

**RANCANGAN APLIKASI GEOGRAFIS LETAK OBJEK
WISATA KOTA PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



Oleh :

1311500026

Suwarsih

1311500036

Puspitasari Kurbani

1311500061

Fera Arisanty Nduru

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2016/2017**

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

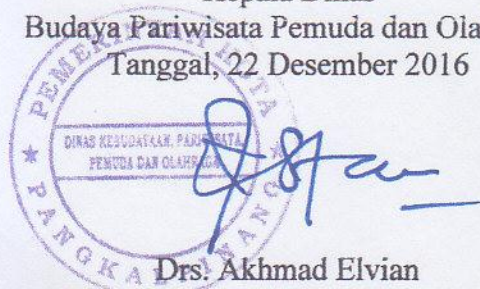
Dinyatakan bahwa :

1. Suwarsih (1311500026)
2. Puspitasari Kurbani (1311500036)
3. Fera Arisanty Nduru (1311500061)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari **03 Oktober 2016** sampai dengan **22 Desember 2016** dengan baik.

Nama Instansi : Dinas Budaya Pariwisata Pemuda dan Olahraga
Kota Pangkalpinang
Alamat : Jl. Rasakunda, Sriwijaya, Kec. Girimaya, Kota
Pangkalpinang, Kepulauan Bangka Belitung

Kepala Dinas
Budaya Pariwisata Pemuda dan Olahraga
Tanggal, 22 Desember 2016



Drs. Akhmad Elvian

NIP. 1965101419899031004



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **RANCANGAN APLIKASI GEOGRAFIS LETAK
OBJEK WISATA KOTA PANGKALPINANG
BERBASIS ANDROID**

NIM	NAMA
1311500026	Suwarsih
1311500036	Puspitasari Kurbani
1311500061	Fera Arisanty Nduru

Pangkalpinang, 22 Desember 2016

Pembimbing


Chandra Kirana, S.Kom., M.Kom

NIDN 0228108501

Menyetujui,

Pembimbing Lapangan


Ernani

NIP 196601031986032006

Mengetahui,


Ketua Program Studi Teknik Informatika

R. Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom

NIDN 0224048003

ABSTRAK

Tujuan dari penulisan ini adalah Merancang Sebuah Aplikasi Geografis Letak Objek Wisata Kota Pangkalpinang Berbasis Android, di mana aplikasi ini dibuat untuk mempermudah para wisatawan dalam mencari informasi dan memberikan rute atau jalur ke lokasi – lokasi pariwisata di Kota Pagkalpinang dengan menggunakan sistem informasi geografis. Metode yang digunakan dalam perancangan Aplikasi Geografis Letak Objek Wisata Kota Pangkalpinang Berbasis *Android* ini mengacu pada metode *linear sequential* atau *waterfall model* dimana Analisis yang dilakukan dengan menggunakan dua cara yaitu dengan menganalisis kebutuhan spesifikasi aplikasi yang akan dibuat, seperti *database* yang akan digunakan, dan menu yang akan ditampilkan. Lalu merancang sistem aplikasi, seperti merancang *user- interface* aplikasi, serta merancang *database* yang dibutuhkan dalam aplikasi. Hasil yang dicapai di dalam penelitian ini adalah aplikasi dapat memberikan informasi pariwisata yang terpercaya dan akurat serta didukung dengan peta dua dimensi yang telah didukung oleh *Google Maps API*.

Kata Kunci : *Waterfall* Model, Sistem Informasi Geografiis, Android, *Google Maps API*

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Flow Direction Symbol</i>	10
2.2 <i>Terminator Symbol</i>	10
2.3 <i>Connector Symbol</i>	10
2.4 <i>Connector Symbol</i>	11
2.5 <i>Processing Symbol</i>	11
2.6 <i>Symbol Manual Operation</i>	11
2.7 <i>Symbol Decision</i>	11
2.8 <i>Symbol Input Output</i>	11
2.9 <i>Symbol Manual Output</i>	12
2.10 <i>Symbol Preparation</i>	12
2.11 <i>Symbol Predefine Proses</i>	12
2.12 <i>Symbol Display</i>	12
2.13 <i>Symbol Disk And Online Storage</i>	13
2.14 <i>Simbol ERD</i>	14
3.1 <i>Peta Jabatan Dinas Budaya Pariwisata Pemuda dan Olahraga</i>	21
4.1 <i>Flowchart Analisa Sistem</i>	23
4.2 <i>Rancangan Layar Menu Home</i>	25
4.3 <i>Rancangan Menu About</i>	25
4.4 <i>Rancangan Layar SubMenu</i>	26
4.5 <i>Rancangan Layar Item</i>	26
4.6 <i>Rancangan Layar Menu Help</i>	27
4.7 <i>Rancangan Layar Menu Maps</i>	27

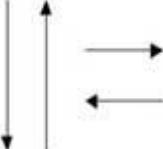

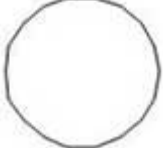





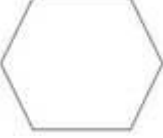

4.8 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	29
4.9 Rancangan Tampilan Menu About	30
4.10 Rancangan Tampilan SubMenu	30
4.11 Rancangan Tampilan Item	31
4.12 Rancangan Tampilan Menu Help	31
4.13 Rancangan Tampilan Menu Maps	32
4.14 Flowchart Pengguna.....	33
4.15 ERD Pengguna.....	33
4.16 Transformasi LRS ke ERD Pengguna	34
4.17 LRS Pengguna.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Riset Kuliah Praktek
2. Lembar Bimbingan
3. Daftar Objek Wisata Kota Pangkalpinang
4. Buklet Objek Wisata Kota Pangkalpinang
5. Peta Kota Pangkalpinang

DAFTAR SIMBOL

Gambar	Simbol untuk	Keterangan
	Garis Alir	Digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain.
	Terminasi	Untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan.
	Konektor	Untuk keluar – masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama.
	Proses	Menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer
	Operasi Manual	Menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer
	Decision	Pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.
	Input/Output	Menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
	Manuall Outpt	Untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard
	Preparation	Untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	Predefine Proses	Untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/procedure

	Display	Menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.
	Disk and Online Storage	Menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
	Entity	Objek yang dapat dibedakan dari lainnya yang dapat diwujudkan dalam basis data
	Weak Entity	Keberadaan dari entity tergantung dari keberadaan entitas lain
	Relationship	Hubungan antara dua jenis entitas dan direpresentasikan sebagai garis lurus yang menghubungkan dua entitas
	Identifying Relationship	Baris dalam sebuah tabel anak tergantung pada baris pada tabel induk.
	Atribut	Elemen, data field, atau data item yang digunakan untuk menerangkan suatu atribut dari entitas dan mempunyai harga tertentu.
	Atribut Primary Key	Aturan untuk memastikan bahwa setiap baris data pada tabel bersifat unik.
	Atribut Multivalued	Nilai dari suatu atribut yang mempunyai lebih dari satu (multivalued) nilai dari attribute yang bersangkutan
	Atribut Composite	Atribut yang terdiri dari beberapa atribut yang lebih kecil yang mempunyai arti tertentu yang masih bisa dipecah lagi atau mempunyai sub atribut.
	Atribut Derivatif	Tidak Harus disimpan dalam Database

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Rancangan Basisdata Tabel Menu	28
4.2 Rancangan Basisdata Tabel SubMenu	28
4.3 Rancangan Basisdata Tabel Item	28

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	
Halaman Persetujuan Laporan Kerja Praktek	i
Halaman Lembar Pengesahan Selesai KP.....	ii
Kata Pengantar	iii
Abstrak	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Simbol.....	xi
Daftar Lampiran	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi Geografis.....	5
2.2 Sistem Basis Data.....	7
2.3 Pariwisata	8
2.4 Android.....	8

2.5	Eclipse IDE(<i>Integrated Development Environment</i>)	9
2.6	PHP.....	9
2.7	<i>Google Maps API</i>	9
2.8	<i>FlowChart</i>	9
2.9	<i>Entity Relational Diagram (ERD)</i>	13
2.10	<i>Logical Relational Structure (LRS)</i>	14

BAB III ORGANISASI

3.1	Sejarah Dinas Budaya Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kota Pangkalpinang	16
3.2	Landasan Hukum.....	18
3.3	Visi dan Misi Dinas Budaya Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kota Pangkalpinang	19
3.4	Peta Jabatan Dinas Budaya Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kota Pangkalpinang	21

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Definisi Masalah dan Penyelesaian	22
4.2	<i>FlowChart</i> Analisa Sistem	23
4.3	Algoritma Penyelesaian Masalah dan Pembahasannya.....	24
4.4	Rancangan Layar Pengguna	24
	4.4.1 Rancangan Layar Menu <i>Home</i>	25
	4.4.2 Rancangan Layar Menu <i>About</i>	25
	4.4.3 Rancangan Layar SubMenu.....	26
	4.4.4 Rancangan Layar Item SubMenu	26
	4.4.5 Rancangan Layar Menu <i>Help</i>	27
	4.4.6 Rancangan Layar Menu <i>Maps</i>	27
4.5	Rancangan Basis Data	28
	4.5.1 Rancangan Basis Data Tabel Menu	28
	4.5.2 Rancangan Basis Data Tabel SubMenu.....	28
	4.5.3 Rancangan Basis Data Tabel Item	28

4.6	Uji Coba Program Dengan Contoh Data.....	29
4.6.1	Rancangan Tampilan Menu Utama	29
4.6.2	Rancangan Tampilan Menu <i>About</i>	30
4.6.3	Rancangan Tampilan SubMenu.....	30
4.6.4	Rancangan Tampilan Item	31
4.6.5	Rancangan Tampilan <i>Help</i>	32
4.6.6	Rancangan Tampilan <i>Maps</i>	32
4.7	Kelebihan dan Kekurangan Program	33
4.7.1	Kelebihan Program	33
4.7.2	Kekurangan Program	33
4.8	<i>FlowChart</i> Pengguna.....	33
4.9	ERD dan LRS	34
4.9.1	ERD	34
4.9.2	Transformasi ERD ke LRS	35
4.9.3	LRS	35

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	36
5.2	Saran.....	37
	Daftar Pustaka	38
	Lampiran	39