

**APLIKASI PENCARIAN TEMPAT WISATA DI KABUPATEN FLORES
TIMUR BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR
NO.708/WM.FT.H6/T.ILKOM/TA/2019

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Disusun Oleh :

YULIUS KOPONG WITAK
231 13 039

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
KUPANG
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

**TUGAS AKHIR
NO.708/WM.FT.H6/T.ILKOM/TA/2019**

**APLIKASI Pencarian Tempat Wisata di Kabupaten Flores
Timur Berbasis Android**

OLEH :

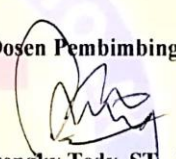
**YULIUS KOPONG WITAK
NO. REG: 231 13 039**

TELAH DIPERTAHANKAN DI DEPAN PEMBIMBING

Dosen Pembimbing I


**Paskalis Andrianus Nani, ST., MT
NIDN : 0831038602**

Dosen Pembimbing II


**Frengky Tedy, ST., MT
NIDN : 0801118302**

Mengetahui

**Ketua Program Studi Ilmu
Komputer
UNIKA Widya Mandira**


**Paulina Selandi, ST., M. Cs
NIDN : 0829087901**

Mengesahkan

**Dekan Fakultas Teknik
UNIKA Widya Mandira**


**Pattrisius Batarius, ST., MT
NIDN : 0815037801**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR
NO.708/WM.FT.H6/T.ILKOM/TA/2019

APLIKASI PENCARIAN TEMPAT WISATA DI KABUPATEN FLORES
TIMUR BERBASIS ANDROID

OLEH :

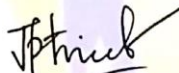
YULIUS KOPONG WITAK
NO. REG: 231 13 039

DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PENGUJI

Di : Kupang

Tanggal : 2019

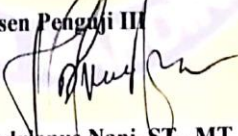
Dosen Penguji I


Patrisius Batarius, ST., MT.
NIDN : 0815037801

Dosen Penguji II


Yovina C. H. Siki, ST., MT
NIDN : 0805058803

Dosen Penguji III


Paskalis Andrianus Nani, ST., MT
NIDN : 0831038602

Ketua Pelaksana


Paskalis Andrianus Nani, ST., MT
NIDN : 0831038602

Sekretaris Pelaksana


Frengky Tedy, ST., MT
NIDN : 0801118302

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

*Tuhan Yesus Kristus & Bunda Maria atas segala
penyertaan serta perlindunganNya.*

Motto

“...Kekuatan adalah saat kita berjuang sekuat tenaga untuk melewati semua kesulitan dan memutuskan untuk tidak menyerah pada keadaan . . .”

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yulius Kopong Witak

No. Registrasi : 231 13 039

Fakultas/Prodi : Teknik/Illmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis skripsi dengan judul “APLIKASI
PENCARIAN TEMPAT WISATA DI KABUPATEN FLORES TIMUR
BERBASIS ANDROID” adalah benar-benar karya saya sendiri. Apabila
dikemudian hari ditemukan penyimpangan, maka saya bersedia dituntut secara
hukum.

Kupang, Desember 2019

Mahasiswa/Pemilik



YULIUS KOPONG WITAK
23113039

ABSTRAK

Aplikasi pencarian Tempat Wisata di Kabupaten Flores Timur ini dirancang bangun dengan tujuan agar dapat mempermudah para wisatawan lokal maupun asing untuk mengakses informasi mengenai letak wisata, penginapan dan transportasi yang ada di Kabupaten tersebut. Hal ini Untuk mengatasi masalah minimnya informasi mengenai potensi wisata di Kabupaten Flores Timur, maka dibutuhkan sebuah sistem yang dapat memberikan informasi-informasi, termasuk informasi mengenai letak geografis terkait objek wisata di Kabupaten Flores Timur, dengan memanfaatkan perangkat *smartphone* yang berbasis *android*, dan *MySQL* sebagai media penyimpanan data. Sehingga para wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Flores Timur bisa mendapatkan informasi terkait wisata di Kabupaten Flores Timur dengan mudah, serta dapat membantu mempromosikan potensi wisata di Kabupaten Flores Timur.

Pengembangan sistem ini adalah metode *System Development Life Cycle*. Metode ini terdiri dari beberapa tahap yakni, analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, operasi, dan perawatan sistem. Aplikasi pencarian Tempat Wisata di Kabupaten Flores Timur di bangun dengan bahasa pemrograman java.

Aplikasi pencarian Tempat Wisata di Kabupaten Flores Timur menggunakan *smartphone* berbasis *android* ini menghasilkan peta letak objek tempat wisata, sehingga dapat mempermudah para wisatawan dalam melakukan pencarian tempat wisata yang di inginkan.

Kata Kunci: Kabupaten Flores Timur, Android, Aplikasi, Pencarian, Wisata

ABSTRACT

The Tourist Places search application in East Flores Regency is designed to be built with the aim of making it easier for local and foreign tourists to access information about tourist sites, lodging and transportation in the Regency. This is to overcome the problem of lack of information about tourism potential in East Flores Regency, a system that can provide information, including information about the geographical location of attractions in East Flores, using Android-based smartphone devices, and MySQL as data. storage media. So tourists visiting East Flores Regency can easily get information related to tourism in East Flores Regency, and can help promote tourism potential in East Flores Regency.

This system development is the System Development Life Cycle method. This method consists of several stages namely, system analysis, system design, system implementation, operation, and system maintenance. Tourism applications in East Flores were built with the Java programming language.

The Travel Attraction application in East Flores Regency using an Android-based smartphone produces a map of tourist locations, so that it can make it easier for tourists to find the desired tourist spots.

Keywords: East Flores district, Android, Application, Travel Search.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan tuntunan-Nya yang tak henti sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik. Adapun penulisan ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memenuhi dan memperoleh nilai Tugas Akhir.

Penulisan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik berkat adanya dukungan dari banyak pihak, baik berupa dukungan moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini penulis hendak menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Tuhan Yesus dan Bunda Maria yang selalu menyertai, melindungi dan memberikan hikmat dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
2. Keluargaku yang tercinta: Bapak, Mama dan Kakak, orang tua wali; Kakak Stephanus Ola Demon. dan Setianingrum serta semua keluarga yang tidak bisa saya sebut satu persatu.
3. Bapak Patrisius Batarius, ST. MT., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
4. Ibu Paulina Aliandu, ST. M. Cs., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
5. Paskalis Andrianus Nani, ST., MT dan Frengky Tedy, ST., MT selaku dosen pembimbing I dan II. Terimakasih untuk waktu, pemikiran dan kesabaran yang diberikan selama proses bimbingan tugas akhir ini.
6. Patrisius Batarius, ST. MT. dan Yovinia C. H. Siki, ST., MT selaku dosen penguji I dan II.
7. Para dosen dan karyawan Program Studi Ilmu Komputer.
8. Sahabat-sahabatku Program Studi Ilmu Komputer, khususnya untuk angkatan 2013 yang telah berjuang bersama dan yang telah membantu dari awal perkuliahan hingga selesai.
9. Untuk saudara-saudari; Emanuel Fernandez, Aldy Foes, Ade boimau, Adyt, mas Tri, abang Damian, abang Aron witak, paman Melky serta seluruh pihak yang turut membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, kiranya

Tuhan senantiasa melindungi serta membalas budi baik saudara – saudara sekalian.

Penulis menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir ini, masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan yang dimiliki penulis baik itu sistematika penulisan maupun penggunaan bahasa. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun. Semoga Tugas Akhir ini berguna bagi pembaca secara umum dan penulis secara khusus. Akhir kata, penulis mengucapkan limpah terimakasih.

Kupang, Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN HASIL HARYA	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Gambaran Umum Flotim	13
2.3 Pengertian Aplikasi	14
2.4 Pengertian Tempat Wisata	14
2.5 Pengertian Android	15
2.6 Google Map API	15
2.7 PHP	15
2.8 Pengertian JQuery	16

2.9 Database	16
2.10 Diagram Alir	17
2.11 UML	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	25
3.1 Analisis Sistem	25
3.2 Perangkat Pendukung	26
3.3 Perancangan Sistem.....	27
3.4 Perancangan Tabel	65
3.5 Perancangan Antarmuka	67
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	87
4.1 Implementasi Basis Data	87
4.2 Implementasi Sistem Pada Perangkat <i>Android</i> Untuk <i>User</i>	91
4.3 Implementasi Sistem Pada <i>Web Service</i> Untuk <i>Admin</i>	99
BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL	109
5.1 Pengujian	109
5.2 Analisis Hasil	118
BAB VI PENUTUP	120
6.1 Kesimpulan	120
6.2 Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Kunjungan	2
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	10
Tabel 2.2 Simbol – simbol <i>Flowchart</i>	17
Tabel 2.3 Simbol – simbol <i>Use Case Diagram</i>	20
Tabel 2.4 Simbol – simbol <i>Class Diagram</i>	22
Tabel 2.5 Simbol – simbol <i>Activity Diagram</i>	23
Tabel 2.6 Simbol – simbol <i>Sequence Diagram</i>	24
Tabel 3.1 Struktur Tabel Kategori	66
Tabel 3.2 Struktur Tabel Wisata	66
Tabel 3.3 Struktur Tabel Hotel	66
Tabel 3.4 Struktur Tabel Transportasi	67
Tabel 4.1 Tabel admin	87
Tabel 4.2 Tabel wisata	87
Tabel 4.3 Tabel Hotel	88
Tabel 4.4 Tabel Kategori	89
Tabel 4.5 Tabel Transportasi	90
Tabel 5.1 Pengujian <i>Black Box</i> Aplikasi Untuk Pengguna	109
Tabel 5.2 Pengujian <i>Black Box Web</i> Untuk Admin	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 System Development Life Cycle	4
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem	28
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i> Sistem	29
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Menu Wisata	30
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Menu Hotel	31
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Menu transportasi	32
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Menu Info	33
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Lokasi Wisata	34
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Lokasi Hotel	36
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Tambah Wisata	38
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Ubah Wisata	40
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Hapus Wisata	42
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Tambah Hotel.....	44
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Ubah Hotel	46
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Hapus Hotel	48
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Tambah Transportasi.....	50
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram</i> Ubah Transportasi	52
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram</i> Haapus Transportasi.....	54
Gambar 3.18 <i>Sequence Diagram</i> Menu Wisata	56
Gambar 3.19 <i>Sequence Diagram</i> Menu Hotel	57
Gambar 3.20 <i>Sequence Diagram</i> Menu Transportasi.....	58
Gambar 3.21 <i>Sequence Diagram</i> Menu Info.....	59
Gambar 3.22 <i>Sequence Diagram</i> Lokasi Wisata.....	60
Gambar 3.23 <i>Sequence Diagram</i> Lokasi Hotel.....	61
Gambar 3.24 <i>Sequence Diagram</i> Menu Wisata	62
Gambar 3.25 <i>Sequence Diagram</i> Menu Hotel	63
Gambar 3.26 <i>Sequence Diagram</i> Menu Transportasi.....	64
Gambar 3.27 <i>Class Diagram</i>	65
Gambar 3.28 Desain <i>Layout Splashsreen</i>	68
Gambar 3.29 Desain <i>Layout Halaman Utama</i>	68

Gambar 3.30 Desain <i>Layout</i> Halaman Kategori	69
Gambar 3.31 Desain <i>Layout</i> Halaman Daftar Wisata.....	70
Gambar 3.32 Desain <i>Layout</i> Halaman informasi Wisata	70
Gambar 3.33 Desain <i>Layout</i> Halaman Lokasi Wisata	71
Gambar 3.34 Desain <i>Layout</i> Halaman Daftar Hotel	72
Gambar 3.35 Desain <i>Layout</i> Halaman informasi Hotel.....	72
Gambar 3.36 Desain <i>Layout</i> Halaman Lokasi Hotel	73
Gambar 3.37 Desain <i>Layout</i> Halaman Daftar Transportasi	74
Gambar 3.38 Desain <i>Layout</i> Halaman Detail Transportasi	74
Gambar 3.39 Desain <i>Layout</i> Halaman Info	75
Gambar 3.40 Desain <i>Layout</i> Halaman <i>Login Admin</i>	76
Gambar 3.41 Desain <i>Layout</i> Halaman Utama.....	76
Gambar 3.42 Desain <i>Layout</i> Halaman Wisata Alam.....	77
Gambar 3.43 Desain <i>Layout</i> Halaman Tambah Wisata Alam	78
Gambar 3.44 Desain <i>Layout</i> Halaman Ubah Wisata Alam	78
Gambar 3.45 Desain <i>Layout</i> Halaman Wisata Kuliner.....	79
Gambar 3.46 Desain <i>Layout</i> Halaman Tambah Wisata Kuliner	80
Gambar 3.47 Desain <i>Layout</i> Halaman Ubah Wisata Kuliner	80
Gambar 3.48 Desain <i>Layout</i> Halaman Wisata Rohani	81
Gambar 3.49 Desain <i>Layout</i> Halaman Tambah Wisata Rohani.....	82
Gambar 3.50 Desain <i>Layout</i> Halaman Ubah Wisata Rohani	82
Gambar 3.51 Desain <i>Layout</i> Halaman Hotel.....	83
Gambar 3.52 Desain <i>Layout</i> Halaman Tambah Hotel.....	84
Gambar 3.53 Desain <i>Layout</i> Halaman Ubah Hotel	84
Gambar 3.54 Desain <i>Layout</i> Halaman Transportasi	85
Gambar 3.55 Desain <i>Layout</i> Halaman Tambah Transportasi	86
Gambar 3.56 Desain <i>Layout</i> Halaman Ubah Transportasi	86
Gambar 4.1 Struktur Tabel admin	87
Gambar 4.2 Struktur Tabel wisata	88
Gambar 4.3 Struktur Tabel Hotel	89
Gambar 4.4 Struktur Tabel kategori	89

Gambar 4.5 Implementasi Tabel Transportasi	90
Gambar 4.6 <i>Splash Screen</i>	91
Gambar 4.7 Halaman Menu Utama	92
Gambar 4.8 Halaman Kategori Wisata	93
Gambar 4.9 Halaman Daftar Wisata	93
Gambar 4.10 Halaman Informasi Wisata	94
Gambar 4.11 Halaman Peta Wisata	95
Gambar 4.12 Halaman Daftar Hotel	95
Gambar 4.13 Halaman Informasi Hotel	96
Gambar 4.14 Halaman Peta Hotel	97
Gambar 4.15 Halaman Info	98
Gambar 4.16 Halaman tentang	98
Gambar 4.17 Halaman Bantuan	99
Gambar 4.18 Halaman Login <i>Web Service</i>	100
Gambar 4.19 Halaman Utama <i>Web Service Admin</i>	100
Gambar 4.20 Halaman Wisata Alam	101
Gambar 4.21 Halaman Wisata Kuliner	101
Gambar 4.22 Halaman Wisata Rohani	102
Gambar 4.23 Halaman Tambah Wisata Alam	102
Gambar 4.24 Halaman Tambah Wisata kuliner	103
Gambar 4.25 Halaman Tambah Wisata rohani	103
Gambar 4.26 Halaman Ubah Wisata Alam	104
Gambar 4.27 Halaman Ubah Wisata kuliner	104
Gambar 4.28 Halaman Ubah Wisata rohani	105
Gambar 4.29 Halaman Hotel dan Penginapan	105
Gambar 4.30 Halaman Tambah Hotel dan Penginapan	106
Gambar 4.31 Halaman Ubah Hotel dan Penginapan	106
Gambar 4.32 Halaman transportasi	107
Gambar 4.33 Halaman Tambah transportasi	107
Gambar 4.34 Halaman Ubah Transportasi	108