

**APLIKASI PANDUAN WISATA KOTA PALEMBANG
BERBASIS *WEB MOBILE***



Skripsi

**Dibuat Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan
Sarjana Terapan (D IV) di Program Studi Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh :

YOLANDA PUTRI

NIM : 0614 4083 2150

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2016

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sukses tidak diukur dari posisi yang dicapai seseorang dalam hidup, tapi dari kesulitan-kesulitan yang berhasil diatasi ketika berusaha meraih sukses”.

“Jika kamu berhasrat untuk berjaya, jangan hanya memandangi ke tangga tetapi belajarlah untuk menaiki tangga tersebut”.

“Hal yang paling bahagia dalam hidup ini adalah ketika kedua orang tua kita bahagia atas keberhasilan kita”.

Ku Persembahkan Kepada :

-) Ibu dan Ayah yang selalu memberikan doa dan dukungan.*
-) Saudara dan Sahabat Ku*
-) Teman-teman D IV Alih Jenjang
2014*
-) Almamater*

ABSTRAK

Judul Skripsi ini adalah Aplikasi Panduan Wisata Kota Palembang Berbasis *Web Mobile* yang dapat digunakan untuk menampilkan informasi mengenai objek wisata dengan menampilkan juga rute wisata. Hal ini juga dapat dijadikan sebagai media promosi objek wisata kepada masyarakat luas agar wisatawan tertarik untuk melakukan perjalanan wisata ke Kota Palembang. Pengumpulan data untuk membangun aplikasi ini dilakukan melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Palembang. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan metode *SDLC (System Development Life Cycle)*. Dalam tahapan metode *SDLC* ini penulis hanya melakukan sampai tahapan ke lima dari tujuh tahapan *SDLC*. Aplikasi ini juga menyediakan informasi rute wisata melalui peta google map.

ABSTRACT

The title of this paper is the application of Palembang Travel Guide Web Based Mobile can be used to display information about tourist attractions to the show also travel route. It can also be used as a media campaign to the general public attraction for tourists keen to travel to the city of Palembang. The collection of data to build this application is done through the Department of Culture and Tourism in the city of Palembang. This application is built using SDLC (System Development Life Cycle). In this stage of SDLC method the authors only performs up to stage five of the seven stages of the SDLC. The application also provides travel route information through the map google map.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4.1. Tujuan.....	2
1.4.2. Manfaat Penulisan	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.5.1. Lokasi Pengumpulan Data	3
1.5.2. Metode Pengumpulan Data	3
1.5.3. Metode Analisis Data	4
1.6. Referensi Jurnal	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Teori Umum.....	7
2.1.1. Pengertian Komputer.....	7
2.1.2. Pengertian <i>Software</i>	7

2.1.3. Pengertian Program.....	8
2.1.4. Pengertian <i>Internet</i>	8
2.2. Teori Judul.....	9
2.2.1. Pengertian Aplikasi	9
2.2.2. Pengertian Panduan	9
2.2.3. Pengertian Pemandu Wisata	9
2.2.4. Pengertian <i>Web</i>	9
2.2.5. Pengertian Aplikasi Panduan Wisata Kota Palembang berbasis <i>Web Mobile</i>	9
2.3. Teori Khusus.....	10
2.3.1. Metodologi SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>).....	10
2.3.2. Tahapan-Tahapan Metode SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>).....	10
2.3.3. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	12
2.3.4. <i>Use Case Diagram</i>	13
2.3.5. <i>Class Diagram</i>	14
2.3.6. <i>Activity Diagram</i>	15
2.3.7. <i>Sequence Diagram</i>	16
2.3.8. <i>Collaboration Diagram</i>	17
2.3.9. Kamus Data	18
2.4. Teori Program.....	18
2.4.1. Basis Data (<i>Database</i>).....	18
2.4.2. Pengertian HTML.....	19
2.4.3. Sekilas Tentang <i>PHP</i>	20
2.4.3.1. Pengertian Pemrograman <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i> .	20
2.4.3.2. Sintaks <i>PHP</i>	20
2.4.4. Sekilas Tentang <i>MySQL</i>	21
2.4.4.1. Pengertian <i>MySQL</i>	21
2.4.4.2. Fungsi-Fungsi <i>MySQL</i>	21
2.4.5. Mengenal tentang <i>Adobe Dreamweaver CS5</i>	23
2.4.5.1. Pengertian <i>Adobe Dreamweaver CS5</i>	23

2.4.6. CSS	27
BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	28
3.1. Sejarah Singkat Perusahaan.....	28
3.2. Visi, Misi dan Tujuan	28
3.2.1. Visi	28
3.2.2. Misi.....	29
3.2.3. Tujuan.....	29
3.3. Struktur Organisasi	30
3.4. Uraian Tugas Struktur Organisasi	31
3.4.1. Kepala Dinas	31
3.4.2. Sekretaris	31
3.4.3. Sub Bagian Umum	32
3.4.4. Sub Bagian Kepegawaian.....	32
3.4.5. Sub Bagian Keuangan	32
3.4.6. Bidang Pengembangan Kebudayaan	33
3.4.7. Bidang Sarana dan Jasa Usaha Kepariwisataaan	33
3.4.8. Bidang Pemasaran Wisata	34
3.4.9. Bidang Objek dan Daya Tarik Wisata.....	34
3.4.10. Unit Pelaksanaan Teknis Dinas Mesuem Sultan Mahmud Badaruddin II.....	34
3.4.11. Unit Pelaksanaan Teknis Dinas Objek dan Sarana Wisata.....	35
3.5. Sistem yang sedang berjalan.....	35
3.5.1. Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan	35
3.5.2. Sistem yang sedang Berjalan di Perusahaan.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1. Hasil	37
4.1.1. Definisi Masalah, Penyelidikan Awal, dan Studi Kelayakan	37
4.1.1.1. Definisi Masalah.....	37
4.1.1.2. Penyelidikan Awal.....	37

4.1.1.3. Studi Kelayakan.....	38
4.1.2. Analisis Masalah	39
4.1.2.1. Tempat dan Waktu Observasi.....	39
4.1.2.2. Alat dan Bahan	39
4.2. Implementasi Metode SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>).....	40
4.2.1. Mengidentifikasi Masalah, Peluang, dan Tujuan	41
4.2.2. Menentukan Syarat-Syarat Informasi.....	42
4.2.3. Menganalisis Kebutuhan Sistem	42
4.2.4. Merancang Sistem yang Direkomendasikan	43
4.2.4.1. Use Case Diagram.....	43
4.2.4.2. Deskripsi Aktor	44
4.2.4.3. Deskripsi <i>Use Case</i>	44
4.2.4.4. Skenario <i>Use Case</i>	45
4.2.4.5. <i>Class</i> Diagram.....	49
4.2.4.6. <i>Activity</i> Diagram.....	50
4.2.4.7. <i>Sequence</i> Diagram.....	54
4.2.5. Mengembangkan dan Mendokumentasikan perangkat Lunak	57
4.2.5.1. Kamus Data (<i>Data Dictioanry</i>).....	58
4.2.5.2. Desain Tabel.....	59
4.2.5.3. Perancangan Tampilan	61
4.2.5.3.1. Desain Halaman Login Admin	61
4.2.5.3.2. Desain Halaman Data Wisata	62
4.2.5.3.3. Desain Halaman Data Komentar	62
4.2.5.3.4. Desain Halaman Tambah Data Wisata	63
4.2.5.3.5. Desain Halaman Data Jenis Wisata	63
4.2.5.3.6. Desain Halaman Manajemen Administrator.....	64
4.2.5.3.7. Desain Halaman Tambah Jenis Wisata.....	64
4.2.5.3.8. Desain Halaman Utama	65
4.2.5.3.9. Desain Halaman Pilihan Wisata.....	65
4.2.5.3.10. Desain Halaman Event.....	66
4.2.5.4. Halaman Tampilan Sistem	66

4.2.5.4.1. Halaman <i>Login Admin</i>	66
4.2.5.4.2. Tampilan Halaman Data Wisata	67
4.2.5.4.3. Tampilan Halaman Data Komentar	67
4.2.5.4.4. Tampilan Halaman Tambah Data Wisata	68
4.2.5.4.5. Tampilan Halaman Data Jenis Wisata	68
4.2.5.4.6. Tampilan Halaman Manajemen Administrator .	69
4.2.5.4.7. Tampilan Halaman Tambah Jenis Wisata.....	69
4.2.5.4.8. Tampilan Halaman Utama	70
4.2.5.4.9. Tampilan Halaman Pilihan Wisata	70
4.2.5.4.10. Tampilan Halaman Event	71
4.2.6. Menguji dan Mempertahankan Sistem	71
4.2.6.1. Kasus dan Hasil Pengujian.....	72
4.2.6.2. Halaman <i>Login Administrator</i>	72
4.2.6.3. Halaman Menu Data Jenis Wisata	72
4.2.6.4. Halaman Menu Data Wisata	73
4.2.6.5. Halaman Menu Komentar	73
4.2.6.6. Halaman Menu Data Event	74
4.2.6.7. Mengakhiri Aplikasi.....	74
4.2.6.8. Kesimpulan Hasil Pengujian.....	74
4.2.7. Mengimplementasikan dan Mengevaluasi Sistem	74
BAB IV Kesimpulan dan Saran.....	75
5.1. Kesimpulan	75
5.2. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Simbol-simbol <i>Diagram Use Case</i>	14
Tabel 2.2. Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 2.3. Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i>	16
Tabel 2.4. Simbol-simbol <i>Collaboration Diagram</i>	17
Tabel 2.5. Simbol-simbol dalam kamus data	18
Tabel 2.6. Fungsi-fungsi <i>MySQL</i>	22
Tabel 4.1. Tabel Deskripsi Aktor	44
Tabel 4.2. Tabel Deskripsi <i>Use Case</i>	44
Tabel 4.3. Skenario <i>Use Case Login</i>	45
Tabel 4.4. Skenario <i>Use Case</i> Pengolahan Data Wisata.....	45
Tabel 4.5. Skenario <i>Use Case</i> Pengolahan Data Event.....	46
Tabel 4.6. Skenario <i>Use Case</i> Pengolahan Data Komentar	46
Tabel 4.7. Skenario <i>Use Case</i> cari objek wisata	47
Tabel 4.8. Skenario <i>Use Case</i> melihat informasi wisata.....	47
Tabel 4.9. Skenario <i>Use Case</i> melihat peta	48
Tabel 4.10. Skenario <i>Use Case</i> memberi komentar	48
Tabel 4.11. Skenario <i>Use Case</i> melihat informasi event	49
Tabel 4.12. Desain tabel Admin.....	59
Tabel 4.13. Desain Tabel Jenis_Wisata	60
Tabel 4.14. Desain Tabel wisata	60
Tabel 4.15. Desain Tabel Event	60
Tabel 4.16. Desain Tabel Komentar	61
Tabel 4.17. Rencana Pengujian	71
Tabel 4.18. kasus dan Hasil Pengujian Halaman Login Administrator	72
Tabel 4.19. Kasus dan hasil Pengujian Halaman Data Jenis Wisata	72
Tabel 4.20. Kasus dan hasil Pengujian Halaman Menu Data Wisata	73
Tabel 4.21. Kasus dan Hasil Pengujian Halaman Menu Komentar	73
Tabel 4.22. Kasus dan hasil Pengujian Halaman Menu Data Event	74
Tabel 4.23. Kasus dan hasil pengujian mengakhiri aplikasi	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman	
Gambar 2.1. Tahapan Metode SDLC.....	10	
Gambar 2.2. Macam-macam Diagram <i>UML</i>	13	
Gambar 2.3. Notasi Kelas dalam <i>UML</i>	14	
Gambar 2.4. Tampilan <i>Toolbar Document</i>	23	
Gambar 2.5. Tampilan Dokumen	24	47
Gambar 2.6. Tombol perintah untuk memilih jenis tampilan ruang kerja.....	24	
Gambar 2.7. Tampilan <i>panel groups</i>	25	50
Gambar 2.8. Contoh tampilan <i>tag selector</i>	25	
Gambar 2.9. Tombol panah pada <i>property</i>	26	56
Gambar 2.10. Contoh tampilan jendela <i>properties</i> untuk objek form	26	57 57
Gambar 2.11. Tampilan <i>toolbar coding</i>	26	
Gambar 2.12. Tampilan panel <i>insert</i>	26	
Gambar 2.13. <i>Group panel</i>	27	
Gambar 2.14. Contoh tampilan panel <i>Files</i>	27	
Gambar 3.1. Struktur Organisasi	30	
Gambar 3.2. Sistem yang sedang berjalan	36	
Gambar 4.1. Tahapan Metode SDLC.....	41	
Gambar 4.2. Model Perancangan Aplikasi Panduan Wisata Kota Palembang	42	
Gambar 4.3. <i>Use Case Diagram</i>	43	
Gambar 4.4. <i>Class Diagram</i>	49	
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram Use Case Login</i>	50	
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram Use Case Pengolahan Data Wisata</i>	50	
Gambar 4.7. <i>Activity Diagram Use Case Pengolahan Data Event</i>	51	
Gambar 4.8. <i>Activity Diagram Use Case Pengolahan Data Komentar</i>	51	
Gambar 4.9. <i>Activity Diagram Use Case Melihat informasi wisata</i>	52	
Gambar 4.10. <i>Activity Diagram Use Case Melihat Peta</i>	52	
Gambar 4.11. <i>Activity Diagram Use Case Memberi Komentar</i>	53	
Gambar 4.12. <i>Activity Diagram Use Case Melihat Informasi Event</i>	53	
Gambar 4.13. <i>Sequence Diagram Use Case Login</i>	54	

Gambar 4.14. <i>Sequence Diagram Use Case</i> Pengolahan Data Wisata.....	54
Gambar 4.15. <i>Sequence Diagram Use Case</i> Pengolahan Data Event	55
Gambar 4.16. <i>Sequence Diagram Use Case</i> Pengolahan Data Komentar.....	55
Gambar 4.17. <i>Sequence Diagram Use Case</i> Melihat Informasi Wisata	56
Gambar 4.18. <i>Sequence Diagram Use Case</i> Melihat Inforamsi Event.....	56
Gambar 4.19. <i>Sequence Diagram Use Case</i> melihat peta	57
Gambar 4.20. <i>Sequence Diagram Use Case</i> Memberi Komentar	57
Gambar 4.21. Desain Halaman Login Administrator	61
Gambar 4.22. Desain Halaman Data Wisata.....	62
Gambar 4.23. Desain Halaman Data Komentar.....	62
Gambar 4.24. Desain Halaman Tambah Data Wisata.....	63
Gambar 4.25. Desain Halaman Jenis Wisata	63
Gambar 4.26. Desain Halaman Manajemen Administrator	64
Gambar 4.27. Desain Halaman Tambah Jenis Wisata	64
Gambar 4.28. Desain Halaman Utama.....	65
Gambar 4.29. Desain Halaman Pilihan Wisata.....	65
Gambar 4.30. Desain Halaman Event	66
Gambar 4.31. Tampilan Halaman Login Admin	66
Gambar 4.32. Tampilan Halaman Data Wisata	67
Gambar 4.33. Tampilan Halaman Data Komentar.....	67
Gambar 4.34. Tampilan Halaman Tambah Data Wisata	68
Gambar 4.35. Tampilan Halaman Data Jenis Wisata	68
Gambar 4.36. Tampilan Halaman Manajemen Administrator.....	69
Gambar 4.37. Tampilan Halaman Tambah Jenis Wisata.....	69
Gambar 4.38. Tampilan Halaman Utama	70
Gambar 4.39. Tampilan Halaman Pilihan Wisaya.....	70
Gambar 4.40. Tampilan Halaman Event.....	71

