

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN APLIKASI PAREPARE TOURISM
DI KOTA PAREPARE BERBASIS ANDROIDFEBRIANTO
219 280 040

Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada
tanggal 27 Maret 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Komisi Penguji

Ade Hastuty, ST., S.Kom., MT (Ketua)

(.....)

Marlina, S.Kom., M.Kom (Sekretaris)

(.....)

Mughaffir Yunus, ST., MT (Anggota)

(.....)

Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom (Anggota)

(.....)

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Marlina, S.Kom., M.Kom
NBM. 1162 680

Dekan

Muhammad Basri, ST., MT.
NBM. 959 773

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : FEBRIANTO
NIM : 219 280 040
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Parepare Tourism
di Kota Parepare Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Parepare, 29 Maret 2024

Yang Menyatakan



FEBRIANTO
219 280 040

HALAMAN INSPIRASI

“Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur. Damai sejahtera Allah, yang melampaui segala akal, akan memelihara hati dan pikiranmu dalam Kristus Yesus”

FILIPPI 4 :6-7

PRAKATA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kasih, berkat dan penyertaan-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Perancangan Aplikasi Parepare Tourism Di Kota Parepare Berbasis Android**” sebagai salah satu syarat penyelesaian program Strata-1 di Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Parepare.

Terselesainya skripsi ini, tentunya tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih dengan penuh ketulusan dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Kedua orang tua, ayahanda Demmattammu dan ibunda Helena yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis.
2. Bapak Muhammad Basri, ST., MT. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare.
3. Ibu Marlina, S.Kom., M.Kom. selaku ketua program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare.
4. Ibu Ade Hastuty, ST., S.Kom., MT. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberi dukungan moril seta solusi dari permasalahan dalam skripsi ini.
5. Ibu Marlina, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah memberi saran dan tambahan ilmu serta solusi dari permasalahan dalam pembuatan skripsi ini.

6. Bapak Mughaffir Yunus, ST., MT. selaku penguji I yang telah memberikan masukan dan arahan.
7. Ibu Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom. selaku penguji II yang telah memberi masukan dan arahan.
8. Para Dosen Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare yang telah banyak memberikan pengetahuan kepada penulis.
9. Seluruh saudara (i) seperjuangan Keluarga Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare (KMFT-UMPAR)
10. Semua pihak yang membantu dalam pembuatan skripsi ini yang tidak dapat saya tuliskan satu per satu

Akhir kata, penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca dan dapat membantu dalam penulisan dan pembuatan selanjutnya. Aamiin.

Parepare, 29 Maret 2024

Penulis

Febrianto
219280040

ABSTRAK

Febrianto. 219280040. Perancangan Aplikasi Parepare *Tourism* Di Kota Parepare Berbasis Android. (dibimbing oleh Ade Hastuty dan Marlina).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi Android yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menemukan atau mencari objek wisata khususnya yang ada di kota Parepare Sulawesi Selatan Indonesia. Bab pertama menguraikan latar belakang masalah, dengan menjelaskan perkembangan pariwisata yang ada di kota Parepare. Bab kedua menjelaskan tinjauan pustaka terkait pariwisata dan aplikasi sejenis, serta memaparkan kajian literatur yang relevan dengan topik penelitian ini. Bab ketiga mengeksplorasi metodologi penelitian yang digunakan, termasuk jenis penelitian, tahap penelitian, alat dan bahan penelitian serta waktu dan tempat penelitian. Bab keempat merinci perancangan sistem aplikasi, termasuk desain antarmuka pengguna, struktur database, dan alur kerja aplikasi. Serta membahas implementasi dan pengujian aplikasi. Terakhir, bab kelima menyajikan kesimpulan dari keseluruhan penelitian, menyoroti pencapaian yang dicapai, keterbatasan yang ditemukan, dan saran-saran untuk pengembangan selanjutnya.

Kata Kunci : Pariwisata, Kota Parepare, Teknologi Informasi, Android.

ABSTRACT

Febrianto. 219280040. *Design of Parepare Tourism Application in Parepare City Based on Android.* (Guided by Ade Hastuty and Marlina).

This research aims to design an Android application which aims to make it easier for users to find or search for tourist attractions, especially those in the city of Parepare, South Sulawesi, Indonesia. The first chapter describes the background of the problem, by explaining the development of tourism in the city of Parepare. The second chapter explains the literature review related to tourism and similar applications, as well as presenting the literature review that is relevant to this research topic. The third chapter explores the research methodology used, including the type of research, research stages, research tools and materials and time and place of research. The fourth chapter is application system design, including user interface design, database structure, and application workflow. As well as discussing application implementation and testing. Finally, the fifth chapter presents the conclusion of the entire research, highlighting the achievements made, limitations discovered, and suggestions for further development.

Keywords: *Tourism, Parepare City, Information Technology, Android.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN INSPIRASI	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	2
C. BATASAN MASALAH	3
D. TUJUAN PENELITIAN	3
E. MANFAAT PENELITIAN	3
F. SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. KAJIAN TEORI	6
B. METODE PENGUJIAN	21
C. KERANGKA PIKIR	25
D. KAJIAN HASIL PENELITIAN TERDAHULU	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. JENIS PENELITIAN	28
B. WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN	28
C. ALAT DAN BAHAN PENELITIAN	28
D. TAHAP PENELITIAN	29
E. DESAIN SISTEM	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
A. ANALISIS ALIRAN DATA DENGAN UML	32
B. RANCANGAN APLIKASI	47
C. PENGUJIAN SISTEM	62
BAB V PENUTUP	89
A. KESIMPULAN	89
B. SARAN	90
DAFTAR PUSTAKA	91
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir	25
Gambar 3. 1 Sistem yang diusulkan	31
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram User</i>	32
Gambar 4. 2 <i>Use Case diagram admin</i>	33
Gambar 4. 3 Diagram Activity Login User	34
Gambar 4. 4 Diagram <i>Activity</i> Daftar <i>User</i>	35
Gambar 4. 5 Diagram Activity Objek Wisata	35
Gambar 4. 6 Diagram <i>Activity</i> Akomodasi	36
Gambar 4. 7 Diagram <i>Activity Setting</i>	37
Gambar 4. 8 Diagram <i>Activity Map</i>	37
Gambar 4. 9 Diagram <i>Activity Bantuan</i>	38
Gambar 4. 10 Diagram <i>Activity Notifikasi</i>	38
Gambar 4. 11 Diagram <i>Activity Login Admin</i>	39
Gambar 4. 12 Diagram <i>Activity Data Wisata</i>	40
Gambar 4. 13 Diagram <i>Activity Data Akomodasi</i>	41
Gambar 4. 14 Diagram <i>Activity Data Pengguna</i>	42
Gambar 4. 15 Diagram <i>Activity Data Admin</i>	43
Gambar 4. 16 Diagram <i>Activity Data Map Admin</i>	43
Gambar 4. 17 Diagram <i>Activity Logout</i>	44
Gambar 4. 18 <i>Sequence Diagram Login</i>	44
Gambar 4. 19 <i>Sequence Diagram Tambah Data</i>	45
Gambar 4. 20 <i>Sequence Diagram Edit Data</i>	45

Gambar 4. 21 <i>Sequence Diagram Hapus Data</i>	46
Gambar 4. 22 <i>Sequence Diagram Objek Wisata</i>	46
Gambar 4. 23 <i>Sequence Diagram Akomodasi</i>	47
Gambar 4. 24 <i>Class Diagram</i>	47
Gambar 4. 25 <i>Diagram Activity Login</i>	48
Gambar 4. 26 Halaman Utama <i>Admin</i>	48
Gambar 4. 27 Halaman Data <i>Admin</i>	49
Gambar 4. 28 Halaman Data Pengguna	49
Gambar 4. 30 Halaman Data Akomodasi	50
Gambar 4. 31 Halaman Map	50
Gambar 4. 32 Halaman Map	51
Gambar 4. 33 Halaman Daftar <i>User</i>	52
Gambar 4. 34 Halaman Utama	53
Gambar 4. 35 Halaman Objek wisata	53
Gambar 4. 36 Halaman keterangan Objek wisata	54
Gambar 4. 37 Halaman rute objek wisata	54
Gambar 4. 38 Halaman Akomodasi	55
Gambar 4. 39 Halaman Akomodasi hotel	55
Gambar 4. 40 Halaman keterangan hotel	56
Gambar 4. 41 Halaman rute ke hotel	56
Gambar 4. 42 Halaman Akomodasi Rumah Ibadah	57
Gambar 4. 43 Halaman Akomodasi Rumah Ibadah	58
Gambar 4. 44 Halaman rute ke Rumah Ibadah	58

Gambar 4. 45	Halaman Akomodasi Restaurant	59
Gambar 4. 46	Halaman Keterangan Restaurant	59
Gambar 4. 47	Halaman rute ke Restaurant	60
Gambar 4. 48	Halaman <i>Setting</i>	60
Gambar 4. 49	Halaman Map	61
Gambar 4. 50	Halaman Bantuan	61
Gambar 4. 51	<i>Flowchart & Flowgraph</i> Aktivitas <i>Admin</i>	83
Gambar 4. 52	<i>Flowchart & Flowgraph</i> Aktivitas <i>User</i>	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Use Case</i> Diagram	14
Tabel 2. 2 Simbol <i>Class</i> Diagram	15
Tabel 2. 3 Simbol <i>Activity</i> Diagram	16
Tabel 2. 4 Simbol <i>Sequence</i> Diagram	17
Tabel 2. 5 Simbol-simbol <i>flowchart</i>	18
Tabel 4. 1 Penjelasan <i>Use Case</i> Diagram Aktor <i>User</i>	33
Tabel 4. 2 Penjelasan <i>Use Case</i> Diagram Aktor <i>Admin</i>	34
Tabel 4. 3 <i>BlackBox</i> <i>Username</i> atau <i>Password</i> Salah.	62
Tabel 4. 4 <i>BlackBox</i> Halaman utama <i>admin</i>	63
Tabel 4. 5 <i>BlackBox</i> Halaman <i>Data Admin</i>	63
Tabel 4. 6 <i>BlackBox</i> Halaman Tambah Data <i>Admin</i>	64
Tabel 4. 7 halaman edit data <i>admin</i>	64
Tabel 4. 8 Halaman data wisata	65
Tabel 4. 9 Halaman tambah data wisata	65
Tabel 4. 10 Halaman edit data wisata	66
Tabel 4. 11 Halaman data pengguna	66
Tabel 4. 12 Halaman tambah data pengguna	67
Tabel 4. 13 <i>BlackBox</i> Halaman Edit Data Pengguna	68
Tabel 4. 14 Halaman data akomodasi	68
Tabel 4. 15 Halaman tambah data akomodasi	68
Tabel 4. 16 <i>BlackBox</i> Halaman Edit Data Akomodasi	69
Tabel 4. 17 <i>BlackBox</i> Hapus Data Akomodasi	70

Tabel 4. 18 <i>BlackBox</i> halaman <i>login</i>	70
Tabel 4. 19 <i>BlackBox</i> <i>Gagal Login</i>	71
Tabel 4. 20 <i>BlackBox</i> halaman <i>Daftar user</i>	71
Tabel 4. 21 <i>BlackBox</i> <i>Gagal Daftar User</i>	72
Tabel 4. 22 <i>BlackBox</i> <i>Berhasil Daftar User</i>	72
Tabel 4. 23 <i>BlackBox</i> halaman <i>Utama User</i>	73
Tabel 4. 24 <i>BlackBox</i> halaman <i>Objek Wisata</i>	73
Tabel 4. 25 <i>BlackBox</i> halaman <i>Keterangan Wisata</i>	74
Tabel 4. 26 <i>BlackBox</i> <i>rute ke wisata</i>	75
Tabel 4. 27 <i>BlackBox</i> halaman <i>Akomodasi</i>	75
Tabel 4. 28 <i>BlackBox</i> halaman <i>Rumah Ibadah</i>	76
Tabel 4. 29 <i>BlackBox</i> halaman <i>keterangan rumah ibadah</i>	76
Tabel 4. 30 <i>BlackBox</i> halaman <i>rute ke rumah ibadah</i>	77
Tabel 4. 31 <i>BlackBox</i> halaman <i>Hotel</i>	77
Tabel 4. 32 <i>BlackBox</i> halaman <i>Keterangan Hotel</i>	78
Tabel 4. 33 <i>BlackBox</i> halaman <i>rute ke hotel</i>	78
Tabel 4. 34 <i>BlackBox</i> halaman <i>Restaurant</i>	79
Tabel 4. 35 <i>BlackBox</i> halaman <i>keterangan restaurant</i>	79
Tabel 4. 36 <i>BlackBox</i> halaman <i>rute ke restaurant</i>	80
Tabel 4. 37 <i>BlackBox</i> halaman <i>Setting</i>	80
Tabel 4. 38 <i>BlackBox</i> halaman <i>Map</i>	81
Tabel 4. 39 <i>BlackBox</i> halaman <i>Bantuan</i>	81
Tabel 4. 40 <i>BlackBox</i> <i>Notifikasi</i>	82

Tabel 4. 41 Grafik Matriks Aktivitas <i>Admin</i>	85
Tabel 4. 42 Grafik Matriks Aktivitas <i>User</i>	88