



**LAPORAN SKRIPSI**

**APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN  
PARIWISATA KABUPATEN DEMAK  
BERBASIS ANDROID**

**WAKHYU TRI UTAMI  
NIM. 201351121**

**DOSEN PEMBIMBING  
Ahmad Jazuli, M.Kom  
Arief Susanto, ST, M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2017**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN PARIWISATA KABUPATEN DEMAK BERBASIS ANDROID

**WAKHYU TRI UTAMI**

**NIM. 201351121**

Kudus, 07 Agustus 2017

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Ahmad Jazuli, M.Kom  
NIDN. 0406107004

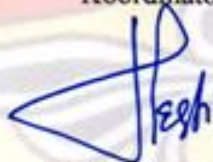
Pembimbing Pendamping,



Arief Susanto, ST, M.Kom  
NIDN. 0603047104

Mengetahui

Koordinator Skripsi



Esti Wijayanti, M.Kom  
NIDN. 0605098901

## HALAMAN PENGESAHAN

### APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN PARIWISATA KABUPATEN DEMAK BERBASIS ANDROID

WAKHYU TRI UTAMI

NIM. 201351121

Kudus, 26 Agustus 2017

Menyetujui,

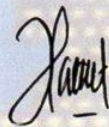
Ketua Penguji,

Anggota Penguji I,

Anggota Penguji II,



Tutik Khotimah, M.Kom  
NIDN. 0608068502



Anastasya Latubessy, S.Kom., M.Cs  
NIDN. 0604048702



Alif Catur Murti, M.Kom  
NIDN. 0610129001

Mengetahui

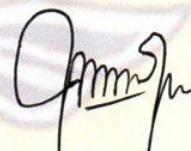
Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi

Teknik Informatika



Mohammad Dahlan, ST.,MT  
NIDN. 0601076901



Ahmad Jazuli, M.Kom  
NIDN. 0406107004

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wakhyu Tri Utami  
NIM : 201351121  
Tempat & Tanggal Lahir : Demak, 14 April 1995  
Judul Skripsi : Aplikasi Pengenalana Budaya dan Pariwisata Kabupaten Demak Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Demak, 01 Agustus 2017

Yang memberi pernyataan,



Wakhyu Tri Utami  
NIM .201351121

# APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN PARIWISATA KABUPATEN DEMAK BEBRASIS ANDROID

Nama mahasiswa : Wakhyu Tri Utami

NIM : 201351121

Pembimbing :

1. Ahmad Jazuli, M.Kom
2. Arief Susanto, ST, M.Kom

## ABSTRAK

Kabupaten Demak memiliki banyak potensi tempat wisata dan kebudayaan yang belum banyak orang mengetahuinya, Dinas yang bertanggung jawab dalam bidang tersebut adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Demak yang selama ini mempromosikan tempat wisata di Kabupaten Demak masih dengan cara manual yang dirasa kurang efektif. Dikarenakan pada saat ini banyak orang yang menggunakan sistem operasi android maka penulis merancang dan membangun Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Demak yang diharapkan dapat membantu dalam mempromosikan tempat wisata dan memudahkan para wisatawan dalam menemukan informasi tentang Kabupaten Demak. Aplikasi Pengenalan budaya dan pariwisata Kabupaten Demak berbasis android dirancang menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), aplikasi tersebut kemudian dibangun dan dikembangkan menggunakan *software* android studio, *database MySQL*, dan menggunakan metode *waterfall*.

Kata kunci : budaya, wisata, *android*.

**APPLICATION OF CULTURAL AND TOURISM CULTURE DEMAK  
REGENCY BASED ON ANDROID**

*Student Name* : Wakhyu Tri Utami

*Student Identity Number* : 201351121

*Supervisor* :

1. Ahmad Jazuli, M.Kom
2. Arief Susanto, ST, M.Kom

**ABSTRACT**

*Demak Regency has many potential tourist attractions and cultures that not many people know, the Office responsible in the field is the Department of Culture and Tourism of Demak Regency that during this time promoting tourist attractions manually that is less effective. Because at this time many people who use android operating system so the authors design and build the Application of Introduction of Culture and Tourism of Demak Regency which is expected to help in promoting tourist attraction and facilitate the tourists in finding information about Demak District. Application The introduction of culture and tourism of Demak-based android district is designed using Unified Modeling Language (UML), the application is then built and developed using android studio software, databse MySQL, and using waterfall method.*

*Keywords : culture, tourism, android.*

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat-Nya penulis bisa menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Demak Berbasis Android”.

Penyusunan laporan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus.

Atas tersusunnya laporan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr.H.Suparno, S.H., M.S., selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlan, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika dan Pembimbing I yang telah memberikan banyak masukan selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Arief Susanto, S.T., M.Kom., selaku pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan selama penyusunan skripsi.
5. Segenap Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus yang telah memeberikan bekal ilmu pada saat perkuliahan.
6. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan do'a untuk penulis.
7. Teman-teman yang telah membantu dalam penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran. Penulis berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua kalangan.

Demak, 26 Juli 2017

Penulis

# DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PENYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan .....	3
1.5. Manfaat .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Penelitian Terkait .....	5
2.2. Landasan Teori .....	6
2.2.1. Kebudayaan .....	6
2.2.2. Pariwisata .....	6
2.2.3. Objek Wisata .....	7
2.2.4. Kota Demak .....	7
2.2.5. Android .....	7
2.2.6. PHP .....	7



2.2.7. Database .....	8
2.2.8. Google Maps .....	8
2.3. Perangkat Lunak Yang digunakan .....	8
2.3.1. Android Studio .....	8
2.3.2. XAMPP .....	9
2.4. Perancangan Sistem .....	9
2.4.1. UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	9
2.5. Metode <i>Waterfall</i> .....	11
2.6. Kerangka Pemikiran .....	13

### **BAB III METODOLOGI**

3.1. Metode Pengumpulan Data .....	15
3.2. Metode Pengembangan Aplikasi .....	15

### **BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

4.1. Hasil Analisis dan Kebutuhan Sistem .....	19
4.1.1. Kebutuhan Fungsional .....	19
4.1.1.1. Kebutuhan Level Admin .....	19
4.1.1.2. Kebutuhan Level Operator .....	19
4.1.1.3. Kebutuhan Level Operator Tempat Wisata .....	20
4.1.1.4. Kebutuhan Level User .....	20
4.1.2. Kebutuhan Data .....	21
4.1.3. Kebutuhan Sistem .....	21
4.2. Perancangan Sistem .....	22
4.2.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	22
4.2.1.1. <i>Use Case Diagram</i> Halaman Utama <i>User</i> .....	22
4.2.1.2. <i>Use Case Diagram</i> Halaman Admin, operator dan operator Wisata ...	23
4.2.2. <i>Activity Diagram</i> .....	24
4.2.2.1. <i>Activity Diagram</i> Login .....	24
4.2.2.2. <i>Activity Diagram</i> Tambah Operator Wisata .....	24
4.2.2.3. <i>Activity Diagram</i> Tampil Data Operator .....	25

4.2.2.4.	<i>Activity Diagram</i> Tambah Data Budaya, wisata dan Event .....	26
4.2.2.5.	<i>Activity Diagram</i> Tampil Data Budaya,wisata dan Event .....	27
4.2.2.6.	<i>Activity Diagram</i> Tambah Data Kunjungan .....	29
4.2.2.7.	<i>Activity Diagram</i> Menu Home .....	29
4.2.2.8.	<i>Activity Diagram</i> Menu Budaya .....	30
4.2.2.9.	<i>Activity Diagram</i> Menu Wisata .....	31
4.2.2.10.	<i>Activity Diagram</i> Menu event .....	32
4.2.3.	<i>Class Diagram</i> .....	33
4.2.4.	<i>Squence Diagram</i> .....	33
4.2.4.1.	<i>Squence Diagram</i> Menu Home .....	34
4.2.4.2.	<i>Squence Diagram</i> Menu Budaya .....	35
4.2.4.3.	<i>Squence Diagram</i> Menu Wisata .....	36
4.2.4.4.	<i>Squence Diagram</i> Menu Event .....	36
4.2.4.5.	<i>Squence Diagram</i> Tambah Operator Wisata.....	37
4.2.4.6.	<i>Squence Diagram</i> Data Operator Wisata .....	38
4.2.4.7.	<i>Squence Diagram</i> Tambah Budaya, Wisata atau Event .....	38
4.3.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	39
4.4.	Perancangan Database.....	40
4.4.1.	Tabel Login .....	40
4.4.2.	Tabel Budaya .....	41
4.4.3.	Tabel Wisata .....	41
4.4.4.	Tabel Event .....	42
4.4.5.	Tabel Kecamatan .....	43
4.4.6.	Tabel Desa .....	43
4.4.7.	Tabel Kodepos .....	44
4.4.8.	Tabel Data .....	44
4.5.	Desain Tampilan .....	44
4.5.1	Form Login .....	44
4.5.2	Form Tambah Operator Wisata .....	45
4.5.3	Form Tambah Budaya .....	46
4.5.4	Form Tambah Wisata .....	47

4.5.5	Form Tambah Event .....	48
4.5.6	Form Tambah Data Kunjungan .....	49
4.5.7	Form <i>Splash screen</i> .....	49
4.5.8	Form Halaman Menu .....	50
4.5.9	Form Daftar List .....	50
4.5.10	Form Detail View .....	51
4.6.	Implementasi Basis Data .....	51
4.6.1	Struktur Tabel Basis Data .....	51
4.6.2	Struktur Tabel Login .....	52
4.6.3	Struktur Tabel Budaya .....	52
4.6.4	Struktur Tabel Wisata .....	52
4.6.5	Struktur Tabel Event .....	53
4.6.6	Struktur Tabel Kecamatan .....	53
4.6.7	Struktur Tabel Desa .....	54
4.6.8	Struktur Tabel Kodepos .....	54
4.6.9	Struktur Tabel Data .....	54
4.6.10	Implementasi Relasi Basis Data .....	55
4.7.	Implementasi Aplikasi .....	55
4.7.1.	Halaman Login .....	55
4.7.2.	Halaman Tambah Operator .....	56
4.7.3.	Halaman Tambah Budaya .....	57
4.7.4.	Halaman Tambah Wisata .....	57
4.7.5.	Halaman Tambah Event .....	58
4.7.6.	Halaman Tambah Pengunjung Wisata .....	59
4.7.7.	Halaman <i>Splash Screen</i> .....	59
4.7.8.	Halaman Menu .....	59
4.7.9.	Menu Home .....	60
4.7.10.	Menu Budaya .....	60
4.7.11.	Menu Wisata .....	61
4.7.12.	Menu Event .....	62
4.8.	Pengujian Sistem .....	63

4.8.1. Halaman Login.....	64
4.8.2. Halaman Admin .....	64
4.8.3. Halaman Operator .....	66
4.8.4. Halaman Operator Wisata.....	68
4.8.5. Halaman <i>User</i> .....	69

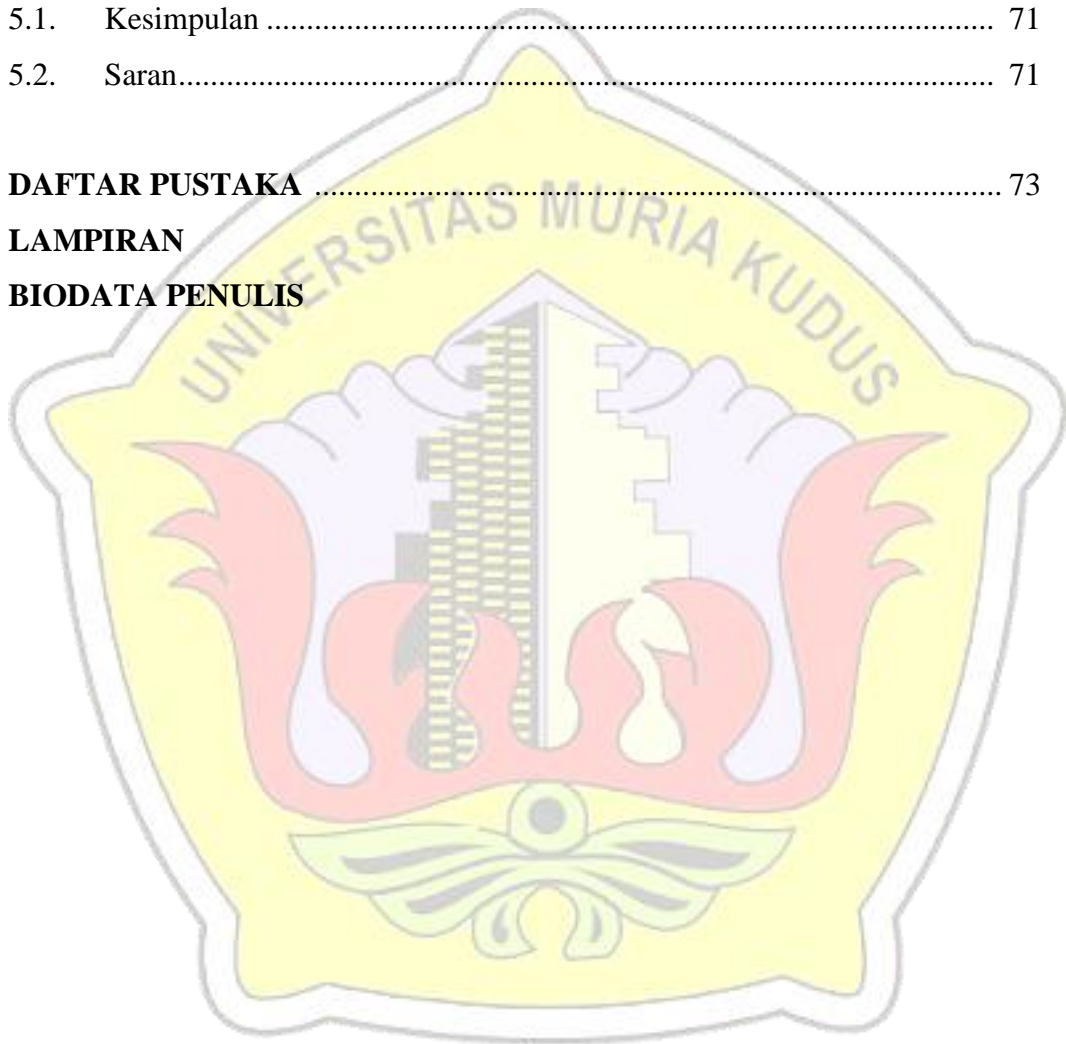
**BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	71
5.2. Saran.....	71

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	73
-----------------------------	----

**LAMPIRAN**

**BIODATA PENULIS**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	9
Tabel 2.2. Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	10
Tabel 2.3. Simbol <i>Squence Diagram</i> .....	11
Tabel 4.1. Struktur Data Tabel Login .....	39
Tabel 4.2. Struktur Data Tabel Budaya .....	39
Tabel 4.3. Struktur Data Tabel Wisata .....	40
Tabel 4.4. Struktur Data Tabel Event .....	40
Tabel 4.5. Struktur Data Tabel Kecamatan .....	41
Tabel 4.6. Struktur Data Tabel Desa .....	41
Tabel 4.7. Struktur Data Kodepos .....	42
Tabel 4.8. Struktur Data Tabel Data .....	42
Tabel 4.9. Pengujian Halaman Login .....	62
Tabel 4.10. Pengujian Halaman Admin .....	62
Tabel 4.11. Pengujian Halaman Operator .....	64
Tabel 4.12. Pengujian Halaman Operator Wisata .....	66
Tabel 4.13. Pengujian Halaman User .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus <i>Waterfall</i> .....	12
Gambar 2.2. Kerangka Pemikiran .....	13
Gambar 4.1. <i>Use Case Diagram</i> Halaman User .....	22
Gambar 4.2. <i>Use Case Diagram</i> Halaman Admin, Operator dan Operator Wisata .....	23
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Halaman Login .....	24
Gambar 4.4. <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Operator Wisata .....	25
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram</i> Tampil data Operator Wisata .....	26
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Budaya, Wisata atau Event .....	27
Gambar 4.7. <i>Activity Diagram</i> Tampil data Budaya, Wisata atau Event .....	28
Gambar 4.8. <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Kunjungan .....	29
Gambar 4.9. <i>Activity Diagram</i> Menu Home .....	30
Gambar 4.10. <i>Activity Diagram</i> Menu Budaya .....	31
Gambar 4.11. <i>Activity Diagram</i> Menu Wisata .....	32
Gambar 4.12. <i>Activity Diagram</i> Menu Event .....	33
Gambar 4.13. <i>Class Diagram</i> .....	34
Gambar 4.14. <i>Sequence Diagram</i> Menu Home .....	35
Gambar 4.15. <i>Sequence Diagram</i> Menu Budaya .....	35
Gambar 4.16. <i>Sequence Diagram</i> Menu Wisata .....	36
Gambar 4.17. <i>Sequence Diagram</i> Menu Event .....	37
Gambar 4.18. <i>Sequence Diagram</i> Tambah Operator Wisata .....	37
Gambar 4.19. <i>Sequence Diagram</i> Data Operator Wisata .....	38
Gambar 4.20. <i>Sequence Diagram</i> Tambah Budaya, Wisata dan Event .....	39
Gambar 4.21. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	39
Gambar 4.22. Desain Form Login .....	45
Gambar 4.23. Desain Form Tambah Operator Wisata .....	45
Gambar 4.24. Desain Form Tambah Budaya .....	46
Gambar 4.25. Desain Form Tambah Wisata .....	47
Gambar 4.26. Desain Form Tambah Event .....	48

Gambar 4.27. Desain Form Tambah Data Kunjungan .....	49
Gambar 4.28 Desain Form <i>Splash Screen</i> .....	49
Gambar 4.29 Desain Form Halaman Menu .....	50
Gambar 4.30. Desain Daftar List .....	50
Gambar 4.31. Desain Detail View .....	51
Gambar 4.32. Implementasi Struktur Tabel Basis Data.....	51
Gambar 4.33. Implementasi Struktur Tabel Login .....	52
Gambar 4.34. Implementasi Struktur Tabel Budaya .....	52
Gambar 4.35. Implementasi Struktur Tabel Wisata .....	53
Gambar 4.36. Implementasi Struktur Tabel Event .....	53
Gambar 4.37. Implementasi Struktur Tabel Kecamatan .....	53
Gambar 4.38. Implementasi Struktur Tabel Desa .....	54
Gambar 4.39. Implementasi Struktur Tabel Kodepos .....	54
Gambar 4.40. Implementasi Struktur Tabel Data .....	54
Gambar 4.41 Implementasi Relasi Basis Data.....	55
Gambar 4.42. Implementasi Halaman Login .....	56
Gambar 4.43. Implementasi Halaman Tambah Operator .....	56
Gambar 4.44. Implementasi Halaman Tambah Budaya .....	57
Gambar 4.45. Implementasi Halaman Tambah Wisata .....	58
Gambar 4.46. Implementasi Halaman Tambah Event .....	58
Gambar 4.47. Implementasi Halaman Tambah Pengunjung .....	59
Gambar 4.48 Implementasi <i>Splash Screen</i> .....	59
Gambar 4.49. Implementasi Halaman Utama .....	60
Gambar 4.50. Implementasi Menu Home .....	60
Gambar 4.51. Implementasi Menu Budaya .....	61
Gambar 4.52. Implementasi Detail Budaya .....	61
Gambar 4.53. Implementasi Menu Wisata .....	62
Gambar 4.54. Implementasi Detail Wisata .....	62
Gambar 4.55. Implementasi Menu Event .....	66
Gambar 4.56. Implementasi Detail Event .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Bimbingan Skripsi

Lampiran 2 : Lembar ACC Revisi Skripsi

Lampiran 3 : Lembar Kuisisioner

