

TUGAS AKHIR

Panduan Pariwisata di Sulawesi Utara Berbasis Android



Oleh

Agustian Kathrolf Agape Mampouw
NIM : 13 024 102

Dosen Pembimbing

Ali A. S. Ramschie, SST. MT
NIP. 19730909 200312 1 001

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI MANADO
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
PROGRAM STUDI D-IV TEKNIK INFORMATIKA
2017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR `	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I	PENDAHULUAN	1
	1.1 Latar Belakang	1
	1.2 Alasan Pemilihan Judul	2
	1.3 Rumusan Masalah	3
	1.4 Tujuan Penelitian	3
	1.5 Manfaat Penelitian	3
	1.6 Batasan Masalah	4
	1.7 Sistematika Penulisan	4
	1.8 Roadmap Penelitian	5
BAB II	Tinjauan Pustaka	7
	2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	7
	2.1.1 Pengertian Sistem Informasi	8
	2.1.2 Komponen Sistem Informasi	9
	2.2 Database	11
	2.2.1 Database Manajemen Sistem	11
	2.3 Android	14
	2.3.2 Keunggulan android	18
	2.3.3 Sifat android	18
	2.3.4 Keunggulan OS android	19

2.4 JDK	20
2.5 JRE	20
2.6 IDE	20
2.7 JVM	20
2.8 AVD	21
2.9 Android studio.....	21
2.9.1 Struktur proyek	22
2.9.2 Sistem versi gradle	23
2.10 Java	23
2.11 XML	24
2.12 Api Key	25
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 26
3.1 Tempat dan Waktu	26
3.2 Metode Penelitian.....	26
3.2.1 Pengumpulan data	26
3.2.2 Data primer	28
3.2.3 Langkah kerja metodologi penelitian	28
3.2.4 Analisa data	29
3.2.5 Metode perencanaan	30
3.3 Diagram Blok	31
3.3.1 Data Flow Diagram	31
3.3.2 Flow chart	32
3.4 Design aplikasi	37
a. Struktur menu	37
b. Sketsa splashscreen	38
c. Sketsa tampilan menu	38
d. Sketsa tampilan wisata	39
e. Sketsa tampilan perbelanjaan	40
f. Sketsa tampilan penginapan	40
g. Sketsa tampilan map	41

h. Sketsa tampilan extra	41
3.5 Pembuatan gambar splashscreen dengan aplikasi editing	42
3.6 Pembuatan image button wisata, perbelanjaan, penginapan, peta, dan extra dengan aplikasi editing gambar	42
3.7 Pembuatan aplikasi	45
a. Menu aplikasi	45
b. Image button wisata	47
c. Image button perbelanjaan	49
d. Image button penginapan	51
e. Image button peta/map	53
f. Image button extra	55
g. Pembuatan splashscreen	56
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 58
4.1 Implementasi Aplikasi	58
a. Pengujian mobile	58
b. Pengujian desktop	66
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Bidang Pariwisata Sulawesi Utara (Sulut), ada beberapa jenis wisata yang bisa di nikmati para wisatawan, antara lain meliputi : ekowisata, wisata kuliner, wisata sejarah, wisata religi dan wisata malam.

Dalam kurun waktu dua dekade terakhir, kegiatan pariwisata dengan pesat tumbuh menjadi salah satu andalan perekonomian Sulut. Kebanyakan wisatawan berkunjung di Sulut untuk melihat kebudayaan dan tempat wisata yang alami dan terjaga. Hal tersebut terus dipertahankan dan dikembangkan oleh pemerintah daerah.

Teknologi canggih yang sudah tersedia seperti pencarian online dan pemanfaatan peta pada website mengenai wisata, pusat perbelanjaan dan hotel memang ada, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan baik dalam menemukan tempat atau fasilitas lain yang tepat di Sulut, karena belum tersedia aplikasi untuk menemukan objek wisata.

Untuk mengatasi permasalahan ini, penulis mengusulkan kepada dinas pariwisata dan kebudayaan Kota Manado dan dinas pariwisata Provinsi Sulawesi Utara agar penulis diberikan kesempatan untuk membuat sebuah panduan untuk mencari lokasi wisata, penginapan, tempat perbelanjaan, seni budaya dan fasilitas olahraga agar mempermudah para wisatawan menentukan tujuan setibanya di Sulawesi Utara.

Penulis mencoba membuat aplikasi berbasis android untuk pariwisata Sulut yang dapat diakses dengan menggunakan smartphone berbasis Android. dalam pembuatannya. Adapun beberapa uraian di atas, maka penulis akan membangun sebuah aplikasi pariwisata di Sulut yang berbasis Android menggunakan smartphone yang nantinya aplikasi ini dapat memberikan informasi mengenai letak lokasi dan jenis wisata, pusat perbelanjaan , penginapan, seni budaya dan fasilitas olahraga yang ada di Sulut.

Dari penjelasan di atas, penulis merancang dan membuat sebuah aplikasi berbasis mobile android di mana aplikasi ini akan memberikan informasi serta menjadi

panduan bagi wisatawan domestik maupun mancanegara untuk mengakses semua lokasi dan jenis wisata yang ada di Sulut. Penulis mengangkat permasalahan ini dalam penyusunan tugas akhir yang berjudul “**Panduan Pariwisata di Sulawesi Utara Berbasis Android**”

1.2 Alasan Pemilihan Judul

Pariwisata telah menjadi salah satu industri terbesar di dunia, dan ini merupakan andalan utama dalam menghasilkan devisa di suatu negara. Bagi negara – negara di kepulauan Karibia, pariwisata merupakan penyumbang terbesar dalam pendapatan masyarakat dan negara.

Pentingnya peranan pariwisata dalam pembangunan ekonomi di berbagai Negara sudah tidak diragukan lagi. Banyak Negara sejak beberapa tahun terakhir menggarap pariwisata dengan serius dan menjadikan pariwisata sebagai sektor unggulan dalam perolehan devisa, penciptaan lapangan kerja, maupun pemberantasan kemiskinan. Tetapi pada dasarnya pariwisata bukan hanya masalah ekonomi, melainkan masalah social, budaya, politik, dan sebagainya. Pariwisata adalah suatu sistem yang multi kompleks, dengan berbagai aspek yang saling terkait dan saling mempengaruhi antar sesame.

Salah satu Provinsi yang sangat memiliki potensi di bidang pariwisata adalah Sulawesi Utara yang memiliki 5 jenis wisata yang bisa diakses oleh para wisatawan, yaitu : Ekowisata, Wisata Kuliner, Wisata Sejarah, Wisata Religi, dan Wisata Malam.

Setelah memperhatikan latar belakang yang penulis uraikan, ada beberapa alasan yang menjadi dasar penulis memilih judul “**Panduan Pariwisata di Sulawesi Utara Berbasis Android** ”. Alasan-alasan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Memperkenalkan kepada para wisatawan domestik maupun mancanegara, seluruh wisata yang ada di Sulawesi Utara serta menumbuh kembangkan kesadaran rasa cinta tanah air dan budaya bangsa.
2. Mengetahui perkembangan dari pariwisata di Sulawesi Utara.
3. Ingin menjadikan Sulawesi Utara sebagai Provinsi berbasis Ekowisata dan Pariwisata Dunia.

4. Berhubungan dengan datangnya program MEA (Masyarakat Ekonomi Asean) maka aplikasi ini dibuat agar bisa menjadi panduan yang efisien bagi para pebisnis asing, agar bisa merelaksasikan diri mereka pada beberapa wisata yang ada di Sulawesi Utara.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada di atas, dapat di rumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat suatu aplikasi panduan pariwisata di Sulawesi Utara ?
2. Bagaimana caranya membuat aplikasi android untuk mengakses lokasi wisata, perbelanjaan penginapan, seni budaya dan fasilitas olahraga yang ada di Sulawesi Utara ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Membuat suatu aplikasi panduan pariwisata di Sulawesi Utara.
2. Mempermudah para wisatawan dalam mengakses lokasi pariwisata, penginapan, tempat perbelanjaan, seni budaya dan fasilitas olahraga yang ada di Sulawesi Utara.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari aplikasi pariwisata berbasis android menggunakan smartphone ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini mampu membuat wisatawan domestik maupun mancanegara dengan mudah mengakses dan mengetahui informasi dari lokasi pariwisata, penginapan, perbelanjaan, seni budaya dan fasilitas olahraga.
2. Aplikasi panduan pariwisata ini sangat mudah digunakan oleh semua golongan masyarakat.

1.6 Batasan Masalah

Berdasarkan judul yang digunakan dalam proposal ini, batasan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi panduan pariwisata ini berbasis mobile android.
2. Objek wisata, penginapan dan perbelanjaan dalam aplikasi ini hanya ada dalam daerah Manado, Tomohon dan Tondano.
3. Aplikasi ini harus terkoneksi dengan Internet.
4. Aplikasi ini hanya dapat melihat info pariwisata, menampilkan lokasi pariwisata, penginapan, penginapan, seni budaya, fasilitas olahraga, video singkat tentang pariwisata dan letak/marker sebuah lokasi pariwisata.
5. Aplikasi Mobile Android ini hanya untuk menampilkan peta lokasi pariwisata, penginapan, perbelanjaan, seni budaya dan fasilitas olahraga.
6. Aplikasi ini dapat di akses dengan menggunakan semua jenis smartphone Android.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, alasan pemilihan judul, tujuan penulisan tugas akhir, pembatasan masalah, metodologi penulisan tugas akhir, dan sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Berisi teori-teori tentang konsep dasar sistem informasi, pengertian sistem informasi, komponen sistem informasi, database, ERD, DFD, Android, JRE, IDE, Use Case Diagram. Dan API Key.

Bab III : Metodologi Penelitian

Berisikan tentang metode penelitian dan langkah analisis yang digunakan. Secara lebih lengkapnya bab ini dimulai dengan penjabaran metode penelitian yang digunakan, bagian pertama memaparkan penentuan variable berdasarkan rumusan masalah, bagian ketiga berisikan tentang waktu dan tempat, kerangka penulisan, flow char serta biaya alat dan bahan.

Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Berisikan hasil dan pembahasan. Hasil ini dibuat dalam bentuk table, grafik, foto/gambar atau bentuk lain dan ditempatkan sedekat mungkin dengan pembahasan agar pembaca lebih mudah mengikuti uraian pembahasan. Pembahasan tentang hasil yang diperoleh dibuat berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif atau statistic.

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Berisikan kesimpulan dari hasil yang telah di capai untuk menjawab tujuan dari Tugas Akhir. Saran dibuat berdasarkan pengalaman penulis ditujukan kepada para mahasiswa/peneliti dalam bidang sejenis yang ingin melanjutkan atau mengembangkan penelitian yang sudah dilaksanakan.

Daftar pustaka

Merupakan sebuah kutipan dan rujukan yang digunakan oleh penulis dalam menyusun suatu karya atau artikel. Penulisan Daftar Pustaka, tentu ada aturannya, Harus disajikan dengan susunan dan urutan yang benar, sehingga sesuai dengan standard.

Lampiran

Berisikan *coding-coding* pembuatan *button* ataupun *activity* pada aplikasi Panduan Pariwisata di Sulawesi Utara ini.

1.8 Roadmap penelitian

1. Rheza Auliar Tahun 2015 Judul Tugas Akhir “Aplikasi Navigasi Wisata Indonesia berbasis Android dan IOS” pada penelitian hanya menampilkan objek wisata dan kalender acara.
2. Akhmad Agus Wijayanto Tahun 2013 Judul Tugas Akhir “Aplikasi Mobile Lokasi Objek Wisata Kota dan Kabupaten Tegal Berbasis Android” pada penelitian hanya menampilkan objek wisata, info hotel dan info kuliner.
3. Diah Asri Nursanti Tahun 2016 Judul Tugas Akhir “Panduan Obyek Wisata Kabupaten Pacitan Berbasis Android” pada penelitian ini bagian splash screen sangat kurang menarik.

4. Dwi Mustika Kusumawardani Tahun 2013 Judul Tugas Akhir “Sistem Informasi Pariwisata pada Kabupaten Malang Berbasis Android” pada penelitian ini tidak disertakannya batasan masalah.
5. Muhammad Rifqi Andikasani Tahun 2014 Judul Tugas Akhir “Aplikasi persebaran objek wisata dikota semarang berbasis mobile GIS memanfaatkan smartphone android” pada penelitian ini hanya menunjukkan objek wisata dan foto dari objek wisata tersebut

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya penulis menyimpulkan bahwa Penelitian yang di buat oleh penulis dengan judul “Panduan Pariwisata di Sulawesi Utara Berbasis Android” merupakan penelitian yang berbeda karena penulis menambahkan beberapa fitur seperti video singkat tentang tempat wisata tersebut, dan yang pasti lebih menarik dari aplikasi yang pernah ada sebelumnya.