

SKRIPSI

PENGEMBANGAN APLIKASI WISATA KULINER BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KUNJUNGAN WISATAWAN KE JEPARA

Skripsi diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer



Disusun oleh
Deny kurniawan
13124000093

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA
JEPARA
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI

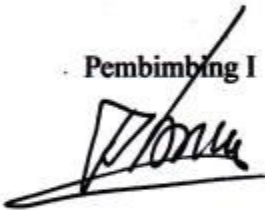
JUDUL : **PENGEMBANGAN APLIKASI WISATA KULINER
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
KUNJUNGAN WISATAWAN KE JEPARA**

NAMA : DENY KURNIAWAN

NIM : 13124000093

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,
Jepara,¹³ *September*.....2017

Pembimbing I



Ir. Adi Sucipto, M. Kom
NIDN. 0625056505

Pembimbing II



Harmanto Mujoyo, M.Kom.
NIDN. 0604028203

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



AkhmadKhanifZyen, M. Kom
NIDN. 0621048602

PENGESAHAN SKRIPSI

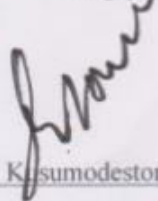
JUDUL : **PENGEMBANGAN APLIKASI WISATA KULINER
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
KUNJUNGAN WISATAWAN KE JEPARA**

NAMA : DENY KURNIAWAN

NIM : 13124000093

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian
Skripsi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam
Nahdlatul Ulama Jepara pada tanggal
22 September 2017

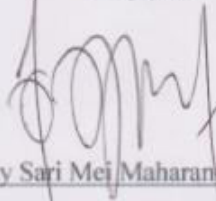
Penguji I



R. H. Kusumodestoni, M. Kom

NIDN. 0622128601

Penguji II





Rizky Sari Mei Maharani, M. Kom

NIDN. 0620058501

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UNISNU JEPARA

Ir. Gun Sudiryanto, M. M
NIDN. 0624056501

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Jepara, 15 September 2017



Deny Kurniawan

NIM. 13124000093

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SubhanahuWaTa'ala, karya ilmiah ini peneliti persembahkan kepada :

1. Orang tua tercinta Bapak Darmuji, dan Ibu Sriwatini yang telah memberikan rasa cinta, kasih sayang, dan doa.
2. Adik kandung saya Nita Wulan Sari yang tak henti-hentinya memberi semangat kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini.
3. Ibrahim Sidik, Muhamad Samsul Huda teman saya yang telah membantu dalam hal pembuatan aplikasi pada penelitian ini.
4. Teman-teman satu kelas program studi Teknik Informatika yang juga telah memberi dukungan kepada saya.
5. Teman-teman pemuda desa yang juga ikut memberi semangat kepada saya.

Dan semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

MOTTO

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah.”

(HR.Turmudzi)

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaranya kamu dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan”

(Al-Mujadillah:11)

“Siapapun yang menempuh suatu jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah akan memberikan kemudahan jalannya menuju surga”

(H.R Muslim)

“Pekerjaan besar tidak dihasilkan dari kekuatan, melainkan oleh ketekunan”

(Samuel Johnson)

“Everybody is a genius. But you judge a man by his ability to climb a tree, it will live its whole life believing that it is stupid”

(Albert Einstein)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan Rahmat serta Hidayah, serta KaruniaNya, sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian berjudul “Pengembangan Aplikasi Wisata Kuliner Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kunjungan Wisatawan Ke Jepara”. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mambantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Sa’dullah Assaidi, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Nahdlatul Ulama’ Jepara.
2. Bapak Ir. Gun Sudaryanto, M.M. selaku Dekan Fakultas Sain dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama’ Jepara
3. Bapak Akhmad Khanif Zyen, M.Kom selaku Ka.Prodi Teknik Informatika Universitas Islam Nahdlatul Ulama’ Jepara memberikan bimbingan, nasehat, dan waktunya dalam melaksanakan penelitian ini.
4. Bapak Ir. Adi Sucipto, M. Kom selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat, dan waktunya dalam melaksanakan penelitian ini.
5. Bapak Harminto Mulyo, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2 yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat, dan waktunya dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika khususnya dan Bapak serta Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Sain dan Teknologi pada umumnya yang telah memberikan ilmu dan wawasan kepada penulis.
7. Bapak Ibu Dosen penguji yang telah memberikan masukan berupa kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan penelitian ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga laporan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi masyarakat.

Peneliti



Deny Kurniawan

ABSTRAK

Keberagaman wisata yang ada di Jepara sangat memikat para wisatawan untuk datang ke Jepara, dan tidak menutup kemungkinan para pencinta kuliner akan datang ke Jepara. Peluang yang sangat baik untuk mengembangkan dan dipromosikan agar wisata kuliner di Kabupaten Jepara dapat dengan mudah diketahui oleh wisatawan. Akan tetapi media informasi dan promosi yang sudah ada di Jepara masih memiliki keterbatasan dalam memberikan informasi tentang wisata kuliner di Jepara. Media informasi dan promosi yang ada hanya artikel dan gambar. Untuk memaksimalkan upaya meningkatkan kunjungan wisatawan ke Jepara, perlu adanya aplikasi mobile yang dapat menampilkan letak obyek beserta deskripsi yang diberi nama Sahmadang. Dalam pengembangan metode yang digunakan dalam aplikasi ini adalah RAD dengan menggunakan *Ionic Framework* yang secara khusus digunakan untuk pengembangan aplikasi *mobile hybrid* dengan kombinasi *Angular JS*, *HTML5*, dan *CSS*. Aplikasi yang dihasilkan bernama “SAHMADANG” yang telah diuji menggunakan metode *blackbox testing*. Pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan beberapa informasi jam buka dan tutup beserta perlu dibuatkan mode *offline*.

Kata Kunci : wisata, kuliner, android, ionic, jepara

ABSTRACT

This final project is about the tourism place and kinds of food that provide there. Jepara has many interest tourism places that able to make many tourists to come. Not only the place but also many kinds of unique food that have been provided in that place can make the tourists interest and try to buy it. In every tourism place also have the different kinds of food. The food that have been provided is very cute, unique, interesting and also very delicious. This can be very good opportunity for the owner to develop and to promote that food in Jepara in order to make the tourists easily to know. But, the media of information in Jepara very limited. Most of the media that have been provided in Jepara is only the articles and also the pictures. In this project, the writer would like to help and make the tourists who come and want to enjoy the food easily. The writer would like to make the application in order to help the tourists interest and enjoy the food that have been provided. The writer would like to present the mobile application that will show the location and also the description of the object. The name of the application is "Sahmadang". The writer used *RAD* method to develop the application by using *Ionic Framework* and also *mobile hybrid* with the combination *Angular JS*, *HTML5*, and *CSS*. The resulting application is named "SAHMADANG" which has been tested using blakbox testing method . The next development can be added some information such as when the time of close and open, then the offline method.

Keywords: Tourism place, Food, Android, Ionic, Jepara

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masala	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Peneliti.....	3
1.5.2 Bagi Wisatawan	3
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi	4

BABII.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Studi	5
2.2 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Sistem Informasi Geografis (Gis)	6
2.1.2 Mobile GIS.....	6
2.1.3 Android	7
2.1.4 Ionic Framework.....	8
2.1.5 Firebase	8
2.1.6 Java Script.....	9
2.1.7 Google Maps.....	9
2.1.8 Html(Hyper Text Markup Language).....	10
2.1.9 Uml (Unified Modeling Language)	10
2.1.10 Use Case Diagram.....	10
2.1.11 Class Diagram.....	11
2.1.12 Sequence Diagrams.....	12
2.3 Kerangka Pemikiran.....	14
BAB III	15
METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Desain Penelitian.....	15
3.2 Pengumpulan Data	15
3.2.1 Observasi.....	15
3.2.2 Wawancara.....	15
3.2.3 Studi Pustaka.....	15
3.2.4 Angket.....	15

3.3	Pengolahan Awal Data.....	16
3.4	Metode yang diusulkan	16
3.4.1	<i>Requirements Planning</i> (perencanaan kebutuhan).....	16
3.4.2	<i>User Design</i> (desain pengguna)	16
3.4.3	<i>Build System</i> (membangun sistem)	17
3.4.4	<i>Implementation</i> (implementasi)	17
3.5	Pengujian metode	17
3.6	Evaluasi Dan Validasi Hasil.....	18
3.6.1	Validasi ahli	18
3.6.2	Angket Responden Masyarakat Umum	19
3.6.3	Validasi Ahli dan Angket.....	20
4.1	Perancangan Aplikasi.....	22
4.1.1	Perencanaa Kebutuhan.....	22
4.1.2	Desain	24
4.1.3	<i>Implementasi</i> (tahapan pengembangan aplikasi)	35
4.1.4	Integrasi dan pengujian unit.....	44
4.1.5	Operasi dan pemeliharaan.....	46
4.2	Evaluasi dan Validasi Hasil.....	46
4.2.1	Evaluasi System Aplikasi	46
4.2.2	Validasi Kelayakan Aplikasi.....	47
4.3	Kajian Akhir Aplikasi Sahmadang.....	50
4.4	Keterbatasan penelitian	50
BAB V	51
PENUTUP	51
5.1	Kesimpulan.....	51

5.2	Saran.....	51
	DAFTAR PUSTAKA	53
	LAMPIRAN.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Kerangka Pemikiran.....	14
Gambar 3. 1	Siklus Model RAD.....	16
Gambar 3. 2	Metode Pengujian	17
Gambar 4. 1	<i>Use Case Diagrams</i>	24
Gambar 4. 2	<i>Activity digram</i>	26
Gambar 4. 3	<i>Sequence diagram</i>	27
Gambar 4. 4	Struktur Menu Aplikasi.....	28
Gambar 4. 5	Tampilan <i>Splash Screen</i>	29
Gambar 4. 6	Tampilan <i>Halaman Home</i>	29
Gambar 4. 7	Tampilan Halaman Location.....	30
Gambar 4. 8	Tampilan Halaman Search	30
Gambar 4. 9	Tampilan Halaman Search	31
Gambar 4. 10	Tampilan Halaman Menu.....	31
Gambar 4. 11	Tampilan Halaman Tentang.....	32
Gambar 4. 12	Tampilan Halaman Help	32
Gambar 4. 13	Tampilan Halaman Login	33
Gambar 4. 14	Tampilan halaman Signup	33
Gambar 4. 15	Tampilan halaman Detail	34
Gambar 4. 16	Tampilan halaman Rating	34
Gambar 4. 17	Tampilan Halaman Maps	35
Gambar 4. 18	Tampilan Icon Aplikasi.....	35
Gambar 4. 19	Tampilan Splash Screen.....	36
Gambar 4. 20	Tampilan Halaman Home	36
Gambar 4. 21	Tampilan Halaman Location.....	37
Gambar 4. 22	Tampilan Halaman Seacrh	37
Gambar 4. 23	Tampilan Halaman Filter	38

Gambar 4. 24Tampilan Halaman Menu.....	39
Gambar 4. 25Tampilan Halaman Tentang.....	39
Gambar 4. 26Tampilan Halaman Help	40
Gambar 4. 27Tampilan Halaman Login	40
Gambar 4. 28Tampilan Halaman Signup.....	41
Gambar 4. 29Tampilan Halaman Detail	41
Gambar 4. 30Tampilan Halaman Rattng	42
Gambar 4. 31Tampilan Halaman Maps	42
Gambar 4. 32Tampilan Struktur Database.....	43
Gambar 4. 33Tampilan Struktur Data user	43
Gambar 4. 34Tampilan Struktur Data wisata kuliner	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1Tabel <i>Use Case Diagram</i>	11
Tabel 2. 2tabel <i>Sequence Diagrams</i>	13
Tabel 3. 1Instrumen Penilaian Aplikasi untuk Ahli Materi.....	18
Tabel 3. 2 Instrumen Penilaian Aplikasi untuk Ahli materi	19
Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Aplikasi untuk Responden Masyarakat Umum..	19
Tabel 3. 4 Tabel Nilai Skor untuk Ahli.....	20
Tabel 3. 5 Tabel Nilai Skor untuk Angket Responden.	20
Tabel 3. 6 Penilaian Kelayakan Berdasarkan Presentase.....	21
Tabel 4. 1Deskripsi <i>Use Case</i>	24
Tabel 4. 2Black Box Testing Pada Aplikasi	44
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Materi	47
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Media.....	47
Tabel 4. 5 Klasifikasi Presentase	48
Tabel 4. 6 Validasi Ahli	48
Tabel 4. 7 Skor Penilaian oleh Responden Masyarakat.....	49
Tabel 4. 8 Klarifikasi Presentase	49
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Responden Masyarakat Umum.....	49
Tabel 5. 1 Tabel Hasil Pengujian	51

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Materi.....	55
Lampiran 2 Pernyataan Validasi Ahli Materi	57
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media.....	58
Lampiran 4 Pernyataan Validasi Ahli Media.....	60
Lampiran 5 Lembar Angket Responden.....	61
Lampiran 6 Hasil Jawaban Responden	65
Lampiran 7 Foto-Foto Responden	66