

**RANCANGAN APLIKASI PARIWISATA BERBASIS
ANDROID PADA DINAS KOTA PANGKALPINANG**



LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM

NAMA

2011500033

ACHMAD FAISOL

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

2023/2024



INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Studi : Strata 1

Judul: **Rancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Android Pada Dinas Kota Pangkal Pinang**

NIM

I. 2011500033

NAMA

ACHMAD FAISOL

Pangkalpinang, 18 Oktober 2023

Menyetujui,

Menyetujui,

Pembimbing

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

NIDN: 0224048003

Pembimbing Lapangan

NIK: 1901052904910001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Chandra Kirana, M.Kom

NIDN.0228108501



LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP


Dinyatakan Bahwa:

1. Achmad Faisol

Telah melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktik dari 18 Oktober sampai dengan 24 Oktober 2023

Nama Instansi : Dinas Pariwisata Kota Pangkalpinang

Alamat : Jl. Rasakunda, Kelurahan Sriwijaya, Kecamatan Girimaya, Kota Pangkalpinang

Plt. KEPALA DINAS PARIWISATA
KOTA PANGKALPINANG,

Drs. Waspada
Pembina IV/a

NIP.19670505199802001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

NAMA

NIM

ACHMAD FAISOL

2011500033

Judul laporan KP: **RANCANGAN APLIKASI PARIWISATA
BERBASIS ANDROID PADA DINAS KOTA
PANGKALPINANG**

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Kerja Praktek ini adalah hasil karya sendiri bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kuliah Kerja Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka siap mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut

Nama

PangkalPinang , 22 Januari 2024

ACHMAD FAISOL



ABSTRAK

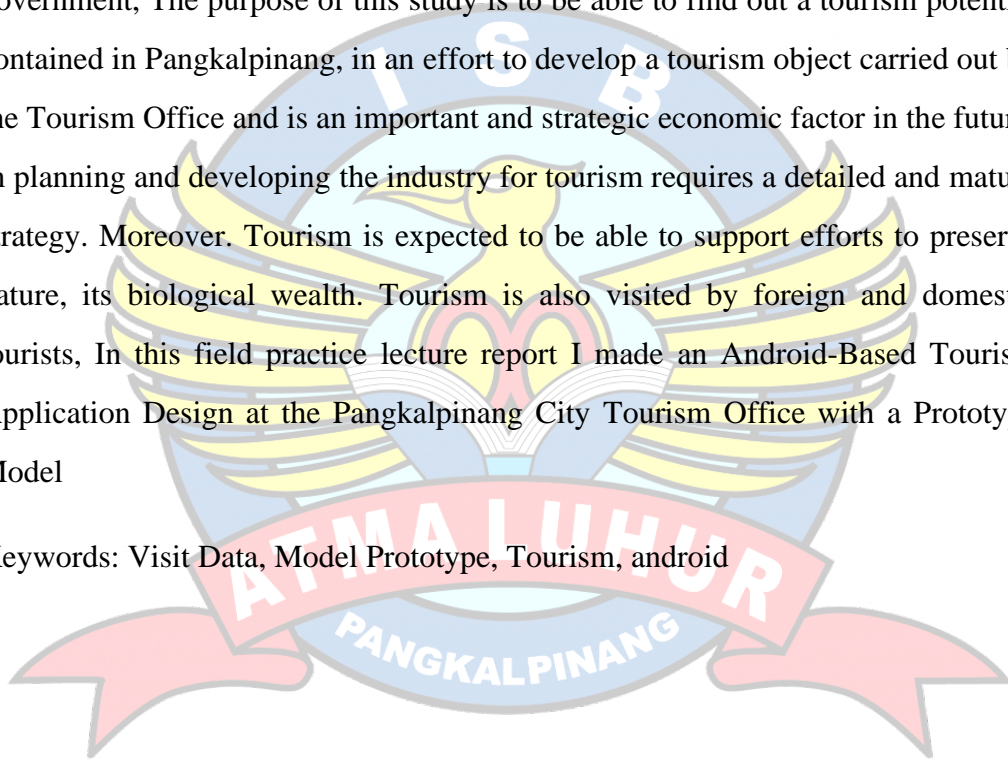
Dinas Pariwisata adalah organisasi pemerintah yang menjalankan tugas-tugas negara dan fungsi-fungsi pemerintahan daerah di bidang pariwisata. Dinas Pariwisata mempunyai kewenangan desentralisasi dan dekonsentrasi untuk mengatur, mengembangkan, dan mempromosikan pariwisata di daerahnya. Dinas Pariwisata berada di bawah koordinasi pemerintah, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui sebuah potensi pariwisata yang terdapat pada Pangkalpinang, dalam upaya untuk pengembangan sebuah objek pariwisata yang dilakukan Dinas Pariwisata merupakan suatu faktor ekonomi penting dan strategis di masa mendatang. Dalam perencanaan serta pengembangan industri untuk pariwisata memerlukan strategi yang terperinci dan matang. Selain itu, Pariwisata diharapkan mampu untuk menunjang upaya-upaya untuk melestarikan alam, kekayaan hayati yang dimiliki. Pariwisata juga di kunjungi oleh wisatawan luar negeri dan dalam negeri, Pada laporan kuliah praktek lapangan ini saya membuat sebuah Rancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Android di Dinas Pariwisata Kota Pangkalpinang dengan Model Prototype

Kata Kunci: Data Kunjungan, Model Prototype, Pariwisata, android

ABSTRACT

Dinas Pariwisata is a government organization that carries out state duties and local government functions in the field of tourism. The Tourism Office has the authority of decentralization and deconcentration to regulate, develop, and promote tourism in its area. The Tourism Office is under the coordination of the government, The purpose of this study is to be able to find out a tourism potential contained in Pangkalpinang, in an effort to develop a tourism object carried out by the Tourism Office and is an important and strategic economic factor in the future. In planning and developing the industry for tourism requires a detailed and mature strategy. Moreover. Tourism is expected to be able to support efforts to preserve nature, its biological wealth. Tourism is also visited by foreign and domestic tourists, In this field practice lecture report I made an Android-Based Tourism Application Design at the Pangkalpinang City Tourism Office with a Prototype Model

Keywords: Visit Data, Model Prototype, Tourism, android



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpah, segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Kuliah Praktek ini yang berjudul "Rancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Android di Dinas Pariwisata Kota Pangkalpinang" yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur. Kami sebagai penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada


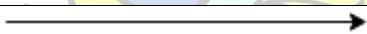
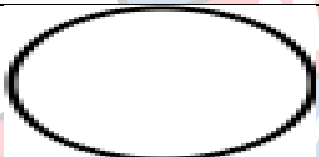
1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan ibu tercinta yang telah mendukung kami spirit maupun materi.
3. Bapak Prof Dr Moedjiono, M.Sc selaku Rektor ISB Atma Luhur.
4. Bapak Chandra Kirana, M.Kom. Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
5. R Burham Isnanto F, S.Si, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing.
6. Saudara dan sahabat-sahabatku telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan laporan ini.

Kami menyadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari sempurna karena itu, kritik dan saran akan senantiasa kami terima dengan senang hati.





Akhir kata, kami ucapkan terima kasih atas semua dukungan dan bantuannya sehingga laporan ini dapat disusun dengan baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya.

DAFTAR SIMBOL

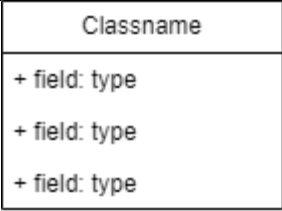

1. Simbol Use Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1	 A stick figure with a yellow circle for a head and the text "Actor0" below it.	Actor	Menunjukkan user yang akan menggunakan sistem baru
2	 A horizontal arrow pointing to the right.	Association	Menggambarkan hubungan antara obyek yang saling membutuhkan
3	 An empty oval shape.	Use case	Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)


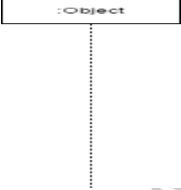
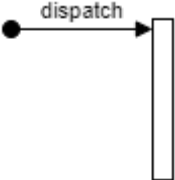

2. Simbol Activity Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Start	Menggambarkan awal dari sebuah kegiatan
2		Association	Menggambarkan hubungan antara obyek yang saling membutuhkan
3		Activities	Menggambarkan proses bisnis
4		End Point	Menggambarkan akhir dari sebuah kegiatan dalam <i>activity diagram</i>

3. Simbol Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1	 <p>Classname</p> <p>+ field: type</p> <p>+ field: type</p> <p>+ field: type</p>	Class	Penggambaran dari <i>class name</i> , <i>attribute</i> atau <i>property</i> atau data dan <i>methode</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i>
2		Association	Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah

4. Simbol Sequence Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Actor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
2		Lifeline	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi
3		Found message	Di gunakan untuk menemukan pesan
4		A Focus Of Control	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR SIMBOL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan manfaat penulisan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.4.1 Metodologi Penelitian.....	3
1.4.2 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Aplikasi.....	8
2.2 Pariwisata.....	8
2.3 Android.....	9
2.4 Android Studio.....	9
2.5 Database.....	10
2.6 MySQL.....	11

2.7	Xampp.....	12
2.8	Penelitian Terdahulu.....	13
BAB III ORGANISASI.....		19
3.1	Dinas Pariwisata.....	19
3.2	Visi dan Misi	20
3.3	Struktur Organisasi	20
3.4	Arsitektur Teknologi.....	20
3.5	Spesifikasi Komputer.....	20
BAB IV PEMBAHASAN		30
4.1	Analisa Masalah.....	30
4.2	Analisis Sistem Berjalan.....	31
4.3	Analisis Sistem Usulan.....	31
4.3.1	Analisis metode	31
4.3.2	Use Case Diagram.....	31
4.3.3	Activity Diagram.....	31
4.3.4	Sequence Diagram.....	31
4.3.5	Class Diagram.....	31
4.4	Rancangan Layar.....	31
BAB V PENUTUP		54
5,1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....		55
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		57

