

LAPORAN SKRIPSI

APLIKASI PANDUAN WISATA BAHARI JEPARA BERBASIS ANDROID

Oleh :

MUHAMMAD ULIN NUHA

2009-51-124

SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014

LAPORAN SKRIPSI

APLIKASI PANDUAN WISATA BAHARI JEPARA BERBASIS ANDROID

Oleh :

MUHAMMAD ULIN NUHA

2009-51-124

SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PANDUAN WISATA BAHARI JEPARA BERBASIS
ANDROID

SAYA : MUHAMMAD ULIN NUHA

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda V sesuai dengan kategori Skripsi

Sangat Rahasia

Rahasia

Biasa

Disahkan Oleh :

(MUHAMMAD ULIN NUHA)

Pembimbing 1

Alamat Tetap :

Geneng, Batealit, Jepara

Rt: 14/03

(Arief Susanto, ST, M.Kom)

Tanggal : 10 Februari 2014

Tanggal : 10 Februari 2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : APLIKASI PANDUAN WISATA BAHARI JEPARA BERBASIS
ANDROID

NAMA : MUHAMMAD ULIN NUHA

NIM : 2009-51-124

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban saya melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 10 Februari 2014

MUHAMMAD ULIN NUHA

Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PANDUAN WISATA BAHARI JEPARA BERBASIS
ANDROID
NAMA : MUHAMMAD ULIN NUHA
NIM : 2009-51-124

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 20 Januari 2014

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Arief Susanto, ST, M.Kom
NIDN. 0603047104

Lelly Hidayah A., S.Kom, M.Cs
NIDN.

Mengetahui

Kaprogi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PANDUAN WISATA BAHARI JEPARA BERBASIS
ANDROID

NAMA : MUHAMMAD ULIN NUHA
NIM : 2009-51-124

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan
Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 3 Februari 2014. Menurut pandangan
kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan
gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 11 Februari 2014

Pembimbing 1

Penguji 1

Arief Susanto, ST, M.Kom
NIDN. 0603047104

Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Kaprodi Teknik Informatika

Rochmad Winarso, ST, MT
NIS. 0610701000001138

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

ABSTRACT

Jepara has great potential in tourism, one of the potential of tourism in Jepara is a marine tourism. The number of beaches in Jepara could be one option for traveling in the city of Jepara. However, the lack of information makes the tourists difficulty in choosing sites. Android is one form of development in the field of mobile technology. With the manufacture of marine tourism guide application on the Android platform can be used to find out information about existing marine tourism in Jepara. Based on the results, it can be concluded that with the application of maritime travel guides Jepara, then the tourists will easily get information about tourist attractions in the city of Jepara marine.

Keywords: Tourism, Maritime, Jepara



ABSTRAK

Jepara memiliki potensi besar di bidang pariwisata, salah satu potensi pariwisata di Jepara adalah wisata bahari. Banyaknya pantai yang ada di Jepara bisa menjadi salah satu pilihan untuk berwisata di kota Jepara. Namun dengan keterbatasan informasi menjadikan para wisatawan kesulitan dalam memilih tempat wisata. Android merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi di bidang *mobile*. Dengan pembuatan aplikasi panduan wisata bahari pada platform Android bisa digunakan untuk mengetahui informasi mengenai pariwisata bahari yang ada di Jepara. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya aplikasi panduan wisata bahari Jepara, maka para wisatawan akan mudah mendapatkan informasi tentang tempat wisata bahari di kota Jepara.

Kata Kunci : Pariwisata, Bahari, Jepara



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Sang Pencipta, yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan judul “*Aplikasi Panduan Wisata Bahari Jepara Berbasis Android*”.

Dari perencanaan sampai penyelesaian skripsi ini, telah begitu banyak bantuan yang di peroleh penulis, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menitipkan sedikit ilmu dan fasilitas hidup kepada penulis, sehingga dengan kuasaNya penulis bisa menyelesaikan tugas akhir.
2. Kedua orangtua, Kakak, Adik, dan Keluarga besar penulis yang telah membantu penulis.
3. Bapak Prof. Dr. dr. Sarjadi, Sp. PA, selaku Rektor Universitas Muria Kudus
4. Bapak Rochmad Winarso, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
5. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus
6. Bapak Arief Susanto, ST, M.Kom, selaku Pembimbing Pertama yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan Tugas Akhir.
7. Ibu Lelly Hidayah A., S.Kom, M.Cs, selaku Pembimbing Kedua yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan Tugas Akhir.
8. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Muria Kudus.

9. Om Kimbud, makasih sudah bersedia membantu nge*Hosting*.
10. Fandi, makasih sudah mau bantuin benerin dot *PHP* yang suka error mulu.
11. Bang Samsul, makasih atas bantuannya dalam mencari solusi dot *APK*.
12. Bang Gambleh, makasih atas semua bantuannya.
13. Den Ephi dan mas Ahmad Taufiq, makasih tutorial *Androidnya*.
14. Dan semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, terimakasih untuk doa dan bantuannya.

Semoga Sang Pencipta memberikan Rahmat dan Karunia-Nya kepada semua pihak yang telah membantu, menambah ilmunya, meluaskan rizkinya, dan menjadikan mereka semakin bermanfaat bagi masyarakat. Amin.

Akhirnya penulis berharap Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Kudus, Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	Vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terkait	4
2.2 Landasan Teori	5
2.3 Kerangka Teori	7
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Rekayasa Perangkat Lunak	8
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	
4.1 Gambaran Aplikasi Pantai Jepara.....	10
4.2 Analisis Aplikasi Pantai Jepara	10
4.3 Analisa Kebutuhan Informasi dan Data Pantai Jepara.....	10
4.4 Paparan Aplikasi Pantai Jepara	11

4.5	Analisa Aktor	11
4.6	Analisa kelas	11
4.7	<i>Use Case Diagram</i> Pantai Jepara	14
4.8	<i>Activity Diagram</i> Aplikasi Pantai Jepara	14
4.9	<i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Pantai Jepara	20
4.10	<i>Class Diagram</i> Aplikasi Pantai Jepara.....	26
4.11	Relasi Tabel	30
4.12	Perancangan Basis Data.....	30
4.13	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
4.14	Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak	32
4.15	Desain Input Output Aplikasi Pantai Jepara	33
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM		
5.1	Implementasi Sistem	39
5.2	Tampilan Program	39
5.3	Pengujian Aplikasi	45
BAB VI PENUTUP		
6.1	Kesimpulan	49
6.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		50
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel jurnal	4
Tabel 4.1 Tabel bahari.....	30
Tabel 4.2 Tabel kategori.....	31
Tabel 4.3 Tabel komentar.....	31
Tabel 4.4 Tabel loginuser.....	31
Tabel 5.1 Pengujian <i>black box</i> pada proses menampilkan tempat wisata....	45
Tabel 5.2 Pengujian <i>black box</i> pada proses tambah rating.....	46
Tabel 5.3 Pengujian <i>black box</i> pada proses lihat komentar.....	46
Tabel 5.4 Pengujian <i>black box</i> pada proses tambah komentar.....	47
Tabel 5.5 Pengujian <i>black box</i> pada proses <i>login admin</i>	47
Tabel 5.6 Pengujian <i>black box</i> pada proses tambah wisata.....	47
Tabel 5.7 Pengujian <i>black box</i> pada proses hapus wisata.....	48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka teori aplikasi pantai jepara.....	7
Gambar 3.1 <i>Waterfall Model</i>	8
Gambar 4.1 Kelas bahari.....	12
Gambar 4.2 Kelas kategori	12
Gambar 4.3 Kelas komentar.....	13
Gambar 4.3 Kelas loginuser.....	13
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> pantai jepara.....	14
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Lihat peta.....	15
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> tambah rating	16
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Lihat komentar.....	16
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> tambah komentar	17
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> login admin	17
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> tambah wisata	18
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> hapus wisata	18
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> ganti wisata	19
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> hapus komentar	20
Gambar 4.14 <i>Squence Diagram</i> wisatan melihat peta	20
Gambar 4.15 <i>Squence Diagram</i> wisatan menambah rating	21
Gambar 4.16 <i>Squence Diagram</i> wisatan melihat komentar.....	22
Gambar 4.17 <i>Squence Diagram</i> wisatan menambah komentar	22
Gambar 4.18 <i>Squence Diagram</i> login admin	23
Gambar 4.19 <i>Squence Diagram</i> tambah wisata	24
Gambar 4.20 <i>Squence Diagram</i> hapus wisata	24
Gambar 4.21 <i>Squence Diagram</i> ganti wisata	25
Gambar 4.22 <i>Squence Diagram</i> hapus komentar	25
Gambar 4.23 <i>Class Diagram</i> lihat peta	26
Gambar 4.24 <i>Class Diagram</i> tambah rating	26
Gambar 4.25 <i>Class Diagram</i> lihat komentar	27
Gambar 4.26 <i>Class Diagram</i> tambah komentar	27

Gambar 4.27	<i>Class Diagram</i> login	27
Gambar 4.28	<i>Class Diagram</i> tambah wisata	28
Gambar 4.29	<i>Class Diagram</i> hapus wisata	28
Gambar 4.30	<i>Class Diagram</i> ganti wisata	29
Gambar 4.31	<i>Class Diagram</i> hapus komentar	29
Gambar 4.32	<i>Relasi Tabel</i> aplikasi pantai jepara.....	30
Gambar 4.33	desain menu utama.....	33
Gambar 4.34	desain nama wisata.....	34
Gambar 4.35	desain detail informasi.....	34
Gambar 4.36	desain lihat komentar	35
Gambar 4.37	desain rute jalan	35
Gambar 4.38	desain form halaman utama	36
Gambar 4.39	desain form tambah wisata	36
Gambar 4.40	desain form ganti wisata	37
Gambar 4.41	desain form tampil wisata	37
Gambar 4.42	desain form tampil komentar	38
Gambar 4.43	desain form login	38
Gambar 5.1	tampilan form halaman utama	39
Gambar 5.2	tampilan form daftar tempat wisata	40
Gambar 5.3	tampilan form detail informasi wisata.....	40
Gambar 5.4	tampilan form daftar komentar.....	41
Gambar 5.5	tampilan form tambah komentar.....	41
Gambar 5.6	tampilan form peta wisata.....	42
Gambar 5.7	tampilan form login	42
Gambar 5.8	tampilan form tambah wisata	43
Gambar 5.9	tampilan form tampil wisata	43
Gambar 5.10	tampilan form detail wisata	44
Gambar 5.11	tampilan form ganti wisata	44
Gambar 5.12	tampilan form tampil komentar	45

