

PROJEK AKHIR
PENGEMBANGAN APLIKASI WISATA DAN KULINER
KOTA PALEMBANG BERBASIS MOBILE



Oleh:

MIKEL OWEN

09010581923040

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
PROGRAM DIPLOMA KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PROJEK AKHIR
PENGEMBANGAN APLIKASI WISATA DAN KULINER KOTA
PALEMBANG BERBASIS MOBILE

Sebagai salah satu syarat untuk membuat Proyek Akhir Program Studi Manajemen Informatika

Jenjang Diploma III

Oleh :

Mikel Owen

09010581923040

Palembang, Agustus 2022

Pembimbing I,



Rizka Dhini Kurnia, M.Sc.

NIP. 198605192009122006

Pembimbing II,



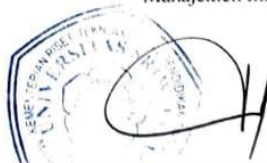
Dedy Kurniawan, M.Sc.

NIP. 199008022019031006

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom

NIP. 197704082009121001

Scanned by TapScanner

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah Diuji dan Lulus pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 14 September 2022

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Yopy Sazaki, S.Si.,M.T.
2. Pembimbing I : Rizka Dhini Kurnia, S.T.,M.Sc.
3. Pembimbing II : Dedy Kurniawan, M.Sc.
4. Penguji : Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.



Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

Scanned by TapScanner

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Mikel Owen
NIM : 09010581923040
Program Studi : Manajemen Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa

1. Dalam penyusunan/penulisan projek akhir harus bersifat orisinil dan tidak melakukan plagiatisme baik produk software/hardware.
2. Dalam penyelesaian projek akhir dilaksanakan di Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan tidak diselesaikan atau dikerjakan oleh pihak lain diluar civitas akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia diberikan sanksi apabila dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar yaitu

1. Tidak dapat mengikuti ujian komperehensif atau tidak lulus ujian komperehensif.
2. Bersedia mengganti judul atau topik projek akhir setelah mendapat persetujuan dari pembimbing projek akhir.



Palembang, 22 Agustus 2022



Mikel Owen
NIM. 090105819230490

HALAMAN PERSEMBAHAN.

Motto:

“Jangan pernah percaya kepada siapapun, percayalah kepada dirimu sendiri”.

Projek Akhir ini kupersembahkan kepada :

1. Allah SWT tuhan yang maha esa
2. Kedua Orang tua saya
3. Kakak
4. Teman seangkatan
5. Almamaterku

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyanyang. Pertama tama saya panjatkan Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT. atas segala berkat, nikmat, serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Projek Akhir ini “**PENGEMBANGAN APLIKASI WISATA DAN KULINER KOTA PALEMBANG BERBASIS MOBILE**” dengan lancar.

Pada penyusunan Projek Akhir ini, penulis banyak mendapatkan ide dan saran serta bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT. dan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Allah subhanahu wa ta'ala.yang telah memberikan nikmat dan kesehatan selama pengerjaan Projek Akhir ini.
2. Kepada Orang tua saya, Bapak Marselly dan Ibu Wani, kakak saya Anggres Saputra, yang selalu Memberi semangat, dukungan, dan doa.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaf selaku Reektor Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T, selaku Dekan Fakultas
5. Bapak Apriansyah Putra. S.Kom. M.Kom selaku Koordinator Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.
6. Ibu Rizka Dhini Kurnia. M.Sc, Selaku dosen Pembimbing I. Terima kasih atas bimbingan nya, waktu, motivasi, arahan, kritik, saran, dan semua yang telah ibu ajarkan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan projek akhir ini, semoga kebaikan ibu di balas oleh Allah SWT. semoga di lipat

gandakan pahala kebaikannya dan selalu diberi kesehatan oleh Allah SWT.

7. Bapak Dedy Kurniawan M.Sc, selaku dosen Pembimbing II. Terima kasih atas bimbingan nya, waktu, motivasi, arahan, kritik, saran, dan semua yang telah Bapak ajarkan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan proyek akhir ini, semoga kebaikan Bapak di balas oleh Allah SWT. Dan di lipat gandakan pahala kebaikannya dan selalu di beri kesehatan oleh Allah SWT..
8. Ibu Sumiyati, S.IP , M.Si, selaku Kasubag Umum Kepegawaian Dinas Pariwisata Kota Palembang yang telah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian proyek akhir di Dinas Pariwisata Kota Palembang, Semoga Pahala kebaikannya di lipat gandakan oleh Allah Swt. ..
9. Terima Kasih Kepada Clara Shinta Dwi Putri selaku Parthner dari awal masuk kuliah sampai dengan sekarang terima kasih atas kebersamaannya.
10. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Program Diploma Komputer Universitas Sriwijaya
11. Dan Terakhir terima kasih kepada keluarga Besar Manajemen Informatika Angkatan 2019 atas kebersamaannya selama menjalani masa perkuliahan, semoga di lain waktu kita bisa kumpul bersama lagi aamiin.

Masih terdapat banyak sekali kekurangan dalam pembuatan Proyek Akhir ini, oleh karena itu penulis sangat menerima kritik, saran, dan koreksi terhadap isi dari Proyek Akhir ini yang bersifat membangun. Semoga Laporan Proyek Akhir dapat menjadi manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Palembang, 12 Mei 2022

Mikel Owen

NIM. 09010581923040

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN APLIKASI WISATA DAN KULINER KOTA PALEMBANG
BERBASIS MOBILE**

OLEH:

Mikel Owen

09010581923040

Dinas pariwisata kota Palembang bertugas membuat perumusan kebijakan teknis, melaksanakan kebijakan teknis, menyelenggarakan urusan pemerintah dan pelayanan umum, melaksanakan evaluasi dan pelaporan, melaksanakan administrasi dinas dan fungsi lain yang diberikan oleh walikota terkait dengan tugas dan fungsinya. Pada saat pandemic covid 19 wisata di kota Palembang mengalami penurunan drastis di setiap wisatanya, pada bagian promosi dan informasi wisata kota Palembang masih dilakukan secara tidak efektif seperti hanya melalui sebuah artikel atau banner, tentu hal ini akan berdampak buruk bagi wisata kota Palembang dari tahun ke tahun karena kurang informasi dapat mengakibatkan ketidaktahuan masyarakat mengenai tempat wisata dan kuliner tersebut. Tujuan penulis ingin membuat pengembangan aplikasi wisata dan kuliner kota Palembang berbasis mobile. Penulis juga menggunakan metode pengembangan *Waterfall* serta menggunakan *Glide Mobile* dan *GoogleSpreadSheet* sebagai database.

Kata Kunci : *waterfall, glide mobile, aplikasi wisata dan kuliner, berbasis mobile*

Pembimbing I



Rizka Dhini Kurnia, M.Sc.
NIP. 198605192009122006

Pembimbing II



Dedv Kurniawan, M.Sc.
NIP. 199008022019031006

Mengetahui

Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

Scanned by TapScanner

ABSTRACT

MOBILE BASED EMPLOYEE DATA COLLECTION APPLICATION AT
THE TOURISM OFFICE OF PALEMBANG CITY

BY :

Clara Shinta Dwi Putri

09010581923049

The Palembang City Tourism Office is in charge of formulating technical policies, implementing technical policies, carrying out government affairs and public services, carrying out evaluations and reporting, carrying out official administration and other functions given by the mayor of Trakit with their duties and functions. so it is difficult to get data and attendance at the Palembang City Tourism Office in the area of Palembang City Tourism Office employee data information is still done inefficiently, such as only manually of course this will have a negative impact on Palembang City Tourism Office employees because of lack of information. the author wants to make the development of employee data applications at the Palembang City Tourism Office based on mobile. The author also uses the *Waterfall* development method and uses Glide Mobile and GoogleSpreadSheet as databases.

Keywords: waterfall, glide mobile, employee data application, mobile based

Pembimbing I

Pembimbing II



Rizka Dhini Kurnia, M.Sc.
NIP. 198605192009122006



Dedv Kurniawan, M.Sc.
NIP. 199008022019031006

Mengetahui,
Kordinator Program Studi
Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Lokasi Pengambilan Data	5
1.6.2 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.3 Metode Pengembangan Sistem	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tentang Dinas Pariwisata Kota Palembang	7
2.2 Definisi Program	8

2.3	Pengertian Aplikasi Berbasis Mobile	8
2.4.	Pengertian Andorid	9
2.5	Definisi Sistem.....	9
2.6	Perencanaan Sistem.....	9
2.6.1	Diagram Konteks	10
2.6.2	Diagram Aliran data (DFD).....	10
2.6.3	Entity Relationship Diagram (ERD).	11
2.6.4	Relationship	11
2.7	Google Spread Sheet	13
2.8	Glide Mobile App	13
BAB III	ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	15
3.1	Analisis sistem yang erjalan	15
3.1.1	Analisis prosedur yang berjalan.....	15
3.1.2	Flow Map.....	16
3.1.3	Evaluasi sistem yang berjalan.....	17
3.2	Permasalahan yang dihadapi.....	18
3.3	Sistem yang diusulkan.....	19
3.4	Perencanaan Sistem.....	19
3.4.1	Kontext Diagram.....	20
3.4.2	Diagram Level 1.....	21
3.4.3	Diagram Level 2.....	22
3.4.4	Diagram Hubungan Entitas.....	23
3.5	Kamus Data	24
3.6	Rancangan Halaman Admin	28

3.6.1	Rancangan Halaman Login.....	28
3.6.2	Perancangan Dashbord Menu Utama	29
3.6.3	Rancangan Data Wisata dan Kuliner.....	30
3.6.4	Rancangan Kategori Wisata dan Kuliner	31
3.6.5	Rancangan Kategori Wilayah	32
BAB IV	HASIL PEMBAHASAN.....	34
4.1	Pembahasan	34
4.1.1	Dashbord Admin	34
4.1.2	Dashbord User.....	34
4.2	Hasil Perancang	344
4.2.1	Dashbord Admin	35
4.2.2	Dashbord Database Admin	36
4.2.3	Dashbord Halaman Editing Admin	37
4.2.4	Halaman Login User	38
4.2.5	Halaman Kode Verifikasi User	39
4.2.6	Halaman Menu Utama User	41
4.2.7	Halaman Kategori Wisata dan Kuliner.....	42
4.2.8	Halamana Menu Kategori Wilayah.....	43
4.2.9	Tampilan di dalam Aplikasi.....	44
BAB V	PENUTUP	51
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran.....	51
	DAFTAR PUSTAKA	52
	LAMPIRAN	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Dinas Pariwisata Kota Palembang	7
Gambar 2.2 Logo Google Spread Sheeet	13
Gambat 2.3 Logo Gilde Mobile App	14
Gambar 3.1 Flow Map	17
Gambar 3.2 Kontext Diagram	20
Gambar 3.3 Diagram Level 1	21
Gambar 3.4 Diagram Level 2	23
Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram	24
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Login	28
Gambar 3.7Rancangan Menu Utama	29
Gambar 3.8 Rancangan Data Wisata Kuliner	30
Gambar 3.9 Rancangan Data Kategori Wilayah dan Kuliner	31
Gambar 3.10 Rancangan Kategori Wilayah.....	32
Gambar 4.1 Halaman Admin.....	35
Gambar 4.2 Halaman Database Admin.....	36
Gambar 4.3 Halaman Editing Admin	38
Gambar 4.4 Halaman Login User	39
Gambar 4.5 Halaman Verifikasi Kode Pin.....	40
Gambar 4.6 Menu Utama Aplikasi	41
Gambar 4.7 Menu Kategori Wisata	42
Gambar 4.8 Menu Kategori Wilayah.....	43
Gambar 4.9 Tampilan Wisata	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol DFD	11
Tabel 2.2 Simbol ERD	12
Tabel 3.1 Evaluasi Sistem Berjalan	18
Tabel 3.2 Kamus Data Wisata dan Kuliner	25
Tabel 3.3 Kamus Data Kategori Wisata dan Wilayah	26
Tabel 4.1 Pengujian Sistem Login.....	46
Tabel 4.2 Pengujian Sistem Menu	47
Tabel 4.3 Pengujian Sistem Kategori.....	48
Tabel 4.4 Pengujian Sistem Data Wisata dan Kuliner	49
Tabel 4.5 Pengujian Sistem Laporan	50

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Palembang adalah ibu kota di provinsi Sumatra Selatan, Indonesia. Kota yang memiliki luas wilayah 400,61 km² dan ditempati lebih dari 1,6 juta penduduk pada 2020. Pada abad ke-9 kota Palembang mendapat julukan “Bumi Sriwijaya”.(Wikipedia.id). Berdasarkan Badan Statistik Pusat Statistik Kota Palembang (BPS), Pengunjung wisata wisata yang ada di kota Palembang pada tahun 2019 sekitar 10% peningkatan, kemudian di tahun 2020 terjadi penurunan sampai 50% , dan kemudian di tahun 2021 mengalami sedikit peningkatan sekitar 5%(Palembangkota.bps.go.id/).

Wisata adalah “kegiatan yang dilakukan perorangan atau kelompok dengan tujuan untuk sekedar rekreasi tau menikmati keindahan suatu tempat sehingga hak tersebut mampu dijadikan untuk proses pengembangan diri”. Limbeng (2017:5). Kota Palembang mempunyai begitu banyak tempat destinasi wisata yang wajib dikunjungi, setiap destinasi wisata tentunya dikelola dengan baik oleh pemerintah setempat Hal tersebut tertuang Menurut Undang Undang No. 10/2009 tentang Kepariwisataaan, yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah

Kuliner merupakan suatu yang dkaitakan dengan tempat atau proses mengosumsi makanan sehari hari, baik itu makanan tradisional hingga modern

mulai dari kelas bawah, menengah hingga atas.(Wikipedia Indonesia) tentu setiap daerah mempunyai kuliner khas masing-masing. Kota Palembang sendiri mempunyai kuliner yang berbagai macam khas nya mulai dari pempek, tempoyak dan lain sebagainya.

Laksana(2019:129).”Promosi adalah suatu cara yang dilakukan pihak pengelola dan pengunjung dengan tujuan untuk mengenalkan seperti produk, tempat dan lain sebagainya agar pengunjung tertarik untuk mengajak kerabat atau mengunjungi kembali tempat yang sebelumnya”.. Banyak sekali wisata dan kuliner yang ada di kota Palembang untuk menjadi daya tarik para wisatawan local maupun luar, adanya sebuah aplikasi yang dapat memberikan suatu informasi itu terdapat dalam kategori promosi, sehingga dapat menarik minat wisatawan local atau luar untuk berkunjung di wisata yang ada di kota Palembang

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diketahui bahwa pengaruh promosi melalui sebuah aplikasi sangat membantu untuk perkembangan wisata yang ada di kota Palembang, oleh karena itu peneliti tertarik meneliti tentang ”PENGEMBANGAN APLIKASI WISATA DAN KULINER KOTA PALEMBANG BERBASIS MOBILE”.

1.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusana masalah yang dapat di teliti sebagai berikut.

1. Bagaimana cara nya agar wisata dan kuliner yang ada dikota Palembang semakin dikenal luas dan menarik minat pengunjung?

2. Konsep metodeologi apa yang akan digunakan pada penelitian ini?

1.3 Tujuan.

Pada pembuatan tugas akhir ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Merancang aplikasi wisata dan kuliner kota Palembang berbasis mobile, untuk mempermudah wisatawan mengenal tempat wisata dan kuliner yang ada di kota Palembang.
2. Pengembangan Aplikasi wisata dan kuliner berbasis mobile, tentu nya akan memberikan informasi tentang wisata dan kuliner kota Palembang menjadi lebih detail sehingga dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung.

1.4 Manfaat

Manfaat yang di harapkan dari Aplikasi Wisata dan Kuliner Kota Palembang Berbasis Mobile ini yaitu:

1. Dengan ada nya Aplikasi ini di harapkan dapat menjadi sebuah alternative bagi wisatawan untuk mencari informasi tentan wisata dan kuliner yang ada di Kota Palembang
- 2 Aplikasi Wisata dan Kuliner Kota Palembang Berbasis Mobile ini, akan menampilkan wisata dan kuliner yang ada di kota Palembang secara lengkap agar para wisatan tidak bingung untuk menentukan lokasi yang ingin di kunjungi untuk berekreasi.

1.5 Batasan Masalah

Agar tidak keluar dari pokok pembahasan tugas akhir ini, maka penulis membatasi permasalahan pada Aplikasi Wisata dan Kuliner Kota Palembang Berbasis Mobile ini, Sebagai berikut:

1. Aplikasi Wisata dan Kuliner ini menggunakan Spreadsheet atau google shet sebagai database, untuk pembuatan projek nya saya menggunakan Glide Mobile apps.
2. Data yang akan di olah oleh aplikasi ini meliputi:
 - a. Data Kategori
 - b. Data Wisata kota Palembang
 - c. Data Kuliner Kota Palembang
3. Aplikasis Wisata dan Kuliner kota Palembang menampilkan tempat wisata & kuliner yang ada di kota Palembang.

1.6 Metodeologi Penelitian

Metode penelitian dalam pembuatan aplikasi wisata dan kuliner berbasis mobile ini mempunyai macam metode untuk memecahkan beberapa permasalahan yaitu:

1.6.1 Lokasi Pengambilan Data

Riset dilakukan di Dinas Pariwisata Kota Palembang di Jl. Dr. Wahidin No.3, Talang Semut, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30121.

1.6.2 Metode Pengambilan Data

Pendataan informative untuk mengumpulkan beberapa data dapat diakses sebagai berikut:

1. Studi lapangan

Penelitian ini dilakukan dengan mendatangi langsung Dinas Pariwisata Kota Palembang dengan tujuan pengambilan data observasi dan wawancara.

- a). Observasi, melakukan pengamatan langsung terhadap permasalahan yang ada di Dinas Pariwisata Kota Palembang
- b). Wawancara, metode dengan cara mengumpulkan data melalui proses tanya jawab kepada pegawai dinas pariwisata kota Palembang agar dapat mengetahui dan informasi dari dinas tersebut.

1.6.3 Metode pengembangan sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem yaitu menggunakan metode Waterfall. Metode Waterfall adalah proses pengembangan sistem dengan carapendekatan secara sistematis dan berurutan, menyelesaikan secara bertahap (Pressman (2012). dimulai dari tahap awal yaitu analisis hingga tahap akhir yaitu pengujian. Alasan penulis memilih metode Waterfall karena dalam proses pengembangan sistem dilakukan secara struktur dari satu tahap ke tahap yang lain. Tahapan Waterfall adalah sebagai berikut.

1. Analisa

Metode yang dilaksanakan melalui proses pengumpulan data, pada fase ini dilakukan pendekatan wawancara. Pada proses analisa menghasilkan permintaan pengguna dan berhubungan dengan sistem yang akan di bangun

2. Perancangan

Dalam merancang sistem aplikasi wisata dan kuliner berbasis mobile, penulis menggunakan alat pemodelan sistem seperti *DFD (data Flow Diagram)*, dan *ERD (entity relationship diagram)*.

3 Proses program

Proses program menggunakan SpreadSheet atau Goggle sheet sebagai tempat penyimpanan data, Projek akan di buat menggunakan *Glide Mobile Apps*.

DAFTAR PUSTAKA

- Roger, S. Pressman, Ph.D. , 2012**, Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7 : Buku 1 “, Yogyakarta: Andi.
- Sucipto, Toto, & Limbeng, Julianus. 2017**. Pengertian Wisata . Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Direktorat Jendral Nilai Seni Budaya.
- Marwanti, 2000**. Pengetahuan Masakan Indonesia. Adicita Karya Nusa, Yogyskarta.
- Purnama, Rangsang.2010**.Mari Mengenal J2ME Java 2 Micro Edition. Prestasi Pustaka.Jakarta
- Davis, Gordon B. 1995**. “Sistem Informasi Manajemen, PT. Pustaka Binaman Pressindo”.
- John F.Nash 1995**. Pengertian Sistem Informasi. Jakarta : Infromatika.
- Mulyani, S., 2017**. Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Bandung: Abdi Sistematika.
- Muharto, dan Ambarita Arisandy, 2016**, Metode Penelitian Sistem Informasi, Yogyakarta: Deepublish.
- Jogiyanto, H.M., 2005**, Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, ANDI, Yogyakarta.

A Hall, James.2011. Sistem Informasi Akuntansi, Edisi 4, Jakarta:Salemba Empat

Roby, Yanto 2016. Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL. Yogyakarta: Deepublish.

Edhy, Sutanta 2004, Sistem Basis Data, Penerbit Graha Ilmu Yogyakarta.