

PUMANFAATAN SISTEM OPERASI ANDROID UNTUK MOBILE
APLIKASI INFORMASI PARIWISATA DI KOTA PALEMBANG



SKRIPSI

Dibuat Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Teknik Pada
Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik

Universitas Sriwijaya

Oleh :

Chandra Irawan

53081004020

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2013

005.4307

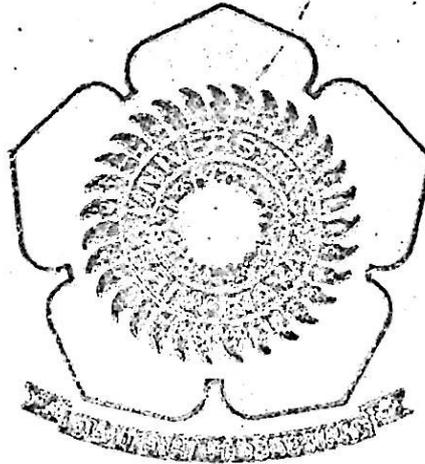
L 5495/5532

Cha

f

2013

**PEMANFAATAN SISTEM OPERASI ANDROID UNTUK MOBILE
APLIKASI INFORMASI PARIWISATA DI KOTA PALEMBANG**



SKRIPSI

**Dibuat Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Teknik Pada
Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik
Universitas Sriwijaya**

Oleh :

Chandra Irawan

53081004020

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

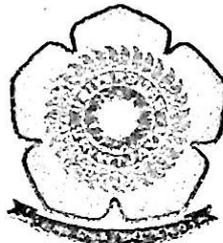
FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2013

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMANFAATAN SISTEM OPERASI ANDROID UNTUK MOBILE
APLIKASI INFORMASI PARIWISATA DI KOTA PALEMBANG**



SKRIPSI

Dibuat Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Teknik

Pada Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik

Universitas Sriwijaya

OLEH

CHANDRA IRAWAN

53081004020

Palembang, Juli 2013

Pembimbing Utama,

Pembimbing Kedua,

Ir. ARYULIUS JASUAN, MS

NIP. 1959 0404 198811 1 001

WIDARNO,ST, MT

Mengetahui,

fr Ketua Jurusan Teknik Elektro

Ir. Sariman, MS

NIP. 1958 0707 198703 1 004

ABSTRAK

Pada tugas akhir ini, akan dibangun suatu mobile aplikasi informasi pariwisata dikota Palembang berbasis android yang ditujukan untuk membantu wisatawan dalam mencari informasi pariwisata dikota Palembang secara online.

Dalam pembuatan aplikasi ini, pada sisi client menggunakan software Java, Eclipse helios, ADT (android development tools). Sedangkan pada sisi server menggunakan software XAMPP, web server apache dan menggunakan database mySQL dan bahasa pemrograman PHP, untuk pertukaran data aplikasi ini menggunakan JSON. Dalam aplikasi ini terdapat 2 aktor yakni admin disisi server dan wisatawan disisi client. Dalam membangun aplikasi informasi pariwisata ini menggunakan metodologi pendekatan berbasis orientasi objek, dengan menggunakan UML untuk menganalisa dan mendesign aplikasi.

Pada tugas akhir tampilan aplikasi telah sesuai dengan rancangan, dan dapat digunakan secara online dengan menggunakan perangkat mobile ber sistem operasi android. Dan untuk mengakses aplikasi dibutuhkan koneksi internet yang stabil sehingga dalam mengakses setiap menu di aplikasi akan cepat.

Kata kunci : sistem informasi pariwisata, mobile aplikasi, object oriented

Skripsi ini ku persembahkan untuk:

- Allah SWT, puji syukur dan terima kasih untuk semua limpahan kemudahan dan kelancaran.
- Papa, Thamsin Sayuti, S.Ak, terima kasih untuk dukungan, doa, dan nasihat papa.
- Mama, Nidaria, yang selalu memahami dan membantu saya dalam hal apapun. Memang benar adanya bahwa kasih ibu sepanjang masa.
- Kedua adik lelu, Mena Intan P.S dan Della P.S, terimakasih untuk semangat dan dukungannya.
- Kekasihku, Prati Maha Sari, S.Pd. Kamu bukan hanya kekasihku tetapi kamu juga bisa jadi sahabat terbaikku. Terima kasih untuk dukungan, semangat, dan doa.
- Kedua pembimbingku, Ir. Aryulius Jasuan, MS dan Widarno, ST, MT. Terima kasih untuk ilmu, bantuan, dukungan, dan bimbingannya. Saya tidak akan melupakan nasihat dan kebaikan bapak.
- Teman seperjuangan, Mukti, Phia, Ana, Aulia, Ozy, dan Arum. Terima kasih atas kebersamaan dan bantuan. Semoga kita semua dapat sukses dalam menata masa depan.
- Seluruh teman-teman Teknik Elektro angkatan 2008. Terima kasih untuk kebersamaan selama di bangku kuliah.

Motto :

- ❖ **Buatlah pekerjaanmu seperti hobi, maka kamu akan bekerja seperti bermain**
- ❖ **For true success ask yourself these four questions: Why? Why not? Why not me? Why not now?**

(James Allen)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia- Nya jualah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Pemanfaatan sistem operasi android untuk mobile aplikasi informasi pariwisata di Kota Palembang”**, sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian Sarjana Teknik pada Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan-kekurangan, hal ini karena terbatasnya kemampuan penulis baik dalam pengumpulan data-data maupun dari segi bahasa dan cara penyusunannya, oleh karenanya segala kritik dan saran dari para pembaca akan penulis terima dengan senang hati.

Dalam usaha penyusunan tugas akhir ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, maka penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Ir. Aryulius Jasuan, MS selaku pembimbing utama dan Bapak Widarno, ST, MT selaku pembimbing kedua, yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, nasehat serta arahan kepada penulis selama menyusun

hingga menyelesaikan tugas akhir. Pada kesempatan ini juga penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr.Ir.H.M. Taufik Toha D.E.A ,selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Ir.Sariman, MS ,selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Sri Agustina, MT ,selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Caroline, ST. MT ,selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Bapak Ir, Muhammad ihsan djambak, Msc , Bapak Ir.Dwi Margono, MT, Bapak Febry, Bapak Ferry P. Wathan, Ibu Puspa, Bapak Munthe, dan seluruh dosen konsentrasi teknik telekomunikasi dan informasi yang telah memeberikan ilmu telekomunikasi dan informasi.
6. Kedua orangtuaku, Mona, Della, yang selalu memberikan doa dan dukungan baik moral maupun spiritual sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir
7. Adinda Preti Maha Sari yang selalu memberikan doa dan semangat
8. Seluruh staf Jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya.
9. Teman-teman angkatan 2008 Jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya, khusus nya konsentrasi teknik telekomunikasi dan informasi.
10. Teman-Teman Seperjuangan Mukti, Selvia, Marlina, Aulia dan lain-lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis berdo'a semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan dalam rangka penyusunan skripsi ini mendapat balasan dari Allah SWT, dan mudah – mudahan karya penulisan yang sederhana ini akan berguna dan bermanfaat bagi masyarakat.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Palembang, Juli 2013

Penulis

Chandra Irawan



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
 BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang.....	I-1
1.2 Perumusan masalah.....	I-3
1.3 Pembatasan masalah.....	I-3
1.4 Tujuan penulisan.....	I-4
1.5 Metode penulisan.....	I-4
1.6 Sistematika penulisan.....	I-4
 BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pendahuluan.....	II-1

2.2 Sistem.....	II-1
2.3 Informasi.....	II-2
2.4 Sistem Informasi.....	II-3
2.5 Sistem informasi pariwisata.....	II-5
2.6 Mobile Aplikasi.....	II-6
2.7 Android.....	II-7
2.7.1Perkembangan android.....	II-8
2.7.2Arsitektur Android.....	II-12
2.8 Google Maps API.....	II-15
2.9 IDE (Integrated Development Environment).....	II-16
2.10 JSON.....	II-17
2.11Server dan Web Server.....	II-18
2.12Internet.....	II-19
2.13 Metedology Object Oriented.....	II-20
2.13.1OOA (Object Oriented Anallysis).....	II-21
2.13.2OOD (Object Oriented Design).....	II-21
2.13.3Object oriented implementasi.....	II-22

BAB III : METODOLOGI

3.1Pendahuluan.....	III-1
---------------------	-------

3.2Pemilihan Software.....	III-2
3.2.1Software pembuat aplikasi.....	III-3
3.2.1.1Java SE.....	III-3
3.2.1.2Eclipse Helios 3.6.....	III-3
3.2.1.3Android Development tools (ADT) 20.0.1.....	III-4
3.2.2Software server.....	III-4
3.2.2.1XAMPP.....	III-4
3.2.2.2Sistem Operasi Windows 7.....	III-5
3.2.3Software pada Client.....	III-5
3.2.3.1Android 4.0.4 (ICS).....	III-5
3.3Pemilihan Hardware.....	III-6
3.3.1Spesifikasi Hardware server dan pembuat aplikasi.....	III-6
3.3.2Spesifikasi Client.....	III-7
3.4Metedologi Pengembangan sistem.....	III-7

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1Pendahuluan.....	IV-1
4.2OOA (<i>Object Oriented Analysis</i>).....	IV-1
4.2.1Current Situation.....	IV-2

4.2.2Future Situation.....	IV-6
4.3OOD (<i>Object Oriented Design</i>).....	IV-8
4.3.1Class Diagram.....	IV-9
4.3.2Sequence diagram.....	IV-10
4.3.2.1Sequence diagram melihat daftar wisata, detail wisata dan peta lokasi wisata.....	IV-10
4.3.2.2Sequence diagram melihat daftar kuliner, detail kuliner dan peta lokasi kuliner.....	IV-11
4.3.2.3Sequence diagram melihat peta lokasi wisata dan kuliner.....	IV-12
4.3.2.4Sequence diagram log in admin.....	IV-13
4.3.2.5 Sequence diagram mengelola data kuliner.....	IV-14
4.3.2.6Sequence diagram mengelola data wisata.....	IV-15
4.3.2.7Sequence diagram mengelola data peta.....	IV-16
4.3.3Activity Diagram.....	IV-16
4.3.3.1 Activity diagram melihat daftar wisata, detail wisata, peta lokasi wisata.....	IV-17
4.3.3.2 Activity diagram melihat daftar kuliner, detail kuliner, peta lokasi kuliner.....	IV-18
4.3.3.3 Activity Diagram melihat peta wisata dan kuliner.....	IV-19
4.3.3.4 Activity Diagram Log in admin.....	IV-19

4.3.3.5 Activity Diagram mengolah data kuliner.....	IV-20
4.3.3.6 Activity Diagram mengolah data wisata.....	IV-22
4.3.3.7 Activity Diagram mengolah data peta.....	IV-23
4.3.4 Desain Database.....	IV-24
4.3.4.1 ERD.....	IV-28
4.3.5 Desain Interface.....	IV-36
4.3.5.1 Splash Screen.....	IV-37
4.3.5.2 Halaman Utama.....	IV-37
4.3.5.3 Halaman pilih wisata.....	IV-38
4.3.5.4 Halaman Daftar object wisata.....	IV-39
4.3.5.5 Halaman detail object wisata.....	IV-40
4.3.5.6 Halaman pilih wisata kuliner.....	IV-40
4.3.5.7 Halaman daftar wisata kuliner.....	IV-41
4.3.5.8 Halaman detail wisata kuliner.....	IV-42
4.3.5.9 Halaman peta lokasi.....	IV-42

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Pendahuluan.....	V-1
5.2 Proses implementasi.....	V-1
5.2.1 Web hosting.....	V-1

5.2.2 Upload file web.....	V-2
5.2.3 Import database.....	V-4
5.3 Implementasi Antarmuka Aplikasi informasi pariwisata.....	V-5
5.3.1 Splash Screen.....	V-5
5.3.2 Halaman Utama.....	V-6
5.3.3 Halaman menu wisata dan wisata kuliner.....	V-7
5.3.4 Halaman daftar wisata dan wisata kuliner.....	V-8
5.3.5 Halaman detail wisata dan wisata kuliner.....	V-9
5.3.6 Halaman Peta Lokasi.....	V-10
5.4 Deployment Diagram.....	V-11
5.2 Proses pengujian.....	V-13
5.2.1 Pengujian instalasi .apk dan masuk aplikasi.....	V-14
5.2.2 Pengujian masuk menu utama.....	V-16
5.2.3 Pengujian wisatawan memilih tipe wisata.....	V-17
5.2.4 Pengujian menampilkan halaman daftar wisata.....	V-18
5.2.5 Pengujian menampilkan halaman detail wisata.....	V-19
5.2.6 Pengujian wisatawan memilih tipe wisata kuliner.....	V-20
5.2.7 Pengujian menampilkan halaman daftar wisata kuliner.....	V-21
5.2.8 Pengujian menampilkan halaman detail wisata kuliner.....	V-22
5.2.9 Pengujian menampilkan halaman peta lokasi.....	V-23

5.6Analisa.....	V-25
-----------------	------

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan.....	VI-1
---------------------	------

6.2 Saran.....	VI-2
----------------	------

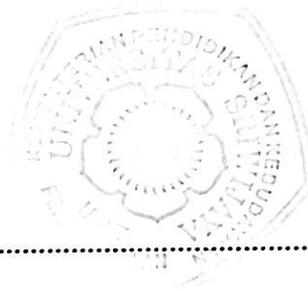
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Alur informasi.....	II.3
Gambar 2.2 Interaksi antar komponen SI	II.5
Gambar 3.1 Flowchart Metode Penelitian.....	III.2
Gambar 4.1 Alur informasi pariwisata sebelum aplikasi dibuat	IV.2
Gambar 4.2 Use case kondisi saat ini	IV.4
Gambar 4.3 Use case aplikasi informasi pariwisata	IV.7
Gambar 4.4 Cara kerja aplikasi informasi pariwisata.....	IV.8
Gambar 4.5 Class diagram aplikasi informasi pariwisata	IV.10
Gambar 4.6 Sequence diagram melihat daftar,detail,peta lokasi wisata	IV.11
Gambar 4.7 Sequence diagram melihat daftar,detail,peta lokasi kuliner	IV.12
Gambar 4.8 Sequence diagram Melihat peta lokasi wisata dan kuliner.....	IV.13
Gambar 4.9 Sequence diagram Log in admin	IV.13
Gambar 4.10 Sequence diagram Mengolah data kuliner.....	IV.14
Gambar 4.11 Sequence diagram Mengolah data wisata.....	IV.15
Gambar 4.12 Sequence diagram Mengolah data peta	IV.16
Gambar 4.13 Activity Diagram melihat daftar,detail,peta lokasi wisata.....	IV.17
Gambar 4.14 Activity Diagram melihat daftar,detail,peta lokasi kuliner.....	IV.18
Gambar 4.15 Activity diagram melihat peta lokasi wisata dan kuliner.....	IV.19

Gambar 4.16	Activity diagram Log in Admin	IV.20
Gambar 4.17(a)	Activity diagram menambah dan mengedit data wisata.....	IV.21
Gambar 4.17(b)	Activity diagram menghapus data wisata.....	IV.21
Gambar 4.18(a)	Activity diagram menambah dan mengedit data kuliner.....	IV.22
Gambar 4.18(b)	Activity diagram menghapus data kuliner.....	IV.22
Gambar 4.19(a)	Activity diagram menambah dan mengedit data peta.....	IV.23
Gambar 4.19(b)	Activity diagram menghapus data peta.....	IV.24
Gambar 4.20	Relasi antar tabel pada database	IV.28
Gambar 4.21	ERD aplikasi informasi pariwisata	IV.29
Gambar 4.22	Splash screen	IV.30
Gambar 4.23	Halaman utama	IV.31
Gambar 4.24	Halaman pilih tipe wisata	IV.32
Gambar 4.25	Halaman daftar objek wisata	IV.32
Gambar 4.26	Halaman daftar detail objek wisata.....	IV.33
Gambar 4.27	Halaman pilih tipe wisata kuliner	IV.34
Gambar 4.28	Halaman daftar wisata kuliner	IV.34
Gambar 4.29	Halaman daftar detail wisata kuliner	IV.35
Gambar 4.30	Halaman peta lokasi.....	IV.36
Gambar 5.1	Subdomain yang telah didaftarkan	V.2
Gambar 5.2	File zila saat mengupload file web ke server.....	V.3
Gambar 5.3	Web server yang telah di upload	V.4
Gambar 5.4	Antarmuka splash screen.....	V.6



Gambar 5.5	Antarmuka halaman utama.....	V.7
Gambar 5.6	Tampilan halaman menu wisata dan wisata kuliner.....	V.8
Gambar 5.7	Halaman daftar wisata dan wisata kuliner.....	V.9
Gambar 5.8	Tampilan halaman detail wisata dan wisata kuliner.....	V.10
Gambar 5.9	Tampilan peta lokasi.....	V.11
Gambar 5.10	Deployment Diagram.....	V.12
Gambar 5.11	File.apk berhasil di instal pada kedua perangkat mobile.....	V.15
Gambar 5.12	Kedua perangkat mobile berhasil masuk ke aplikasi.....	V.15
Gambar 5.13	Kedua perangkat mobile berhasil masuk ke halaman menu utama.	V.16
Gambar 5.14	Kedua perangkat mobile menampilkan halaman pilih tipe wisata .	V.17
Gambar 5.15	Kedua perangkat mobile berhasil masuk ke halaman daftar wisata	V.18
Gambar 5.16	Kedua perangkat mobile berhasil masuk ke halaman detail wisata	V.19
Gambar 5.16	Kedua perangkat mobile berhasil masuk ke halaman menu wisata kuliner.....	V.21
Gambar 5.17	Kedua perangkat mobile berhasil masuk ke halaman daftar wisata kuliner.....	V.22
Gambar 5.18	Kedua perangkat mobile berhasil masuk ke halaman detail wisata kuliner.....	V.23
Gambar 5.19	Kedua perangkat mobile berhasil masuk ke halaman peta lokasi ..	V.24

DAFTAR TABEL

Table 4.1	Tabel database admin.....	IV.25
Table 4.2	Tabel database wisata.....	IV.25
Tabel 4.3.	Tabel database petawisata2.....	IV.26
Tabel 4.4.	Tabel database kuliner	IV.27
Tabel 4.5.	Tabel database petawisata.....	IV.27
Table 5.1	Tabel Pengujian instal file .apk dan membuka aplikasi.....	V.14
Table 5.2	Tabel pengujian masuk ke menu utama	V.16
Tabel 5.3.	Tabel pengujian wisatawan memilih tipe wisata	V.17
Tabel 5.4.	Tabel pengujian masuk ke halaman daftar wisata	V.18
Tabel 5.5.	Tabel pengujian masuk ke halaman detail wisata.....	V.19
Tabel 5.6.	Tabel pengujian wisatawan memilih tipe kuliner	V.20
Tabel 5.7.	Tabel pengujian masuk ke halaman daftar wisata kuliner	V.21
Tabel 5.8.	Tabel pengujian masuk ke halaman detail wisata kuliner.....	V.23
Tabel 5.9.	Tabel pengujian masuk ke halaman peta lokasi.....	V.24



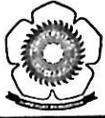
BAB I PENDAHULUAN



1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi berkembang sangat pesat seiring dengan kebutuhan manusia yang semakin banyak. Perkembangan teknologi yang sedang populer saat ini yaitu teknologi mobile. Dengan adanya teknologi mobile, masyarakat dapat mendapatkan informasi dimana saja dan kapan saja. Dengan meluasnya teknologi mobile di masyarakat, maka mendorong pemanfaatan teknologi mobile untuk membantu berbagai bidang salah satunya dalam bidang Pariwisata. Khususnya sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi tempat-tempat wisata, tempat kuliner.

Kota Palembang merupakan kota yang memiliki banyak tempat wisata. Selama ini tidak ada informasi tentang pariwisata dikota Palembang, sehingga untuk mencari informasi seperti Tempat Wisata, Tempat Makanan Khas (Kuliner) Palembang, harus mencarinya melalui media cetak atau radio maupun dari pusat informasi pariwisata di kota Palembang. Sering sekali para wisatawan baik dari daerah maupun wisatawan asing bingung bahkan tidak tahu tempat-tempat wisata dan Kuliner dikota

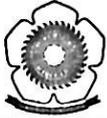


palembang. Dan hal tersebut yang menjadikan wisatawan jarang menjadikan Kota Palembang menjadi tujuan wisata.

Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux yang digunakan pada perangkat mobile seperti smartphone dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam perangkat mobile.

Dengan adanya sistem operasi android maka kita dapat membuat mobile aplikasi yang dalam hal ini semua informasi tentang Pariwisata seperti Tempat Wisata dan Tempat Makanan Khas (Kuliner) Dapat kita terapkan menjadi sebuah mobile plikasi di Sistem Operasi Android. Sehingga dapat menjadi solusi untuk memperbaiki dan membuat lebih efektif dari sistem yang sudah ada.

Pada pengerjaan tugas akhir ini akan dibahas tentang merancang mobile aplikasi yang akan diaplikasikan pada informasi pariwisata. Yang menjadi hal penting dalam merancang mobile aplikasi informasi pariwisata adalah bagaimana merancang mobile aplikasi yang berisi tentang informasi pariwisata yang membuat wisatawan dapat mengetahui dengan mudah dan cepat tentang pariwisata dikota palembang dengan tujuan untuk meningkatkan sektor pariwisata. Oleh karena itu, mobile aplikasi informasi pariwisata akan dirancang dengan menjelaskan suatu tempat wisata, tempat makanan khas, dan menampilkan peta lokasinya.



1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka pada tugas akhir ini penulis akan membangun sebuah informasi pariwisata berbasis aplikasi mobile yang bisa diakses pada perangkat mobile dengan memanfaatkan sistem operasi android .Adapaun perumusan masalah nya adalah bagaimana membangun aplikasi mobile informasi pariwisata pada sistem operasi android? Kemudian bagaimana web server dan database pada aplikasi informasi pariwisata dapat diakses secara online??, serta bagaimana aplikasi informasi pariwisata ini dapat diakses dan menampilkan informasi pariwisata secara akurat berkenaan dengan informasi yang dipilih untuk ditampilkan pada perangkat mobile?

1.3 Pembatasan Masalah

1. Aplikasi digunakan hanya untuk perangkat mobile dengan sistem operasi android
2. Akses menu yang disediakan bagi aplikasi ini hanya berupa permintaan informasi. Data yang diminta adalah informasi tempat wisata, Informasi tempat makanan khas (Kuliner) dan tidak bisa melakukan perubahan data.
3. Pada penulisan tugas akhir ini tidak membahas tentang coding.
4. Pengujian menggunakan perangkat mobile sony ericsson xperia arc s dan samsung galaxy note.



1.4 Tujuan Penulisan

Membuat mobile aplikasi sistem informasi pariwisata berbasis sistem operasi android dan di implementasikan pada perangkat mobile berbasis android, dan dapat menampilkan setiap menu yang telah dirancang sehingga dapat digunakan untuk memudahkan Para Wisatawan dan Masyarakat Palembang untuk mengetahui Tempat-tempat Wisata di Kota Palembang dan Tempat Kuliner Khas Kota Palembang. Dan juga dengan adanya sistem informasi pariwisata ini akan menjadikan aplikasi ini bahan promosi untuk menunjukkan kepada masyarakat luas bahwa Kota Palembang merupakan kota yang menjadi salah satu tujuan wisata yang menarik, sehingga akan meningkatkan pendapatan pada sektor pariwisata.



1.5 Metode Penulisan

Untuk pembahasan masalah, metode penulisan yang digunakan meliputi studi literatur yang berasal dari referensi buku, artikel dan website.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini terdiri atas beberapa bab yang masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut:



BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang permasalahan, perumusan masalah yang akan dibahas, pembatasan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada tinjauan pustaka ini akan di bahas tentang teori – teori yang menunjang dalam menyelesaikan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisikan metodologi sistem yang berorientasi objek (Object Oriented), dan membahas pemilihan software dan hardware yang akan digunakan untuk merancang aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan analisa sistem, kebutuhan sistem, gambaran sistem dan perancangan database dan interface aplikasi yang akan dibuat.



BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisikan implementasi dari bentuk interface dari aplikasi informasi pariwisata dan pengujian aplikasi yang di rancang sehingga dapat dilihat apakah aplikasi yang dirancang sesuai dengan tujuan pada awal perancangan aplikasi, serta memberikan analisis pada hasil pengujian.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini meliputi kesimpulan yang didapat dari perancangan, implementasi, pengujian dan analisa dari aplikasi yang di buat. Terdapat juga saran yang diharapkan dapat menjadi masukan untuk perkembangan dari aplikasi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Billy n Mahamudu. 2011. *Sistem informasi*. (online),
(<http://april-si.comuf.com/SI.pdf>. di akses pada tanggal 28 Februari 2013)
- [2] Dwi anna. 2012. *OOAD (Object oriented analysis dan design)*. (online)
(<http://pbo-kelompok9-c.blogspot.com/2012/07/v-behaviorurl defaultvmlo.html> diakses pada tanggal 15 maret 2013)
- [3] Eko priyo utomo. 2012. *Mudahnya membuat aplikasi android*. Yogyakarta
Penerbit ANDI
- [4] Ferrry ferdiansyah. 2002. *Mobile Application*. (online)
(http://www.cse.msu.edu/~ferrydia/downloads/Presentation_Mobile_Application.pdf, diakses pada tanggal 28 Februari 2013)
- [5] Ismayanti. 2010. *Pengantar pariwisata*. Jakarta. Penerbit PT Gramedia
Widiasarana Indonesia.
- [6] Messiv. 2011. *Pengertian IDE*. (online)
(<http://dwiendah-massiverz.blogspot.com/2011/01/pengertian-ide.html> ,
diakses pada tanggal 14 maret 2013)

- [7] Nazaruddin safaat. 2011. Pemrograman aplikasi mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android. Bandung. Penerbit Informatika bandung
- [8] Saifulrahman. 2010. *Pengantar Sistem Informasi*. (online)
(<http://saifulrahman.lecture.ub.ac.id/files/2010/03/Pengantar-SistemInformasi.pdf>. diakses tanggal 1 maret 2013)
- [9] World friend indonesia. 2009. Pengertian Web server. (online)
(<http://www.worldfriend.web.id/pengertian-web-server?format=pdf> diakses pada tanggal 14 maret 2013)