

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**

**APLIKASI OBJEK WISATA KABUPATEN JEMBER BERBASIS ANDROID**



**LOLA YUNITA AUDIANA  
1200631042**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
JEMBER**

**2015**

# **PROPOSAL TUGAS AKHIR**

## **APLIKASI OBJEK WISATA KABUPATEN JEMBER BERBASIS ANDROID**

**Diajukan oleh:**

**Lola Yunita Audiana**

**1200631042**

Telah disetujui

Dosen Pembimbing I

**Sigit Basuki Wibowo, S.T., M.Eng.**

NIP. 1976 0501 2002 12 1 002

Tanggal : 13 Januari 2015

Dosen Pembimbing II

**Bimo Sunarfri Hantono, S.T., M.Eng.**

NIP. 1977 0131 2002 12 1 003

Tanggal : 13 Januari 2015

## **ABSTRAK**

Jember merupakan kabupaten yang mempunyai potensi pariwisata yang banyak dikunjungi wisatawan. Salah satu informasi penting dalam bidang pariwisata yaitu adanya Aplikasi wisata yang mudah diaplikasikan dimana saja dan kapan saja. Untuk memudahkan itu para masyarakat khususnya wisatawan dibutuhkan aplikasi objek wisata yang dikemas dalam bentuk multimedia yang dapat diaplikasikan di handphone (mobile) sehingga lebih terjangkau. Menggunakan Eclips, aplikasi yang dibuat berupa aplikasi objek wisata kabupaten Jember yang bertujuan memudahkan para wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai lokasi objek pariwisata yang ada di kota Jember. Aplikasi objek wisata Kabupaten Jember berbasis android ini dapat dijadikan pedoman bagi para pengguna atau wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Jember.

**Kata kunci :** Aplikasi objek wisata Kabupaten Jember, Eclips, Handphone.

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>iv</b>
<b>I LATAR BELAKANG</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah . . . . .	1
1.2 Rumusan Masalah . . . . .	2
1.3 Batasan Masalah . . . . .	2
1.4 Tujuan Penelitian . . . . .	2
1.5 Manfaat Penelitian . . . . .	3
<b>II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI</b>	<b>4</b>
2.1 Aplikasi . . . . .	4
2.2 Smartphone . . . . .	4
2.3 Android . . . . .	4
2.4 Tinjauan Umum Perancangan UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) . .	5
<b>III METODOLOGI</b>	<b>7</b>
3.1 Alat Bantu . . . . .	7
3.1.1 Perangkat Keras yaitu : . . . . .	7
3.1.2 Perangkat Lunak yaitu : . . . . .	7
3.2 Flowchart . . . . .	8
3.3 Tehnik Pengumpulan Data . . . . .	9
3.3.1 Studi Pustaka . . . . .	10
3.3.2 Metode Pengumpulan data . . . . .	10
3.4 Jadwal Kegiatan . . . . .	10
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>12</b>

# **BAB I**

## **LATAR BELAKANG**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kabupaten Jember merupakan salah satu kota yang memiliki tujuan wisata yang cukup banyak dan menarik. Pariwisata mempunyai peranan penting dalam perkembangan daerah karena dapat merubah daerah dari keterbelakangan dan menjadikannya sebagai sumber pendapatan utama. Untuk mengenalkan pariwisata jember perlu dilakukan promosi agar dapat menarik perhatian parawisatawan. Adanya kemajuan teknologi dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat seperti saat ini, semua kalangan diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi. Seperti informasi yang disajikan dengan teknologi-teknologi yang modern. Sehingga dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat berkembang pesat seperti saat ini dapat membantu mempromosikan pariwisata kota jember dengan menggunakan teknologi modern. Di kalangan perkantoran pun juga menggunakan teknologi modern tak luput juga Kantor Pariwisata Jember. Dalam mempromosikan pariwisatanya saat ini Kantor Pariwisata Jember menggunakan web portal, dan media cetak(buklet).

Seiring dengan kesibukan manusia yang sangat tinggi dan didukung dengan teknologi yang modern, perkembangan teknologi mobile pun berkembang sangat pesat. Mobile phone saat ini sangatlah canggih yang dapat mengakses internet, pushing email, dan mobile phone jenis ini disebut dengan Smartphone. Sistem operasi yang terdapat dalam Smartphone yaitu system operasi (OS) Android. Dengan berkembangannya system android saat ini di kalangan perkantoranpun juga dapat memanfaatkan system android sebagai sistem informasi, sehingga dengan adanya sistem android yang saat ini sedang berkembang pesat diharapkan dapat membantu mengembangkan sistem informasi yang telah digunakan Kantor Pariwisata Jember dalam mempromosikan pariwisata kota jember.

Dari uraian diatas bahwasanya di perlukan suatu sistem informasi dimana nantinya dapat mengembangkan sistem yang telah ada menjadi sistem terbaru. Sehingga lebih efisien dan cepat. Untuk itu, penulis mengambil judul Aplikasi Objek Wisata Kabupaten Jember Berbasis Android.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun Aplikasi Objek Wisata berbasis android di kabupaten jember?
2. Bagaimana membangun aplikasi objek wisata yang dapat di pergunakan oleh pengguna Smartphone?
3. Bagaimana caranya agar Aplikasi yang telah di buat dapat memudahkan pengguna Smartphone?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka berikut adalah batasan masalah pada penelitian ini:

1. Dalam penggunaanya aplikasi ini hanya berjalan pada Smarthphone berbasis sistem Android.
2. Aplikasi ini hanya untuk mengetahui Pariwisata dan sarana tambahan sebagai pendukung Pariwisata Kota Jember
3. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi wisata saja berupa Sejarah Kota Jember, Objek Wisata, Hote dan Kuliner.
4. Informasi ini hanya mencakup Sejarah Kota Jember, Obyek Wisata, Hotel dan Kuliner.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Membangun suatu Aplikasi yang dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi seputar Pariwisata Kota Jember
2. Memperkenalkan Aplikasi Objek Wisata Kota Jember kepada pengguna Smartphone.

3. Aplikasi tersebut dapat di gunakan dan di akses oleh pengguna Smartphone dengan lebih mudah.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Aplikasi penjadwalan mata pelajaran pada tingkat SMP diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Membantu Kantor Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jember dalam memproseskan tempat-tempat pariwisata kota jember.
2. Dengan adanya Aplikasi Objek Wisata Kota Jember berbasis Android wisatawan akan lebih mudah mengetahui Pariwisata Kota Jember.
3. Membantu para pengguna Smartphone dalam memperoleh informai tentang pariwisata Kota Jember.
4. Dapat menambah perkembangan teknologi khususnya pada pembuatan aplikasi.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

#### **2.1 Aplikasi**

Semenjak pengguna komputer terutama internet di dunia meningkat tajam, perusahaan yang terkait dengan teknologi komputer dan komunikasi mulai berlomba-lomba meluncurkan bermacam-macam aplikasi sesuai dengan permintaan pasar. Aplikasi adalah komponen yang berguna melakukan pengelolaan data maupun kegiatan kegiatan seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data. Menurut Anisyah, (2000:30) aplikasi adalah penerapan, penggunaan atau penambahan. Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan software yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data.

#### **2.2 Smartphone**

Menurut Publisher Tekonke : Smartphone atau ponsel pintar atau juga familiar dengan sebutan ponsel cerdas adalah sebuah perangkat atau produk teknologi berupa telepon genggam atau mobile versi modern terbaru yang memiliki kelebihan dimana spesifikasi software dan hardware lebih pintar, fungsi yang lebih cerdas dan fitur-fitur yang lebih smart dari ponsel versi biasa sebelumnya. Jadi Smartphone dapat diartikan sebagai sebuah telepon yang kegunaan dasarnya sama dengan telepon biasa yang dapat di bawa kemana-mana dan tidak perlu di sambungkan dengan kabel, namun memiliki kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer.

#### **2.3 Android**

Menurut Wei Meng Lee: Android adalah sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. Android dapat diartikan sebagai sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android merupakan generasi baru platform mobile yang memberikan kesempatan kepada pengembang untuk melakukan pengembangan sesuai dengan harapan. Sistem operasi yang men-



dasar Android merupakan lisensi di bawah naungan GNU (General Public License) yang biasa dikenal dengan Copyleft. Distribusi Android berada di bawah lisensi Apache. Pengembang aplikasi Android diperbolehkan untuk mendistribusikan aplikasi mereka di bawah lisensi yang mereka inginkan. Pengembang memiliki beberapa pilihan dalam membuat aplikasi yang berbasis Android. Kebanyakan pengembang program menggunakan Eclipse sebagai IDE untuk merancang aplikasi mereka. Aplikasi Android dapat dikembangkan pada berbagai sistem operasi, di antaranya adalah Windows XP, Mac OS X, Linux.

## 2.4 Tinjauan Umum Perancangan UML (*Unified Modeling Language*)

Whitten dan Bentley (2007) Unified Modelling Language (UML) adalah blueprint dari sistem informasi yang akan dibuat dalam pengembangan software. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OO (Object Oriented).

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan artifacts dari sistem software, untuk memodelkan bisnis, dan sistem nonsoftware lainnya. Artifacts adalah sepotong informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses rekayasa software. Artifacts dapat berupa model, deskripsi, atau software. Untuk membuat suatu model, UML memiliki diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda-beda terhadap sistem dalam proses analisa atau rekayasa. Diagram grafis tersebut antara lain. UML mendefinisikan delapan diagram sebagai berikut:

1. *Use Case Diagram* menyajikan interaksi antara usecase dan aktor. Dimana, aktor dapat berupa orang, peralatan, atau, sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. Usecase menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pengguna.
2. *Activity Diagram* menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis. Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian dalam *use case*.

3. *Sequence Diagram* digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam *use case*.
4. *Collaboration Diagram* menunjukkan informasi yang sama persis dengan diagram sekuensial, tetapi dalam bentuk dan tujuan yang berbeda. Pada diagram sekuensial keseluruhan interaksi berdasarkan urutan waktu, tetapi pada diagram kolaborasi, interaksi antara objek atau aktor ditunjukkan dengan arah panah tanpa keterangan waktu.
5. *Class Diagram* menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem.
6. *Statechart Diagram* menyediakan sebuah cara untuk memodelkan bermacam-macam keadaan yang mungkin dialami oleh sebuah objek. Jika dalam diagram kelas menunjukkan gambaran statis kelas-kelas dan relasinya, diagram *state-chart* digunakan untuk pemodelan tingkah laku dinamik sistem.
7. *Component Diagram* menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungannya antar mereka. Ada dua komponen dalam diagram yaitu komponen *executable* dan *code* pustaka.
8. *Deployment Diagram* menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terjadi disana.

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1 Alat Bantu**

Untuk kelancaran dalam penelitian ini, berikut penjelasan mengenai alat bantu yang digunakan, yaitu :

##### **3.1.1 Perangkat Keras yaitu :**

Perangkat keras adalah semua bagian fisik komputer dan dibedakan dengan data yang berada didalamnya atau yang beroperasi didalamnya, dan dibedakan dengan perangkat lunak (software) yang menyediakan instruksi untuk perangkat keras dalam menyelesaikan tugasnya. Perangkat Keras (Hardware) yang digunakan dalam pembuatan perancangan sistem ini dengan spesifikasi laptop sebagai berikut :

- a. Prosesor amd A8
- b. Memori 4 GB
- c. Harddisk 500 GB

##### **3.1.2 Perangkat Lunak yaitu :**

- a. Sistem Operasi Microsoft Windows 7
- b. PHP
- c. MySQL

### 3.2 Flowchart



Gambar 3.1: Flowchart Metode Penelitian

Keterangan Flowchart :

1. Pada penelitian ini penulis memulai penelitian dengan mengumpulkan data dari sumber yang terlibat langsung dalam penelitian. Pengumpulan data diambil langsung dari metode observasi dimana metode pengumpulan data dengan

mengamati langsung kegiatan-kegiatan yang dilakukan di Dinas Pariwisata. Selain itu juga menggunakan metode wawancara ,di mana dengan metode ini untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dengan pihak-pihak yang berkepentingan di Dinas Pariwisata.

2. Setelah data dari sumber cukup, maka akan dilakukan analisis data yaitu menganalisis kebutuhan sistem dari hasil pengambilan data yang telah dilakukan dengan metode observasi dan wawancara.
3. Setelah semua data terkumpul langkah selanjutnya yaitu mengidentifikasi masalah dan mengevaluasi permasalahan kebutuhan sistem yang terdapat dalam sistem yang lama sehingga dapat diusulkan perbaikannya untuk membuat suatu sistem yang baru.
4. Kemudian dilakukan tahap perancangan sistem baru dimana Sistem baru yang akan dibuat, perancangan sistemnya berdasarkan analisis dan identifikasi masalah yang telah dilakukan.
5. Setelah tahap perancangan sistem selesai maka akan dilakukan pembuatan sistem baru yaitu untuk menterjemahkan perancangan sistem ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan, yang akan digunakan sebagai pemecahan masalah pada Dinas Pariwisata Kabupaten Jember.
6. Bila pada sistem yang telah ada masih mengalami kesalahan ataupun kekurangan maka proses akan dilakukan kembali dari tahap analisis data, dan apabila sistem tersebut sudah memenuhi, maka akan dilanjutkan ke tahapan berikutnya.
7. Tahapan selanjutnya yaitu implementasi sistem dimana mengimplementasikan hasil pembuatan sistem menjadi sebuah sistem informasi dan dapat digunakan langsung pada Dinas Pariwisata di Jember.

### **3.3 Tehnik Pengumpulan Data**

Untuk dapat melaksanakan tahapan penelitian maka tahapan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### **3.3.1 Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada. (Sugiyono, 2005:83). Studi pustaka merupakan Maka dapat dikatakan bahwa studi pustaka dapat memengaruhi kredibilitas hasil penelitian yang dilakukan.

### **3.3.2 Metode Pengumpulan data**

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. metode pengumpulan data bisa dilakukan dengan cara:

a. Data Primer primer diperoleh melalui:

1. Observasi Merupakan metode pengumpulan data dengan mengamati langsung kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada Dinas Pariwisata Jember mulai dari pengelolaan data objek wisata, hotel, dan kuliner
2. Wawancara Melakukan wawancara untuk mendapatkan data-data yang di butuhkan dengan pihak-pihak yang berkepentingan di Dinas pariwisata untuk mengetahui alur pengelolaan data objek wisata.

b. Data sekunder diperoleh melalui:

1. Studi dokumentasi Studi dokumentasi dalam penelitian ini yaitu menggunakan data yang sudah ada yang di peroleh dari Dinas Pariwisata.
2. Akses internet Akses internet digunakan untuk mencari data pendukung dari berbagai buku, ebook, maupun jurnal-jurnal yang relevan.

### **3.4 Jadwal Kegiatan**

Penelitian direncanakan akan dilaksanakan selama enam bulan. Rincian rencana jadwal penelitian dicantumkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian.

No.	Keterangan	Bulan					
		1	2	3	4	5	6
1.	Studi literatur						
2.	Desain						
3.	Pembelian bahan						
4.	Pembuatan prototipe						
5.	Uji coba dan perbaikan						
6.	Penulisan laporan						

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Safaat, Nazarudin. 2011. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: Informatika.
- Johanes, 2010. JAVA ME Membangun Berbagai Aplikasi Handphone. Jakarta : Jaskom
- Dharwiyanti, Romi S.W. 2003. Pengantar Unified Modelling Language (UML).
- Irawan. 2012. Membuat aplikasi Android Untuk Orang Awam. Palembang:Maxiko
- No Name. Jember Tourism. Diakses 10-10-2014 Url :<http://jembertourism.com/>
- No Name. Use Case. Diakses 10-10-2014 Url : <http://omhegar.blogspot.com/2013/08/pengertian-use-case-dan-contoh-use-case.html>