sequence Diagram Pilih Kategori.....	48
Gambar 4.17: Sequence Diagram Lihat Map	49
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Cari Wisata	49
Gambar 4.19: Sequence DiagramLogin	50
Gambar 4.20: Statechart DiagramKelola Kategori	51
Gambar 4.21:Sequence Diagram Kelola Wisata.....	52
Gambar 4.22: Activity Diagram Pilih Kategori.....	53
Gambar 4.23: Activity Diagram Lihat Map	54
Gambar 4.24: Activity Diagram Cari Wisata	55
Gambar 4.25 : Activity Diagram Login	55
Gambar 4.26 :Activity Diagram Kelola Kategori.....	56
Gambar 4.27 : Activity Diagram Kelola Wisata	56
Gambar 4.28 : Statechart DiagramPilih Menu kategori	57
Gambar 4.29 : Statechart DiagramPencarian Wisata	57

Gambar 4.30 : <i>Statechart Diagram</i> Lihat Map	58
Gambar 4.31 : <i>Statechart Diagram</i> login	58
Gambar 4.32 : <i>Statechart Diagram</i> Tamah Kategori	58
Gambar 4.33 : <i>Statechart Diagram</i> Ubah Kategori	59
Gambar 4.34 : <i>Statechart Diagram</i> Hapus Kategori.....	59
Gambar 4.35 : <i>Statechart Diagram</i> Tambah Wisata.....	60
Gambar 4.36 : <i>Statechart Diagram</i> Ubah Wisata	60
Gambar 4.37 : <i>Statechart Diagram</i> Hapus Wisata.....	60
Gambar 4.38 : Identifikasi Entitas.....	61
Gambar 4.39 : Entitas beserta primary key.....	62
Gambar 4.40: Derajat kardinalitas admin dengan kategori	62
Gambar 4.41: Derajat kardinalitas admin dengan wisata	62
Gambar 4.42: Derajat kardinalitas kategori dengan wisata	62
Gambar 4.43 : <i>Relationship</i> ERD.....	63
Gambar 4.44 : Skema relasi tabel.....	65
Gambar 4.45 : desain halaman login sistem	66
Gambar 4.46 : desain halaman isian kategori wisata	66
Gambar 4.47 : desain halaman isian wisata	67
Gambar 4.48 : desain halaman web admin	67
Gambar 4.49 : desain halaman data kategori wisata	68
Gambar 4.50 : desain halaman data wisata.....	68
Gambar 4.51 : desain halaman menu utama aplikasi android.....	69
Gambar 4.52 : desain halaman daftar wisata aplikasi android.....	69
Gambar 4.53 : desain halaman detail wisata aplikasi android	70
Gambar 4.54 : desain halaman map wisata aplikasi android	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI DENGAN DOSEN PEMBIMBING KP