

**APLIKASI PARIWISATA DI PROVINSI KEPULAUAN
BANGKA BELITUNG BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI



SAPUTRA

1511500115

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG**

2020

**APLIKASI PARIWISATA DI PROVINSI KEPULAUAN
BANGKA BELITUNG BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG**

2020

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1511500115

Nama : Saputra

Judul Skripsi : APLIKASI PARIWISATA DI PROVINSI KEPULAUAN
BANGKA BELITUNG BESBASIS *ANDROID*

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

Pangkalpinang, 21 Juli 2020



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**APLIKASI PARIWISATA DI PROVINSI KEPULAUAN BANGKA
BELITUNG BERBASIS *ANDROID***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Saputra
1511500115**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 21 Juli 2020

Anggota Penguji

**Rendy Rian Crisna Putra, M.Kom
NIDN 0221069201**

Dosen Pembimbing

**Ari Amir Alkodri, M.Kom
NIDN 0201038601**

Kaprodi Teknik Informatika

**Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501**

Ketua Penguji

**Laurentinus, M.Kom
NIDN 0201079201**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**

**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak, Ibu, dan Kedua Kakakku tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M. Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Ari Amir Alkodri, M. Kom selaku dosen pembimbing.
7. Bapak Drs. Darlan, S.pd., M.M selaku Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung
8. Kakak Sepupuku Eni Mariani yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-temanku terutama Didin, Cristian Yohanes, Restu Putra, Robika, Heri Kiswanto yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
10. Nora Sevta Bella yang telah memberikan dukungan moral untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

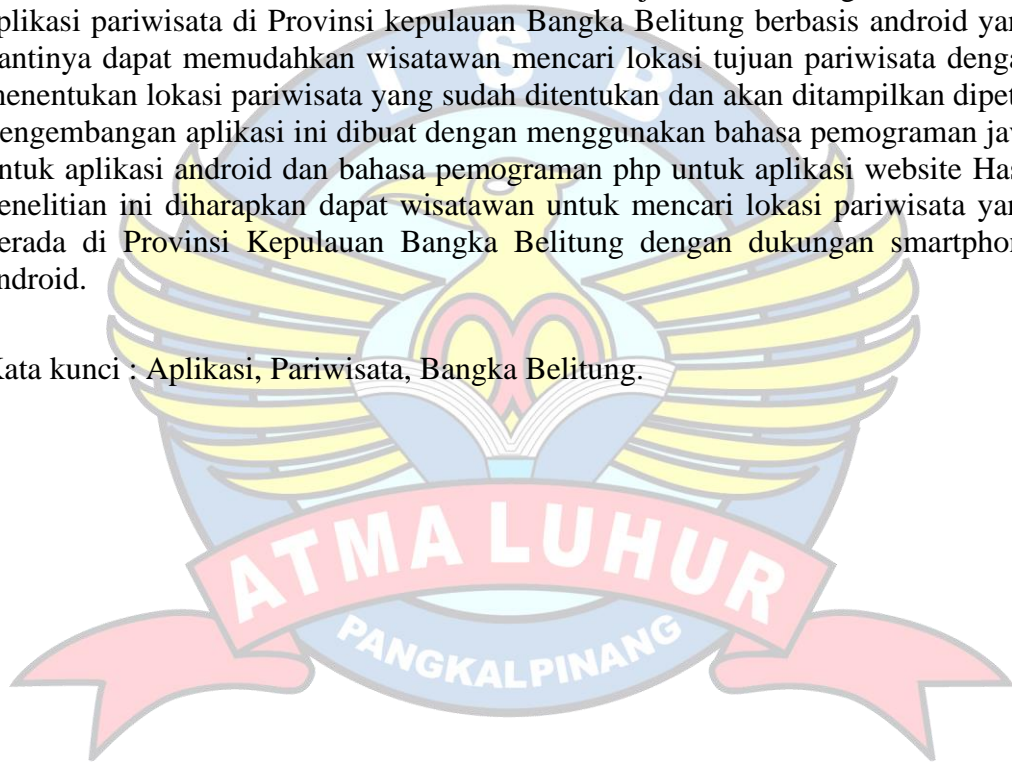
Pangkalpinang, 21 Juli 2020



ABSTRAK

Provinsi Kepulauan Bangka Belitung merupakan provinsi baru yang masih asli dan memiliki potensi pariwisata yang sangat besar, memiliki letak geografis yang menarik. Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dikelilingi berbagai potensi pariwisata yang dapat diunggulkan seperti pariwisata pantai, pariwisata sejarah dan pariwisata alam serta pariwisata buatan yang telah dibangun oleh dinas kepariwisataan Bangka Belitung untuk menambah daya tarik wisatawan untuk berwisata ke Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dan masalah utamanya yaitu lokasi yang masih sangat terbatas sehingga informasi dan jalur menuju lokasi wisata tidak diketahui oleh wisatawan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu aplikasi pariwisata di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung berbasis android yang nantinya dapat memudahkan wisatawan mencari lokasi tujuan pariwisata dengan menentukan lokasi pariwisata yang sudah ditentukan dan akan ditampilkan dipeta. Pengembangan aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman java untuk aplikasi android dan bahasa pemrograman php untuk aplikasi website Hasil penelitian ini diharapkan dapat wisatawan untuk mencari lokasi pariwisata yang berada di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dengan dukungan smartphone android.

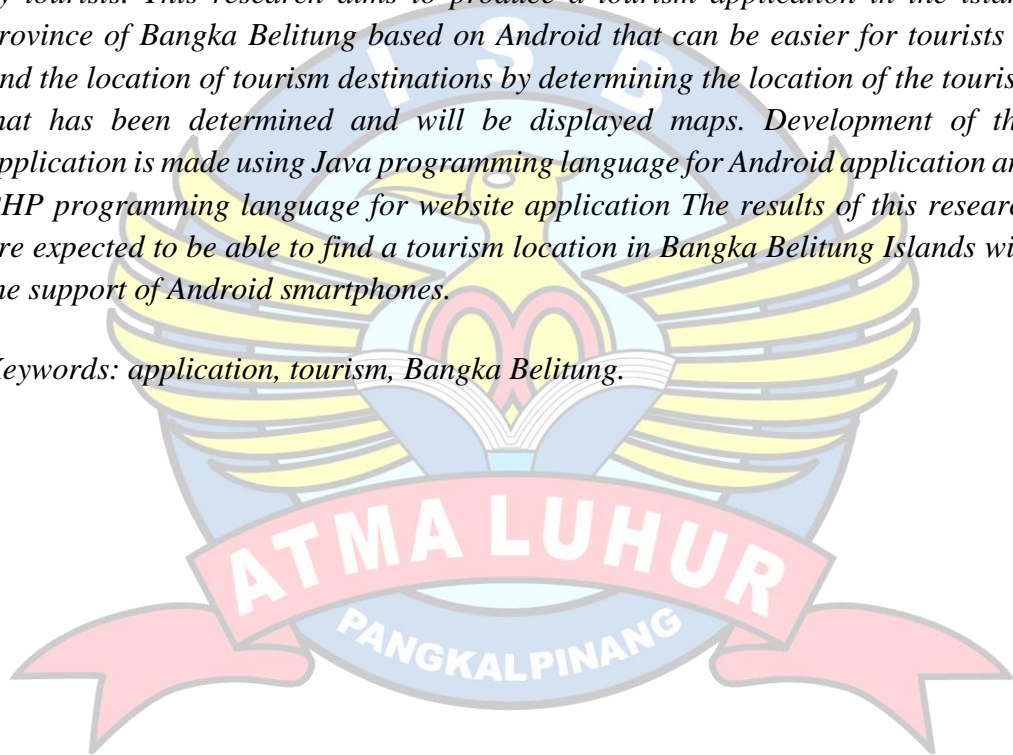
Kata kunci : Aplikasi, Pariwisata, Bangka Belitung.



ABSTRACK

Bangka Belitung Province is a new province that is still genuine and has a very large tourism potential, it has a location of great graphics. Bangka Belitung Province is surrounded by various potential tourism potentials such as coastal tourism, tourism history and natural tourism and artificial tourism that has been built by the tourist department of Bangka Belitung to add the attraction of tourists to travel to the island province of Bangka Belitung and its main problem is the location is still very limited so that information and path to tourist sites is not known by tourists. This research aims to produce a tourism application in the island province of Bangka Belitung based on Android that can be easier for tourists to find the location of tourism destinations by determining the location of the tourism that has been determined and will be displayed maps. Development of this application is made using Java programming language for Android application and PHP programming language for website application The results of this research are expected to be able to find a tourism location in Bangka Belitung Islands with the support of Android smartphones.

Keywords: application, tourism, Bangka Belitung.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika penulis	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Model <i>Waterfall</i>	6
2.2 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	7
2.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	8
2.2.2 <i>Activity Diagram</i>	8
2.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	9
2.2.4 <i>Class Diagram</i>	9
2.3 Pariwisata	9
2.4 <i>Mobile Application</i>	10
2.5 <i>Java</i>	10
2.6 <i>Android</i>	10
2.7 <i>Android Studio</i>	11
2.8 <i>LBS (Location Based Service)</i>	11
2.9 <i>GPS (Global Positioning System)</i>	14
2.10 Koordinat Geografis.....	15
2.11 <i>Google Maps Application Programming Interface (API)</i>	16
2.12 <i>MySql</i>	16
2.13 <i>DBMS (Databases Management System)</i>	16
2.14 <i>Latitude</i>	17
2.15 <i>Longitude</i>	17
2.16 Penelitian Terdahulu	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian	22
3.1.1 Model Pengembangan Perangkat lunak	22
3.1.2 Metode Penelitian dalam Pengembangan Perangkat Lunak	23
3.1.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem	23

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung	25
4.1.1 Tugas, Fungsi dan Struktur Organisasi Dinas kebudayaan dan Pariwisata	27
4.2 Analisa Masalah	33
4.3 Analisa Sistem Berjalan	34
4.4 Evaluasi Sistem Yang Berjalan	35
4.5 <i>Use Case Diagram</i>	36
4.5.1 <i>Use Case Diagram Web server</i>	36
4.5.2 <i>Use Case Diagram Wisatawan</i>	38
4.6 <i>Activity Diagram</i>	38
4.6.1 <i>Activity Diagram Web server</i>	38
4.6.2 <i>Activity Diagram Wisatawan</i>	44
4.7 <i>Sequence Diagram</i>	46
4.7.1 <i>Sequence Diagram Web server</i>	46
4.7.2 <i>Sequence Diagram Wisatawan</i>	52
4.8 <i>Class Diagram</i>	54
4.9 Struktur Basis Data	55
4.10 Rancangan Layar	57
4.11 Implementasi	63
4.12 Persyaratan Sistem	63
4.13 Pengoprasian Sistem	63
4.14 Pengoprasian Sistem <i>Web Server</i>	63
4.15 Pengoprasian Sistem <i>Mobile</i>	66
4.16 Pengujian	71
4.17 Keunggulan Sistem	72
4.18 Kelemahan Sistem	73

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	74

DAFTAR PUSTAKA	75
-----------------------------	----

LAMPIRAN	75
-----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model <i>Waterfall</i>	6
Gambar 2.2 Teknologi <i>Location Based Services</i>	12
Gambar 2.3 Komponen <i>Location Based Service</i>	11
Gambar 2.4 <i>Longitude</i> dan <i>Latitude</i>	15
Gambar 3.1 Ilustrasi Model <i>Waterfall</i>	22
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	33
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Lokasi Tempat Wisata <i>Konvensional</i>	35
Gambar 4.3 <i>Use Case</i> Admin Pariwisata	37
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i>	38
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Login	39
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Beranda.....	39
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Kategori Pariwisata.....	40
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Pariwisata Kabupaten	41
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Data Pariwisata	42
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Profil	42
Gambar 4.11 <i>Acivity Diagram</i> Admin	43
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Keluar	44
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Bangka	44
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Belitung	45
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Tentang	45
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Login	46
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Beranda	47
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Kategori Pariwisata	48
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Pariwisata Kabupaten	49
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Data Pariwisata	50
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Profil	51
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Admin	52
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Keluar	52
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Bangka	53
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Belitung.....	53
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Tentang	54
Gambar 4.27 <i>Class Diagram</i> Admin Pariwisata	54
Gambar 4.28 Rancangan Tampilan <i>Splash Screen</i>	58
Gambar 4.29 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	58
Gambar 4.30 Rancangan Tampilan Pariwisata Kabupaten.....	59
Gambar 4.31 Rancangan Tampilan Menu Kategori	60
Gambar 4.32 Rancangan Tampilan <i>List</i> Wisata.....	60
Gambar 4.33 Rancangan Tampilan Informasi Wisata	61
Gambar 4.34 Rancangan Tampilan Peta dan Rute Perjalanan.....	62
Gambar 4.35 Halaman <i>Login</i>	63
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Kelola Admin Pariwisata.....	63
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Pariwisata Kabupaten	64

Gambar 4.38 Tampilan Halaman Tambah Kategori Wisata.....	64
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Tampil Data Pariwisata	65
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Tambah Data Pariwisata.....	65
Gambar 4.41 Tampilan <i>Splash Screen</i>	66
Gambar 4.42 Tempilan Menu Utama.....	66
Gambar 4.43 Tampilan Pariwisata Kabupaten.....	67
Gambar 4.44 Tampilan Kategori Pariwisata	68
Gambar 4.45 Tampilan <i>List Wisata</i>	69
Gambar 4.46 Tampilan Informasi wisata.....	69
Gambar 4.47 Tampilan Peta dan Rute Perjalanan	70





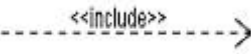
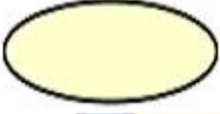
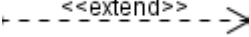
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 4.1 <i>Use Case Admin</i> Pariwisata	37
Tabel 4.2 Tabel Admin	55
Tabel 4.3 Tabel Kabupaten	55
Tabel 4.4 Tabel Kategori.....	56
Tabel 4.5 Tabel Pariwisata.....	56
Tabel 4.6 Kuisisioner Hasil Pengujian Aplikasi.....	71







DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Use Case Diagram

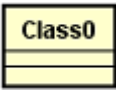

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menunjukkan <i>user</i> yang akan menggunakan sistem baru
2		<i>Association</i>	Menghubungkan <i>link</i> antar <i>element</i>
3		<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> Lainnya
4		<i>Use case</i>	Menunjukkan proses yang terjadi pada sistem baru
5		<i>Extend</i>	menunjukkan bahwa <i>suatu use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i>

2. Simbol Activity Diagram

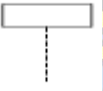


No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Start Point</i>	Titik awal, untk memulai suatu aktivitas
2		<i>End Point</i>	Titik akhir, untuk mengakhiri Aktivitas
3		<i>Activity</i>	Menandakan sebuah aktivitas

4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil Keputusan
---	---	-----------------	-----------------------------------

3. Simbol Class Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Himpunan objek-objek dengan <i>atribute</i> dan <i>operation</i> yang sama dan saling keterkaitan.
2		<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>class</i> dengan <i>class</i> lainnya

4. Simbol Sequence Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Lifeline</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi
2		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan
3		<i>A Focus Of Control</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah <i>message</i>

1.