

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAN
KEBUDAYAAN DI SUMATERA SELATAN BERBASIS *ANDROID***



SKRIPSI

Dibuat Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Teknik Pada

Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik

Universitas Sriwijaya

Oleh

PRAYUDHA TEGUH APRIADI

03041181419019

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2019

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAN
KEBUDAYAAN DI SUMATERA SELATAN BERBASIS *ANDROID***



SKRIPSI

Dibuat Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Teknik Pada

Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik

Universitas Sriwijaya

Oleh

PRAYUDHA TEGUH APRIADI

03041181419019

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektro

**Muhammad Abu Bakar Sidik, S.T., M.Eng., Ph.D.
NIP.197108141999031005**

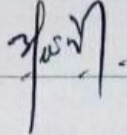
Inderalaya, Juli 2019

Menyetujui,

Pembimbing Utama

**Desi Windi Sari S.T., M.Eng
NIP.197812072008122001**

Saya sebagai pembimbing dengan ini menyatakan bahwa saya telah membaca dan menyetujui skripsi ini dan dalam pandangan saya skop dan kualitas skripsi ini mencukupi sebagai skripsi mahasiswa sarjana strata satu (S1)

Tanda Tangan :  _____

Pembimbing Utama : Desi Windi Sari. S.T., M.Eng

Tanggal : 29 / Juli / 2019

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prayudha Teguh Apriadi

NIM : 03041181419019

Program Studi : Teknik Elektro

Universitas : Sriwijaya

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Pariwisata dan Kebudayaan di
Sumatera Selatan Berbasis *Android*

Hasil Pengecekan

Software iThenticate/Turnitin : 15%

Menyatakan bahwa skripsi saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan / plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan / plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya .

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Indralaya, Juli 2019
Yang membuat pernyataan

Prayudha Teguh Apriadi

NIM. 03041181419019

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas berkah dan karuniaNya yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, kelancaran dan atas rezekiNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Dan juga tidak lupa shalawat teriring salama kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW serta para pengikutnya sampai akhir zaman.

Pembuatan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Kedua Orang tuaku Papa Teguh Ali Barkah dan Mama Lucy yang tiada hentinya memberikan dukungan baik secara moral maupun materil, doa, semangat dan motivasi. Serta adikku Nadia Fitri Rhacella dan Jellyana Putri Alicya yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam pengerjaan tugas akhir ini.
2. Keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan pengerjaan tugas akhir ini.
3. Ibu Desi Windi Sari, S.T., M.Eng sebagai dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, semangat serta arahan dan nasihat selama pengerjaan skripsi.
4. Bapak Ir. Antonius Hamdadi, M.S selaku pembimbing akademik.
5. Seluruh dosen Teknik Elektro terutama Sub Konsentrasi Telekomunikasi dan Informasi, Ibu Puspa KurniaSari, S.T., M.T , Dr. H. Iwan Pahendra Anto Saputra S.T., M.T. , Ibu Nadya Thereza, S.T., M.T, serta Bapak Abdul Haris Dalimunthe, S.T., M.T yang telah memberikan banyak ilmu yang InshaAllah bermanfaat dan berguna kedepannya.
6. Bapak Muhammad Abu Bakar Sidik, S.T., M.Eng., P.hD. selaku ketua jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya.
7. Ibu Dr. Herlina, S.T., M.T selaku sekretaris jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya.
8. Sahabat seperjuangan OBF (*One Big Family*) Andreas Eko Saputro S.T , Maharani Muthia S.T, Ghina Ollyvia Altesa S.T, Winda Mulia Tita S.T

terima kasih sudah mendukung dan memberikan warna tersendiri selama 4 tahun perkuliahan ini.

9. Kgs Ilham Assidiqi, Ferdinand Harianja S.T, Rose Diana S.T, Hazli Rizki S.T, dan M Khadafi S.T. Terimakasih atas dukungan dan nasihat dari kalian sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Keluarga besar Teknik Elektro 2014 *Electrant Ghazi* terima kasih atas 4 tahun pertemanan dan dukungan yang diberikan sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
11. Semua pihak - pihak yang sangat membantu dalam penulisan tugas akhir ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan wawasan yang luas kepada pembaca. Walaupun dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Indralaya, Juli 2019

Prayudha Teguh Apriadi

DAFTAR ISI

Daftar isi	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.	iii
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS.....	iv
KATA PENGANTAR.	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.	xi
ABSTRAK.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.	1
1.2 Perumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pariwisata.	4
2.2 Kebudayaan.	4
2.3 <i>System Development Life Cycle(SDLC)</i>	5
2.4 Metode <i>V Model</i>	5
2.5 Metode <i>5W+1H</i>	7
2.6 Analisis <i>SOAR</i>	8
2.7 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	9
2.8 <i>Domain</i>	12

2.9 Rumah Tempat <i>Website</i> (<i>Web Hosting</i>).	13
2.10 <i>PHP</i> (<i>Personal Home Page</i>).	13
2.11 <i>Mobile</i>	13
2.11.1 <i>Android</i>	13
2.12 <i>Android SDK</i> (<i>Software Development Kit</i>).	14
2.13 <i>WinSCP</i>	14
2.14 <i>Java Runtime Environment</i>	15
2.15 <i>MySQL</i>	15
2.16 Metode Pengujian Sistem <i>Blackbox</i>	16

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan	17
3.2 Rincian Tahapan Metode Pengembangan Sistem.	18
3.2.1 Analisa Kebutuhan.	18
3.2.2 Spesifikasi.	18
3.2.3 Arsitektur Desain.....	19
3.2.4 Detail Desain.	19
3.2.5 Pemrograman.	19
3.2.6 Pengujian Sistem.	20

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Kebutuhan.	22
4.1.1 Analisa Kebutuhan Internal Berbasis <i>Android</i>	22
4.1.2 Eksternal.....	23
4.2 Spesifikasi.	25
4.2.1 Pengguna dan Fitur Pada Sistem.....	26
4.2.2 Interaksi Antara Tindakan Pengguna Pada Sistem.	26
4.2.3 Aliran Aktivitas Pengguna Terhadap Sistem.	26
4.2.4 Interaksi Antar Kelas di Dalam Sistem.	30
4.2.5 Urutan Tindakan Pengguna.....	31
4.3 Arsitektur Desain.....	44
4.3.1 Menentukan <i>Hardware,Software,Hosting</i>	44

4.4 Detail Desain.	47
4.4.1 Desain Tabel Database.	47
4.4.2 Desain Tampilan Pengguna (User Interface).	49
4.5 Pemrograman.	54
4.5.1 Pembuatan Database.	54
4.5.1 Tabel Data.	55
4.5.2 Tahap Pengkodean.	58
4.5.3 Diagram Alir Penelitian.	64
4.6 Pengujian Sistem.	66
4.6.1 Analisis Setelah Perancangan.	71

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.	72
5.2 Saran.	72

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 V-Model	5
Gambar 3.1 Metode pengembangan.....	17
Gambar 4.1 Diagram interaksi <i>user</i>	27
Gambar 4.2 Diagram interaksi admin	28
Gambar 4.3 diagram aliran kerja pengguna terhadap sistem	29
Gambar 4.4 Diagram interaksi antar kelas pada sistem	30
Gambar 4.5 Diagram <i>sequence</i> melihat halaman utama	31
Gambar 4.6 Diagram <i>sequence</i> halaman pariwisata	32
Gambar 4.7 Diagram <i>sequence</i> memilih kota pada halaman wisata	33
Gambar 4.8 Diagram <i>sequence</i> memilih list wisata	33
Gambar 4.9 Diagram <i>sequence</i> menampilkan halaman budaya	34
Gambar 4.10 Diagram <i>sequence</i> memilih kota pada halaman utama	34
Gambar 4.11 Diagram <i>sequence</i> memilih budaya	35
Gambar 4.12 Diagram <i>sequence</i> menampilkan halaman kontak	35
Gambar 4.13 Diagram <i>sequence</i> menampilkan halaman sejarah	36
Gambar 4.14 Diagram <i>sequence login</i> admin	36
Gambar 4.15 Diagram <i>sequence</i> mengedit data pariwisata	37
Gambar 4.16 Diagram <i>sequence</i> mengedit list kota pariwisata	38
Gambar 4.17 Diagram <i>sequence</i> mengedit deskripsi wisata	38
Gambar 4.18 Diagram <i>sequence</i> mengedit list wisata	39
Gambar 4.19 Diagram <i>sequence</i> mengedit budaya	40
Gambar 4.20 Diagram <i>sequence</i> mengedit list kota pada halaman utama	41
Gambar 4.21 Diagram <i>sequence</i> mengedit list budaya	41
Gambar 4.22 Diagram <i>sequence</i> mengedit deskripsi budaya	41
Gambar 4.23 Diagram <i>sequence</i> mengedit data kontak	42
Gambar 4.24 Diagram <i>sequence</i> mengedit data sejarah	43

Gambar 4.25 Diagram <i>sequence logout</i>	44
Gambar 4.26 Jaringan computer	46
Gambar 4.27 Desain tampilan awal	46
Gambar 4.28 Desain tampilan profile.....	49
Gambar 4.29 Desain tampilan kontak.....	49
Gambar 4.30 Desain tampilan wisata pilih kota.....	49
Gambar 4.31 Desain tampilan pilih wisata.....	50
Gambar 4.32 Desain tampilan pariwisata.....	50
Gambar 4.33 Desain tampilan budaya pilih kota.....	50
Gambar 4.34 Desain tampilan pilih budaya.....	50
Gambar 4.35 Desain tampilan isi budaya.....	51
Gambar 4.36 Desain tampilan halaman login.....	51
Gambar 4.37 Desain tampilan halaman data kota.....	52
Gambar 4.38 Desain tampilan halaman sejarah.....	52
Gambar 4.39 Desain tampilan halaman budaya.....	53
Gambar 4.40 Desain tampilan halaman wisata.....	53
Gambar 4.41 Desain tampilan halaman kontak.....	54
Gambar 4.42 Tabel database admin.....	55
Gambar 4.43 Tabel database kontak.....	55
Gambar 4.44 Tabel database kota.....	56
Gambar 4.45 Tabel database sejarah.....	56
Gambar 4.46 Tabel database wisata.....	57
Gambar 4.47 Tabel database budaya.....	57
Gambar 4.48 Tabel database halaman awal.....	58
Gambar 4.49 Tabel halaman pariwisata pilih kota.....	58
Gambar 4.50 Tabel pilih wisata.....	59
Gambar 4.51 Tabel deskripsi wisata.....	59
Gambar 4.52 Tabel halaman budaya pilih kota.....	59

Gambar 4.53 Tabel pilih budaya.....	59
Gambar 4.54 Tabel halaman deskripsi budaya.....	60
Gambar 4.55 Tabel halaman profile.....	60
Gambar 4.56 Tabel halaman kontak.....	60
Gambar 4.57 Tabel halaman utama login admin.....	61
Gambar 4.58 Tabel halaman sejarah.....	61
Gambar 4.59 Tabel halaman kota.....	62
Gambar 4.60 Tabel halaman pariwisata.....	62
Gambar 4.61 Tabel halaman budaya.....	63
Gambar 4.62 Tabel halaman kontak.....	63
Gambar 4.63 diagram alir pembuatan aplikasi berbasis android.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel matriks SOAR	9
Tabel 4.1 Tabel analisa SOAR	23
Tabel 4.2 Matriks analisis SOAR	24
Tabel 4.3 Spesifikasi perangkat keras	44
Tabel 4.4 Spesifikasi perangkat lunak.....	45
Tabel 4.5 Tabel admin.....	47
Tabel 4.6 Tabel Kontak.....	47
Tabel 4.7 Tabel kota.....	47
Tabel 4.8 Tabel sejarah.....	47
Tabel 4.9 Tabel pariwisata.....	48
Tabel 4.10 Tabel kebudayaan.....	48
Tabel 4.11 <i>Blackbox testing</i> fungsional <i>user / visitor</i> di halaman utama	66
Tabel 4.12 <i>Blackbox testing</i> fungsional <i>user / visitor</i> di menu wisata	67
Tabel 4.13 <i>Blackbox testing</i> fungsional <i>user / visitor</i> di menu budaya	67
Tabel 4.14 <i>Blackbox testing</i> fungsional <i>user / visitor</i> di menu sejarah	67
Tabel 4.15 <i>Blackbox testing</i> fungsional <i>user / visitor</i> di menu kontak	67
Tabel 4.16 <i>Blackbox testing</i> fungsional <i>login</i> admin	68
Tabel 4.17 <i>Blackbox testing</i> fungsional data kota pada web admin	68
Tabel 4.18 <i>Blackbox testing</i> fungsional data wisata pada web admin	69
Tabel 4.19 <i>Blackbox testing</i> fungsional data budaya pada web admin	70
Tabel 4.20 <i>Blackbox testing</i> fungsional kontak pada web admin	70
Tabel 4.21 <i>Blackbox testing</i> fungsional sejarah pada web admin	71

ABSTRAK

Seiring dengan berkembangnya teknologi smartphone saat ini menuntut kita untuk selalu mengembangkan aplikasi-aplikasi yang bisa menunjang di berbagai aspek kehidupan, termasuk juga di bidang pariwisata dan kebudayaan. Sektor wisata dan budaya yang sangat beragam dengan keunikannya dan didukung fasilitas serta sarana transportasi yang tersedia di kawasan wisata dapat memberikan *income* pemerintah yang sangat besar. Oleh karena itu melalui perancangan pembuatan sistem informasi pariwisata dan kebudayaan akan menampilkan dan penjelasan tentang gambaran wisata dan budaya di berbagai Kabupaten dan Kota yang ada di Sumatera Selatan sehingga lebih menarik dan dinikmati oleh masyarakat luas. Dengan ini hasil yang di dapat perancangan sistem informasi pariwisata dan kebudayaan di sumatera selatan berbasis android. Metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu V-Model. Adapun tools yang digunakan pada proses perancangan ini SOAR dan 5W+1H untuk membantu proses analisa, diagram UML 2.0, android SDK, WinSCP, JRE dan menggunakan blackbox testing untuk menguji hasil perancangan.

ABSTRACT

Along with the development of smartphone technology today requires us to always develop applications that can support various aspects of life, including in the field of tourism and culture. The tourism and cultural sectors are very diverse with their uniqueness and supported by transportation and facilities available in tourist areas can provide enormous government income. Therefore, through the design of making a tourism information system and culture will display and explain the description of tourism and culture in various districts and cities in South Sumatra making it more attractive and enjoyed by the wider community. The results is designed for tourism and culture information systems in South Sumatra Android-based. The method used in this design is V-Model. The tools used in this design process are SOAR and 5W+1H for the analysis, UML 2.0 diagram, android SDK, WinSCP,JRE and using blackbox testing to test the design results.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat, di kehidupan sehari-hari pun tidak lepas dari teknologi itu sendiri. Informasi merupakan hal penting bagi setiap orang. Semua orang selalu berusaha untuk mendapatkan informasi yang real time tidak terkecuali juga untuk pariwisata serta keberagaman budaya yang ada. Seiring dengan berkembangnya teknologi smartphone saat ini termasuk jenis smartphone android, maka menuntut untuk selalu dikembangkannya aplikasi-aplikasi yang bisa menunjang diberbagai aspek kehidupan termasuk juga di bidang pariwisata dan kebudayaan. Sektor wisata dan budaya yang sangat beragam dengan keunikannya dan didukung fasilitas serta sarana transportasi yang tersedia di kawasan wisata dapat memberikan *income* pemerintah yang sangat besar. Oleh karena itu melalui perancangan pembuatan sistem informasi pariwisata dan kebudayaan akan menampilkan dan penjelasan tentang gambaran wisata dan budaya di berbagai Kabupaten dan Kota yang ada di Sumatera Selatan sehingga lebih menarik dan dinikmati oleh masyarakat luas.

Berdasarkan uraian diatas penulis akan membuat sebuah aplikasi mobile dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN DI SUMATERA SELATAN BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah tugas akhir ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem informasi Pariwisata dan Kebudayaan di Sumatera Selatan berbasis android ?
2. Bagaimana merancang user interface dari suatu sistem agar dapat menarik minat wisatawan untuk mengetahui pariwisata dan kebudayaan yang ada di Sumatera Selatan?

3. Bagaimana membuat struktur database pada sistem ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Metode pengembangan yang digunakan dalam system ini adalah metode V-Model.
2. Analisa sistem menggunakan *tools* yaitu SOAR dan 5W+1H
3. Sistem ini dirancang dengan menggunakan bantuan *tools* diagram UML 2.0 meliputi, *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.
4. Sistem yang digunakan oleh administrator berbasis website, sedangkan pengguna berbasis *android*.
5. Data tempat wisata dan kebudayaan yang ada di Sumatera Selatan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membuat aplikasi berbasis android untuk membantu masyarakat mengetahui potensi pariwisata dan kebudayaan yang ada di Sumatera Selatan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Penulis

Sebagai sarana dan prasarana untuk menerapkan pengetahuan yang telah di peroleh selama menempuh studi.

- b. Bagi akademik

Laporan Tugas Akhir ini dapat di jadikan sebagai sarana tambahan referensi di perpustakaan Universitas Sriwijaya mengenai permasalahan yang terkait dengan penulisan Tugas Akhir ini.

c. Bagi Pengguna

Hasil dari penulisan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk dapat mengetahui informasi Pariwisata dan Kebudayaan di Sumatera Selatan.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum isi skripsi meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penulisan, tujuan penulisan, metode penelitian, sistematika penulisan dan keaslian penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang menjadi landasan dan mendasari penulisan ini yang mendukung penyusunan tugas akhir ini sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi tentang metode pengembangan untuk merancang sistem dan metode penulisan.

BAB IV PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang perancangan sistem yaitu penerapan dari metode pengembangan dan metode penulisan yang digunakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran penulis dari sistem yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N, Sora. 2017. *Pengertian Pariwisata dan Jenisnya*. Diambil dari <http://www.pengertianku.net/2017/04/pengertian-pariwisata-dan-jenis-jenisnya.html>
- [2] Setyo, Andy. 2012. *Pengertian Kebudayaan*. Diambil dari <https://seabass86.wordpress.com/2012/12/28/pengertian-budayadan-asal-usul-kebudayaan-serta-macam-macam-kebudayaan/> (28 Februari 2018)
- [3] Roebuck, Kevin. 2012. *Systems Development Life Cycle (SDLC)*. Emereo Publishing
- [4] Baker, Paul. 2008. *Model-Driven Testing*. Germany. Integra Software Service
- [5] Fikri, M. 2014. *Metode Analisis Pieces*. Indramayu : Teknik Informatika Politeknik Indramayu
- [6] Supono dan Viridiandry Putratama. 2016. *Pemrograman Web dengan menggunakan PHP dan framework codeigniter*. Yogyakarta : CV Budi Utama
- [7] Suryana, Taryana dan Koesheryatin. 2014. *Aplikasi Internet menggunakan HTML, CSS dan Java Script*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- [8] Mulyani, Sri. 2016. *Android Sistem*. Bandung : Abadi Sistematika
- [9] Tim EMS. 203. *Pemrograman Mobile dengan Phonegap*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- [10] Rosnelly, Rika. 2012. *Eclipse*. Yogyakarta : CV Andi Offset
- [11] Korros, Paul dan Michele DeWolfe. 2010. *Javascript* : Pennsylvania State University
- [12] Winarno, Edy ST, M.Eng dkk. 2013. *Buku Sakti Pemrograman PHP+ J*akarta : PT Ele Media Komputindo
- [13] Kadir, A. 2009. *From Zero To Hero : Membuat Aplikasi Web dengan PHP+ Database MySQL*

