

**APLIKASI PENDATAAN TEMPAT WISATA KOTA
PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

APLIKASI PENDATAAN TEMPAT WISATA KOTA PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

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



Muhammad Wahyu Juliansyah

1711500002

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

2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1711500002

Nama : Muhammad Wahyu Juliansyah

Judul Skripsi : Aplikasi Pendataan Tempat Wisata Kota
Pangkalpinang Berbasis 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..... 2021



(Muhammad Wahyu Juliansyah)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Aplikasi Pendataan Tempat Wisata Kota Pangkalpinang Berbasis Android

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Wahyu Juliansyah
1711500002

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 18 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Anggota



Rahmat Sulaiman, M.Kom
NIDN. 0208019401

Dosen Pembimbing



Fransiskus Pj, M.Kom
NIDN. 0201069102



Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

Ketua Penguji



Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN. 0008128901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB/ATMA LUHUR



Ellya Helmut, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi untuk 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. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifat positif 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 dan Ibu 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 Fransiskus Pj. M. Kom, selaku dosen pembimbing.
7. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2017 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, 09 Agustus 2021

Penulis

Abstract

Utilization of technology and information in the development of a business is very important, with technology that is now very rapidly developing, a business can develop. The use of Android plays an important role in aspects of everyday life. With the existence of Android, the service for collecting data on tourist attractions will be effective and efficient. Problems in developing tourist attractions, especially in Pangkalpinang City, are still difficult due to lack of detailed tourist information, as well as new tourist attractions that have not been registered. The purpose of this study is to implement an integrated system as a solution in providing time efficiency and work effectiveness in the process of collecting tourist attractions. This tourist attractions data collection application is based on Android using Android Studio as a basic component of system design, the database uses MySQL and the model uses Prototype. The Android application for data collection of tourist attractions can produce a solution that can make it easier for tourists to visit or vacation. By utilizing a computerized system properly and correctly it will make it easier to process data and collect data on tourist attractions.

Keywords: Android, Android Studio, MySQL, Prototype, Tourist Attractions



ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dan informasi dalam pengembangan suatu bisnis sangat penting, dengan teknologi yang sekarang sangat maju pesat maka suatu bisnis dapat berkembang. Penggunaan *Android* memegang peran penting dalam aspek kehidupan sehari-hari. Dengan adanya *Android*, maka pelayanan pada pendataan tempat wisata akan menjadi efektif dan efisien. Masalah pada pengembangan tempat wisata khususnya di Kota Pangkalpinang masih sulit dikarenakan informasi tempat wisata yang kurang *detail*, begitu juga dengan tempat wisata baru yang belum terdaftar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengimplementasikan sistem terintegrasi sebagai solusi dalam memberikan efisien waktu dan efektifitas kerja dalam proses pendataan tempat wisata. Aplikasi pendataan tempat wisata ini berbasis *Android* dengan menggunakan *Android Studio* sebagai komponen dasar dari perancangan sistem, basis data menggunakan *MySQL* dan model menggunakan *Prototype*. Aplikasi *Android* pendataan tempat wisata dapat menghasilkan suatu solusi yang mampu mempermudah wisatawan untuk berkunjung atau berlibur. Dengan memanfaatkan sistem yang terkomputerisasi secara baik dan benar akan mempermudah dalam pengolahan data dan pendataan tempat wisata menjadi lebih mudah.

Kata Kunci: *Android, Android Studio, MySQL, Prototype, Tempat Wisata*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Model <i>Prototype</i>	5
2.1.1 Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Prototype</i>	6
2.2. Android.....	6
2.3. Versi Android	6
2.4. PHP.....	8
2.5. MySQL	8
2.6. XAMPP	8

2.7. Blackbox Testing.....	9
2.8. Penelitian Terdahulu.....	9

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Model Penelitian.....	14
3.1.1 Tahapan-Tahapan Pengembangan <i>Prototype</i>	15
3.2. Teknik Pengumpulan Data	15
3.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem	16

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Analisis Sistem Berjalan.....	19
4.1.1. Analisis Sistem Usulan.....	20
4.2. Analisis	21
4.3. Spesifikasi Kebutuhan	21
4.4. Identifikasi Kebutuhan Fungsional.....	21
4.5. Identifikasi Kebutuhan Non-Fungsional	22
4.6. Rancangan Sistem.....	23
4.6.1. Rancangan Aplikasi.....	23
4.6.2. Use Case Diagram	23
4.6.3. Sequence Diagram.....	32
4.6.4. Rancangan Proses	38
4.6.5. Activity Diagram	38
4.6.6. Rancangan Database.....	49
4.6.7. Rancangan Layar	50
4.7. Implementasi	62
4.7.1. Tampilan Layar Admin.....	62
4.7.2. Tampilan Layar Wisatawan.....	68
4.8. Pengujian Blackbox.....	77

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....81
5.2. Saran81

DAFTAR PUSTAKA82

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Model <i>Prototype</i>	5
Gambar 4.1 <i>Activity Analisis Sistem Berjalan</i>	19
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram Sistem Usulan</i>	20
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram Admin</i>	24
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram Wisatawan</i>	28
Gambar 4.5 <i>Sequence Diagram Login</i>	32
Gambar 4.6 <i>Sequence Diagram Home</i>	33
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram User</i>	34
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram Kategori</i>	34
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram Wisata</i>	35
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram Review</i>	35
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram Register</i>	36
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram Login Wisatawan</i>	36
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram Ikut Berkontribusi</i>	37
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram Dari Kontributor</i>	37
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram Login</i>	38
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram Home</i>	39
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram User</i>	40
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram Kategori</i>	41
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram Wisata</i>	42
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram Review</i>	43
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram Register</i>	44
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram Login Wisatawan</i>	45
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram Wisata</i>	46
Gambar 4.24 <i>Activity Diagram Ikut Berkontribusi</i>	47

Gambar 4.25 <i>Activity</i> Diagram Dari Kontributor	48
Gambar 4.26 <i>Class</i> Diagram	49
Gambar 4.27 Rancangan Layar <i>Login</i>	50
Gambar 4.28 Rancangan Layar <i>Home</i>	51
Gambar 4.29 Rancangan Layar <i>User</i>	52
Gambar 4.30 Rancangan Layar <i>User</i>	52
Gambar 4.31 Rancangan Layar Kategori	53
Gambar 4.32 Rancangan Layar Wisata	54
Gambar 4.33 Rancangan Layar Wisata	54
Gambar 4.34 Rancangan Layar Wisata	55
Gambar 4.35 Rancangan Layar <i>Review</i>	56
Gambar 4.36 Rancangan Layar <i>Register</i>	57
Gambar 4.37 Rancangan Layar <i>Login</i>	58
Gambar 4.38 Rancangan Layar Wisata	59
Gambar 4.39 Rancangan Layar Ikut Berkontribusi	60
Gambar 4.40 Rancangan Layar Dari Kontributor	61
Gambar 4.41 Tampilan Layar <i>Login</i>	62
Gambar 4.42 Tampilan Layar <i>Home</i>	63
Gambar 4.43 Tampilan Layar <i>User</i>	64
Gambar 4.44 Tampilan Layar <i>User</i>	64
Gambar 4.45 Tampilan Layar Kategori.....	65
Gambar 4.46 Tampilan Layar Wisata	66
Gambar 4.47 Tampilan Layar Wisata	66
Gambar 4.48 Tampilan Layar Wisata	67
Gambar 4.49 Tampilan Layar <i>Review</i>	68
Gambar 4.50 Tampilan Layar <i>Register</i>	68
Gambar 4.51 Tampilan Layar <i>Login</i>	69
Gambar 4.52 Tampilan Layar Wisata	70

Gambar 4.53 Tampilan Layar Wisata Air	72
Gambar 4.54 Tampilan Layar Wisata Sejarah.....	72
Gambar 4.55 Tampilan Layar Wisata Kuliner	73
Gambar 4.56 Tampilan Layar Wisata Agro.....	74
Gambar 4.57 Tampilan Layar Ikut Berkontribusi	75
Gambar 4.58 Tampilan Layar Dari Kontributor	76







DAFTAR TABEL





	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 4.1 Spesifikasi Laptop	22
Tabel 4.2 Spesifikasi <i>Smartphone</i>	22
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Login	24
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram <i>Home</i>	25
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram <i>User</i>	25
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Kategori	26
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Daftar Wisata	26
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram <i>Review</i>	27
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram <i>Register</i>	30
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram <i>Login</i> Wisatawan	30
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Wisata	31
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Ikut Berkontribusi	31
Tabel 4.13 Penamaan dan Penomoran Dari Kontributor	31
Tabel 4.14 Pengujian BlackBox Admin	77
Tabel 4.15 Pengujian BlackBox Wisatawan	78

DAFTAR SIMBOL


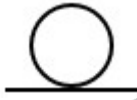


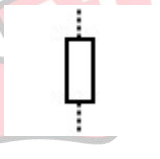


Simbol *Use Case Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor 	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.	Assosiasi 	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
3.	<i>Use Case</i> 	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil terstruktur bagi suatu actor.
4.	<i>Dependency</i> 	Class yang menggunakan class yang lain. Umumnya digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain.

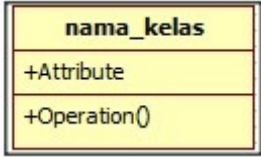

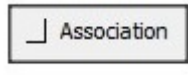
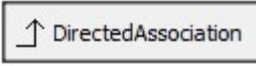
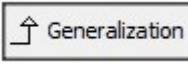


Simbol Activity Diagram

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.	Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
5.	Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status akhir.

Simbol *Sequence Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.		Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2.		Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
3.		Menggambarkan gambaran dari form.
4.		Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel
5.		Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya <i>message</i> .
6.		Menggambarkan pengiriman pesan.
7.		Mengakhiri Pesan

Simbol *Class Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.		Kelas pada struktur sistem.
2.		Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.		Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4.		Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain, berarah biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5.		Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
6.		Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7.		Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian.