

**APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA SUMATERA SELATAN
DAN PANDUAN KE LOKASI OBJEK WISATA BERBASIS ANDROID
PADA DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
PROVINSI SUMATERA SELATAN**



TUGAS AKHIR

**Dibuat untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Diploma IV
Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh :
Nurul Puspita
0617 4083 1726**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2020**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
Jalan Srijaya Negara Bukit Besar - Palembang 30139 Telp. 0711-353414
Website : www.polsri.ac.id E-mail : mi@polsri.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Nurul Puspita
NIM : 0617 4083 1726
Jurusan : Manajemen Informatika
Program Studi : DIV Manajemen Informatika
Judul Laporan Akhir : Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Sumatera Selatan dan Panduan ke Lokasi Objek Wisata Berbasis Android pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan

Telah diujikan pada Ujian Tugas Akhir, tanggal 28 Juli 2021 dihadapan Tim
Penguji Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya

Palembang, Agustus 2021

Tim Pembimbing:

Pembimbing I,

Ir. Zulkarnaini, M.T.
NIP 196209181992031001

Pembimbing II,

Henny Madora, S.Kom., M.M.
NIP 197709272005012001

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Manajemen Informatika

Dr. Indri Ariyanti, S.E., M.Si.
NIP 197306032008012008



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّاتِ

"Amal itu tergantung niatnya, dan seseorang hanya mendapatkan sesuai niatnya". (HR. Bukhari, Muslim, dan empat imam Ahli Hadits).

قُلْ يٰعِبَادِيَ الَّذِينَ أَسْرَفُوا عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ لَا تَقْنَطُوا مِن رَّحْمَةِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يَغْفِرُ الذُّنُوبَ جَمِيعًا إِنَّهُ هُوَ الْعَفُورُ الرَّحِيمُ

Katakanlah, "Wahai hamba-hamba-Ku yang melampaui batas terhadap diri mereka sendiri! Janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya Allah mengampuni dosa-dosa semuanya. Sungguh, Dialah Yang Maha Pengampun, Maha Penyayang. (QS: Az-Zumar : 53)

"Apabila kamu sudah memutuskan menekuni suatu bidang, jadilah orang yang konsisten. Itu adalah kunci keberhasilan yang sebenarnya."
(Bacharuddin Jusuf Habibie)

PERSEMBAHAN KEPADA:

- ❖ *Kedua orang tua, mbak dan adek tercinta.*
- ❖ *Dosen-dosen yang telah membimbing dan mengajari kami selama ini.*
- ❖ *Teman Seperjuangan Tugas Akhir*
- ❖ *Almamater Politeknik Negeri Sriwijaya*

ABSTRACT

One form of presentation of tourist attraction information is through the display of data in the form of visualization information associated with the geographical conditions of an area. The purpose of writing this final project is to facilitate the search for tourist information and guides to its location based on Android using the Location Based Service (LBS) method. Location Based Service (LBS) method, this method aims to determine tourist locations. From the results of testing the application can run well in accordance with what is desired and this application can already be used. Applications for Introduction to South Sumatra Tourism Objects and Guide to Locations of Android-Based Tourist Attractions, which are managed by the Department of Culture and Tourism of South Sumatra Province, utilize Google Maps Navigation as a map that displays information on tourist attractions in the South Sumatra Province. The process of digitizing the map is done online to get a certain coordinate point using the google map application. Then the coordinates of the tourist attraction data are inputted into the data base along with the tourist attraction profile data. And the system will display tourist attraction data information through a marker contained on a map containing the name of the tourist attraction, photos, and the location of the tourist attraction. The system development method uses the RUP (Rational Unified Process) method. Applications for Introduction to South Sumatra Tourism Objects and Guide to Locations for Tourist Attractions Based on Android will provide benefits for the community in finding information on tourist attractions in South Sumatra Province.

Keywords: Android Application, Website, Tourism Object, RUP, LBS.

ABSTRAK

Salah satu bentuk penyajian informasi objek wisata adalah melalui tampilan data dalam bentuk informasi visualisasi yang dikaitkan dengan kondisi geografis suatu wilayah. Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk memudahkan dalam pencarian informasi wisata dan panduan ke lokasinya berbasis android menggunakan metode *Location Based Service (LBS)*. Metode *Location Based Service (LBS)* metode ini bertujuan untuk mengetahui lokasi wisata. Dari hasil pengujian aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diinginkan dan aplikasi ini sudah dapat digunakan. Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Sumatera Selatan dan Panduan Ke Lokasi Objek Wisata Berbasis Android yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan ini memanfaatkan Navigasi Google Maps sebagai peta yang menampilkan informasi objek wisata di daerah Provinsi Sumatera Selatan. Proses digitasi peta dilakukan secara online untuk mendapatkan titik koordinat tertentu dengan menggunakan aplikasi google map. Kemudian data koordinat objek wisata diinputkan kedalam data base beserta data profil objek wisata. Dan sistem akan menampilkan informasi data objek wisata melalui marker yang terdapat pada peta yang berisi nama objek wisata, foto, lokasi objek wisata. Metode pengembangan sistem menggunakan teknik metode *RUP (Rational Unified Process)*. Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Sumatera Selatan dan Panduan Ke Lokasi Objek Wisata Berbasis Android ini akan memberikan manfaat bagi masyarakat dalam mencari informasi objek wisata di Provinsi Sumatera Selatan

Kata Kunci: Aplikasi Android, *Website*, Objek Wisata, *RUP*, *LBS*.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warrohamtullahi Wabarokatuh

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Sumatera Selatan dan Panduan Ke Lokasi Objek Wisata Berbasis Android pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan”** ini dengan tepat waktu.

Adapun dalam penyusunan laporan ini yang dilakukan pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan yang dilaksanakan selama 3 bulan. Dimana saat ini kondisi sedang pandemi Covid-19, berkat semua pihak yang telah mendukung akhirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya. Dalam kesempatan ini juga, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan tugas akhir ini khususnya kepada:

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang .
2. Bapak Carlos RS, S.T., M.T. selaku Wakil Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
3. Bapak Nelly Masnila, S.E., M.Si., A.k selaku Wakil Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
4. Bapak Ahmad Zamhari, S.T., M.T. selaku Wakil Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
5. Bapak Drs. Zakaria, M.Pd. selaku Wakil Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
6. Ibu Dr. Indri Ariyanti, SE., Msi. selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

7. Bapak Meivi Kusnandar, S.Kom., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
8. Ibu Rika Sadariawati, S.E., M.Si. selaku Ketua Program Studi DIV Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
9. Bapak Ir. Zulkasrnaini, M.T. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir di Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan arahan kepada kami dalam penyusunan Tugas Akhir.
10. Ibu Henny Madora, S.Kom. ,M.M. selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir di Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan arahan kepada kami dalam penyusunan Tugas Akhir.
11. Semua Pegawai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan.
12. Kedua orang tua, mbak dan adek tercinta yang senantiasa memberikan doa dan semangat, dukungan serta saran yang sangat bermanfaat agar terus melakukan yang terbaik.
13. Teman-teman seperjuangan Jurusan Manajemen Informatika khususnya kelas 8 MIB yang sudah banyak membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat dan penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulis yang akan datang.

Palembang, 23 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Manfaat	4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data	5
1.5.2 Waktu Penelitian	5
1.5.3 Metode Pengumpulan Data	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Teori Umum	8
2.1.1 Pengertian Komputer	8
2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	8
2.1.3 Pengertian Basis Data (<i>Database</i>).....	9
2.1.4 Pengertian Internet.....	13
2.1.5 Pengertian <i>Location Based Service (LBS)</i>	14
2.2 Teori Judul.....	14
2.2.1 Pengertian Aplikasi	14
2.2.2 Pengertian Pengenalan	15
2.2.3 Pengertian Objek Wisata	15
2.2.4 Pengertian Panduan	16
2.2.5 Pengertian Lokasi.....	16
2.2.6 Pengertian Android	16

2.2.7	Pengertian Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Sumatera Selatan dan Panduan ke Lokasi Objek Wisata Berbasis Android.....	16
2.3	Teori Khusus	16
2.3.1	<i>Unified Model Language (UML)</i>	18
2.3.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	18
2.3.1.2	<i>Activity Diagram</i>	21
2.3.1.3	<i>Class Diagram</i>	22
2.3.1.4	<i>Sequence Diagram</i>	24
2.4	Teori Program.....	26
2.4.1	Pengertian HTML	26
2.4.2	Pengertian PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	27
2.4.3	Pengertian JavaScript	29
2.4.4	Pengertian CSS	30
2.4.5	Pengertian Java	31
2.4.6	Pengertian Android Studio	31
2.4.7	Pengertian XAMPP	31
2.4.8	Pengertian PHPMyAdmin	32
2.5	Referensi Jurnal	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	34
3.1.1	Sejarah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan.....	34
3.1.2	Visi dan Misi	35
3.1.2.1	Visi.....	35
3.1.2.2	Misi.....	35
3.1.3	Struktur Organisasi	36
3.1.4	Tugas Pokok dan Fungsi	39
3.1.4.1	Kepala Dinas	39
3.1.4.2	Sekretariat	40
3.1.4.3	Kepala Bidang Destinasi.....	41
3.1.4.4	Kepala Bidang Pengembangan Pemasaran	42
3.1.4.5	Kepala Bidang Kebudayaan	43
3.1.4.6	Kepala Bidang Dokumentasi dan Publikasi Budaya ...	44
3.1.4.7	Unit Pelaksana Teknis Dinas.....	45
3.1.4.8	Kelompok Jabatan Fungsional	45
3.1.5	Sistem yang Sedang Berjalan	46
3.1.6	Sistem yang Akan Dibangun	47
3.2	Alat dan Bahan Penelitian.....	48
3.2.1	Alat Penelitian	48
3.2.2	Bahan Penelitian	49
3.3	Metode Analisis Sistem	49
3.4	Metode Pengembangan Sistem	50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Kebutuhan Sistem	52
4.1.1 <i>Inception</i> (Penyelidikan Awal).....	52
4.1.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	52
4.1.1.2 Kebutuhan Non Fungsional	53
4.1.2 <i>Elaboration</i> (Perluasan/Perencanaan.....	54
4.1.2.1 Perancangan Sistem.....	54
4.1.2.1.1 Use Diagram	54
4.1.2.1.2 Activity Diagram	63
4.1.2.1.3 Sequence Diagram	67
4.1.2.1.4 Class Diagram.....	71
4.1.2.2 Struktur Tabel	72
4.1.2.3 Desain Sistem Terperinci	75
4.1.3 <i>Construction</i> (Konstruksi)	80
4.1.3.1 Halaman Aplikasi Website	80
4.1.3.2 Halaman Aplikasi Android	83
4.1.3.3 Tahap Pengujian	92
4.1.3.3.1 Rencana Pengujian.....	92
1. Kasus dan Hasil Pengujian	92
2. Kesimpulan Hasil Pengujian	94
4.1.4 <i>Transition</i> (Transisi)	95

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Tuple/Record	10
Tabel 2.2 Contoh Domain	12
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Use Case</i> Diagram	19
Tabel 2.4 Simbol-Simbol <i>Activity</i> Diagram	21
Tabel 2.5 Simbol-Simbol <i>Class</i> Diagram	23
Tabel 2.6 Simbol-Simbol <i>Sequence</i> Diagram	25
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional	52
Tabel 4.2 Skenario <i>use case</i> Admin melakukan <i>Login</i>	56
Tabel 4.3 Skenario <i>use case</i> Admin Mengelola Data Wisata	57
Tabel 4.4 Skenario <i>use case</i> Admin Mengolah Data <i>News Info</i>	58
Tabel 4.5 Skenario <i>use case</i> Wisatawan Melakukan Pencarian Informasi Wisata	59
Tabel 4.6 Skenario <i>use case</i> Wisatawan Melihat Kategori Wisata	59
Tabel 4.7 Skenario <i>use case</i> Wisatawan Melihat Daftar dan Detai Wisata	60
Tabel 4.8 Skenario <i>use case</i> Wisatawan Melihat Daftar Favorit	61
Tabel 4.9 Skenario <i>use case</i> Wisatawan Melihat Daftar Info Acara	62
Tabel 4.10 Atribut Tabel User	72
Tabel 4.11 Atribut Tabel Category	72
Tabel 4.12 Atribut Tabel Place	73
Tabel 4.13 Atribut Tabel <i>News Info</i>	74
Tabel 4.14 Skenario Rencana Pengujian	92
Tabel 4.15 Kasus dan Hasil Pengujian Halaman Akses Admin	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Data Statistik Usaha Pariwisata Sumsel 2020	17
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan	38
Gambar 3.2 Sistem Yang Sedang Berjalan	46
Gambar 3.3 Sistem Yang Akan Dibangun	47
Gambar 4.1 Usecase Diagram	54
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Admin Melakukan Login.....	63
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Wisatawan Melakukan Pencarian Data Wisata	64
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Wisatawan Melihat Kategori	65
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Wisatawan Melihat Kategori	66
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Wisatawan Melihat Info Acara	66
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram</i> Admin Melakukan Login	67
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram</i> Admin Menambah Data Wisata.....	68
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram</i> Admin Menghapus Data Wisata	69
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Admin Menambah Data Info Acara	69
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Admin Melakukan Pencarian Data Wisata.....	70
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Wisatawan Melihat Data dan Lokasi Wisata	70
Gambar 4.13 <i>Class Diagram</i>	71
Gambar 4.14 Desain Halaman Login.....	75
Gambar 4.15 Desain Halaman Utama	75
Gambar 4.16 Desain Halaman Kategori	76
Gambar 4.17 Halaman <i>Setting</i>	76
Gambar 4.18 Halaman <i>Logout</i>	77
Gambar 4.19 Halaman <i>Splashsreen</i>	77
Gambar 4.20 Halaman Utama Aplikasi Android	78
Gambar 4.21 Halaman Kategori Aplikasi Android	78
Gambar 4.22 Halaman Pencarian Aplikasi Android	79
Gambar 4.23 Halaman <i>Setting</i> Aplikasi Android	79
Gambar 4.24 Halaman Login	80
Gambar 4.25 Halaman Utama	81
Gambar 4.26 Halaman Kategori.....	81
Gambar 4.27 Halaman <i>News Info</i>	82
Gambar 4.28 Halaman <i>Setting</i>	82
Gambar 4.29 Halaman <i>Logout</i>	83
Gambar 4.30 Tampilan <i>Splashscreen</i> pada Aplikasi Android	83
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Utama Aplikasi Android.....	84
Gambar 4.32 Tampilan Halaman <i>Setting</i> Aplikasi Android	84
Gambar 4.33 Tampilan Halaman <i>Theme Color</i> Aplikasi Android.....	85
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Tentang Aplikasi Android	85
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Daftar Kategori Aplikasi Android.....	86
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Pencarian Aplikasi Android.....	86
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Hasil Pencarian Aplikasi Android.....	87
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Favorit Wisata Aplikasi Android	87

Gambar 4.39 Tampilan Halaman Semua Tempat Aplikasi Android.....	88
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Detail Tempat Aplikasi Android.....	89
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Navigasi atau Panduan ke Lokasi Wisata Aplikasi Android.....	90
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Info Acara Aplikasi Android	91
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Detail Info Acara Aplikasi Android	91