



**APLIKASI PENCARIAN TEMPAT PARIWISATA DI  
JAKARTA BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

**MUHAMAD QURAISH RIDWAN**

**1210501012**

**TEJA SUTEJA**

**1210501021**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI  
2016**



**APLIKASI PENCARIAN TEMPAT PARIWISATA DI  
JAKARTA BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Ahli Madya Komputer**

**MUHAMAD QURAISH RIDWAN**

**1210501012**

**TEJA SUTEJA**

**1210501021**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI  
2016**

## Pernyataan Orisinalitas

Tugas akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Muhamad Quraish Ridwan

NRP : 1210501012

Tanggal : 10 Juli 2015

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pertanyaan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 28 Desember 2016



ang Menyatakan,

(Muhamad Quraish Ridwan)

## Pernyataan Orisinalitas

Tugas akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Teja Suteja

NRP : 1210501021

Tanggal : 10 Juli 2015

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pertanyaan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 28 Desember 2016



ang Menyatakan,  
\_\_\_\_\_  
(Teja Suteja)

## Lembar Pengesahan

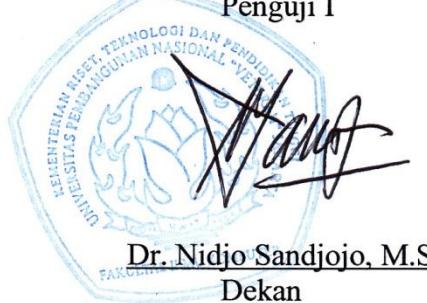
Tugas akhir diajukan oleh :

Nama : Muhamad Quraish Ridwan  
NRP : 1210501012  
Program studi : D3 Sistem Informasi  
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Pencarian Tempat Pariwisata Di Jakarta Berbasis Android

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Iin Ernawati, S.Kom., MSi  
Ketua Penguji

Theresia Wati, S.Kom., MTI  
Penguji I

  
M. Bayu Widisono, S.Kom., MM  
Penguji II (Pembimbing)

Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc  
Dekan

  
Erly Krisnanik, S.Kom., MM  
Kepala Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

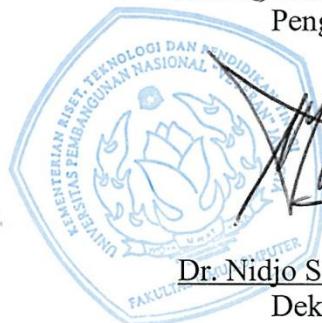
Tanggal Ujian : 27 Januari 2016

## Lembar Pengesahan

Tugas akhir diajukan oleh :

Nama : Teja Suteja  
NRP : 1210501021  
Program studi : D3 Sistem Informasi  
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Pencarian Tempat Pariwisata Di Jakarta Berbasis Android

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Pengaji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



Theresia Wati, S.Kom., MTI  
Pengaji I

Iin Ernawati, S.Kom., MSi  
Ketua Pengaji

M. Bayu Wirisono, S.Kom., MM  
Pengaji II (Pembimbing)

Erly Krishanik, S.Kom., MM  
Kepala Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta  
Tanggal Ujian : 27 Januari 2016

**Pernyataan Persetujuan Publikasi  
Tugas Akhir Untuk Kepentingan Akademis**

---

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhamad Quraish Ridwan  
NRP : 1210501012  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non Ekslusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:  
**“APLIKASI PENCARIAN TEMPAT PARIWISATA BERBASIS ANDROID”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 28 Desember 2016

Yang menyatakan,



(Muhamad Quraish Ridwan)

**Pernyataan Persetujuan Publikasi  
Tugas Akhir Untuk Kepentingan Akademis**

---

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Teja Suteja  
NRP : 1210501021  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non Ekslusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:  
**“APLIKASI PENCARIAN TEMPAT PARIWISATA DI JAKARTA BERBASIS ANDROID”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 28 Desember 2016

Yang menyatakan,

  
(Teja Suteja)

# **Aplikasi Pencarian Tempat Pariwisata Di Jakarta Berbasis Android**

**Muhamad Quraish Ridwan**

**Teja Suteja**

## **Abstrak**

Aplikasi Sistem informasi pencarian tempat pariwisata di DKI Jakarta berbasis android adalah aplikasi dari system terkomputerisasi dalam bidang teknologi informasi. Teknologi informasi saat ini telah menjadi bagian dari sebuah organisasi atau perusahaan. Kebutuhan akan informasi mengenai pencarian pariwisata yaitu dengan membangun sebuah aplikasi mobile berbasis android pada pencarian pariwasata. Sehingga dapat mengetahui informasi mengenai objek wisata serta harga tiketnya. Wisatawan saat ini membutuhkan informasi yang lengkap mengenai tempat wisata, bukan hanya informasi saja yang dibutuhkan, lokasi dari tempat wisata itu juga dibutuhkan oleh wisatawan untuk mempermudah dalam berwisata. Selain itu aplikasi yang akan dikembangkan ini juga akan mudah dibawa-bawa ketika dibutuhkan. Adapun tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah merancang aplikasi pencarian tempat pariwisata di DKI Jakarta berbasis android. Metodologi yang dipakai dalam perancangan ini adalah dengan location based services (LBS). Dari hasil penelitian tugas akhir ini dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya aplikasi pencarian tempat pariwisata di DKI Jakarta ini memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi mengenai lokasi wisata beserta pemesanan tiket dengan keluaran barcode.

**Kata kunci:** Pariwisata, Android, Wisatawan

# **Application Search Development Of Tourism Place In Jakarta**

## **Based On Android**

**Muhamad Quraish Ridwan**  
**Teja Suteja**

### **Abstract**

Andoid-based information system application for tourism searching in Jakarta is a computerized system application in the field of information technology. Information of technology nowadays has become part of an organization and company. The need for information on tourism spots search, namely build by an application mobile based for finding tourism spots. So that the information on tourism objects and the costs can be known by the tourist. Tourist currently require complete information about tourism destinations, not only the destination but also the exact location of the destination. In addition, the application that is developed also make it easy for the tourist when they need to search for specific tourism places. As far as the purpose of the application development is to develop search application for tourism spots in Jakarta based on Android application. The method that is used on this design is by Location Based Services (LBS). The final conclusion of this research can be concluded that the existence of the application is to ease the tourist on searching for the tourism places and to ease the information gathering on tourism tickets as well.

**Keywords:** Tourism, Android, Tourist

## **Kata Pengantar**

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT atas segala karunia-NYA sehingga Tugas Akhir ini berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam penelitian ini yang dilaksanakan sejak Februari 2015 adalah *Aplikasi Pencarian Tempat Pariwisata Di Jakarta Berbasis Android*. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom., MM selaku Kaprogdi D3 Sistem Informasi.
3. Bapak M. Bayu Wibisono, S.Kom., MM selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Keluarga besar penulis dari Muhammad Quraish Ridwan yaitu Bapak H.Samiun dan Ibu Sri Mulyani dan Ibu Diana, Bang Taufik.SE, Bang Ali, Bang Lucki S.Pdi, serta Kakak Rani yang selalu memberikan dukungan doa maupun materi yang membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Keluarga besar penulis dari Teja Suteja yaitu Bapak Edi Suardi dan Ibu Awang Warkini, A'Wawan, C'na, C'ni, A'Didi yang selalu memberikan dukungan doa maupun materi yang membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Teman-teman D3 Sistem Informasi angkatan 2012, Teman-teman UKM UVFC ( University Veteran Of Foot Ball Club ) periode 2013/2014

Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih banyak kekurangan. Untuk itulah penulis mengharapkan kritik dan saran bagi pembaca.

Jakarta, 28 Desember 2015

(Penulis)

## DAFTAR ISI

|   |    |
|---|----|
| Halaman Judul                                     |    |
| Pernyataan Orisinalitas                           |    |
| Pernyataan Persetujuan Publikasi                  |    |
| Pengesahan  |    |
| Abstrak   |    |
| Abstract  |    |
| Kata Pengantar .....                              | i  |
| DAFTAR ISI.....                                   | ii |
| DAFTAR GAMBAR.....                                | iv |
| DAFTAR TABEL.....                                 | v  |
| DAFTAR SIMBOL.....                                | vi |
| DAFTAR LAMPIRAN                                   |    |
| <br><b>BAB I</b>                                  |    |
| <b>PENDAHULUAN .....</b>                          | 1  |
| 1.1 Latar Belakang .....                          | 1  |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                         | 2  |
| 1.3 Batasan Masalah.....                          | 2  |
| 1.4 Maksud dan Tuuan .....                        | 2  |
| 1.5 Manfaat Penulisan.....                        | 2  |
| 1.6 Luaran Penelitian .....                       | 3  |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....                   | 3  |
| <br><b>BAB II</b>                                 |    |
| <b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                     | 5  |
| 2.1 Pengertian UML.....                           | 5  |
| 2.2 Pengertian Pariwisata .....                   | 6  |
| 2.3 Pengertian Android .....                      | 7  |
| 2.4 LBS ( <i>Location Based Services</i> ) .....  | 7  |
| 2.5 Algoritma Djikstra .....                      | 10 |
| 2.6 GPS ( <i>Global Positioning System</i> )..... | 16 |
| 2.7 Pengertian Google Maps .....                  | 17 |
| 2.8 Pengertian Android Studio.....                | 18 |
| 2.9 Software Development Kit ( <i>SDK</i> ) ..... | 18 |
| <br><b>BAB III</b>                                |    |
| <b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                | 21 |
| 3.1 Kerangka Berpikir.....                        | 21 |
| 3.2 Penjelasan kerangka Berpikir.....             | 22 |
| 3.3 Waktu dan Pelaksanaan Penelitian.....         | 23 |
| 3.4 Alat dan Bahan yang Digunakan.....            | 24 |
| 3.5 Tahapan Kegiatan.....                         | 24 |
| <br><b>BAB IV</b>                                 |    |
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                  | 25 |
| 4.1 Analisa Masalah .....                         | 25 |
| 4.2 Analisa Kuisioner.....                        | 27 |
| 4.3 Solusi Permasalahan.....                      | 29 |
| 4.4 Perancangan Sistem .....                      | 29 |

|   |           |
|---|-----------|
| 4.5 Tujuan dan Sasaran .....                | 30        |
| 4.6 Spesifikasi Hardware dan Software ..... | 31        |
| 4.7 Rancangan Logika Program .....          | 32        |
| 4.8 Rancangan layar .....                   | 50        |
| 4.9 Penjelasan Sistem.....                  | 57        |
| <b>BAB V</b>                                |           |
| <b>PENUTUP .....</b>                        | <b>63</b> |
| 5.1 Simpulan .....                          | 63        |
| 5.2 Saran.....                              | 63        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                 | <b>64</b> |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>                 |           |
| <b>LAMPIRAN</b>                             |           |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1 Contoh Keterhubungan Antar Titik Dalam Algoritma Dijkstra..... | 11 |
| Gambar 2 Contoh Kasus Dijkstra Langkah I .....                          | 12 |
| Gambar 3 Contoh Kaus Dijkstra Langkah II .....                          | 13 |
| Gambar 4 Contoh Kasus Dijkstra Langkah III .....                        | 14 |
| Gambar 5 Contoh Kasus Dijkstra Langkah IV.....                          | 15 |
| Gambar 6 Contoh Kasus Dijkstra Langkah V.....                           | 16 |
| Gambar 7 Kerangka Berfikir.....   | 21 |
| Gambar 8 Contoh Start Point 1 .....                                     | 26 |
| Gambar 9 Contoh Start Point 2 .....                                     | 27 |
| Gambar 10 Logika Program.....   | 32 |
| Gambar 11 Aktor.....  | 33 |
| Gambar 12 Use Case Pencarian Tempat Pariwisata .....                    | 33 |
| Gambar 13 Activity Diagram Menu Bagian Jakarta.....                     | 36 |
| Gambar 14 Activity Diagram Menu Maps.....                               | 37 |
| Gambar 15 Activity Diagram Menu Informasi Tempat Pariwisata .....       | 38 |
| Gambar 16 Activity Diagram Menu Bantuan .....                           | 39 |
| Gambar 17 Activity Diagram Menu Tentang .....                           | 40 |
| Gambar 18 Activity Diagram Menu Pesan Tiket.....                        | 41 |
| Gambar 19 Sequence Diagram Menu Halaman Utama .....                     | 42 |
| Gambar 20 Sequence Diagram Menu Pesan Tiket .....                       | 43 |
| Gambar 21 Sequence Diagram Menu Bantuan .....                           | 43 |
| Gambar 22 Sequence Diagram Menu Tentang .....                           | 44 |
| Gambar 23 Sequence Diagram Menu Keluar .....                            | 44 |
| Gambar 24 Rancangan Menu Sistem.....                                    | 45 |
| Gambar 25 Rancangan Menu Utama .....                                    | 46 |
| Gambar 26 Mendapatkan Posisi Awal .....                                 | 48 |
| Gambar 27 Proses Pencarian Cek Point.....                               | 49 |
| Gambar 28 Proses Akhir Algoritma Dijkstra.....                          | 50 |
| Gambar 29 Rancangan Menu Utama .....                                    | 51 |
| Gambar 30 Rancangan Menu Maps .....                                     | 52 |
| Gambar 31 Rancangan Menu Informasi .....                                | 53 |
| Gambar 32 Rancangan Menu Pesan Tiket .....                              | 54 |
| Gambar 33 Rancangan Menu Bantuan .....                                  | 55 |
| Gambar 34 Rancangan Menu Tentang.....                                   | 56 |
| Gambar 35 Aplikasi Menu Utama .....                                     | 57 |
| Gambar 36 Aplikasi Menu Maps .....                                      | 58 |
| Gambar 37 Aplikasi Menu Informasi .....                                 | 59 |
| Gambar 38 Aplikasi Menu Pesan Tiket .....                               | 60 |
| Gambar 39 Aplikasi Menu Bantuan.....                                    | 61 |
| Gambar 40 Aplikasi Menu Tentang .....                                   | 62 |

## **DAFTAR TABEL**

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1 Tahapan Kegiatan.....                      | 24 |
| Tabel 2 Profil Responden.....                      | 27 |
| Tabel 3 Tanggapan Responden.....                   | 28 |
| Tabel 4 Penjelasan Dari Diagram Use Case.....      | 34 |
| Tabel 5 Jarak Node Keberangkatan Ke Cek Point..... | 49 |

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Flowchart

| NO | GAMBAR | NAMA         | KETERANGAN  |
|----|--------|--------------|---|
| 1. |        | TERMINATOR   | Untuk memulai suatu program   |
| 2. |        | Garis Alir   | Digambarkan untuk menggambarkan suatu aliran data                             |
| 3. |        | Proses       | Suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh komputer  |
| 4. |        | Decision     | Suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban dan pilihan |
| 5. |        | Input-output | Untuk memasukkan data ataupun menunjukkan hasil dari suatu proses             |
| 6. |        | TERMINATOR   | Untuk mengakhiri program  |

## 2. Use case Diagram

| NO | GAMBAR | NAMA                  | KETERANGAN   |
|----|--------|-----------------------|--|
| 1  |        | <i>Actor</i>          | Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .   |
| 2  |        | <i>Dependency</i>     | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ). |
| 3  |        | <i>Generalization</i> | Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).  |
| 4  |        | <i>Include</i>        | Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .   |
| 5  |        | <i>Extend</i>         | Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.  |
| 6  |        | <i>Association</i>    | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.   |
| 7  |        | <i>System</i>         | Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.   |
| 8  |        | <i>Use Case</i>       | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor  |
| 9  |        | <i>Collaboration</i>  | Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).  |
| 10 |        | <i>Note</i>           | Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi  |

### 3. Sequence Diagram

| NO | GAMBAR | NAMA            | KETERANGAN   |
|----|--------|-----------------|--|
| 1  |        | <i>LifeLine</i> | Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.  |
| 2  |        | <i>Message</i>  | Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi |
| 3  |        | <i>Message</i>  | Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi |

### 4. Activity Diagram

| NO | GAMBAR | NAMA                       | KETERANGAN  |
|----|--------|----------------------------|---|
| 1  |        | <i>Actifity</i>            | Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain |
| 2  |        | <i>Action</i>              | State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi                              |
| 3  |        | <i>Initial Node</i>        | Bagaimana objek dibentuk atau diawali.  |
| 4  |        | <i>Actifity Final Node</i> | Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan  |
| 5  |        | <i>Fork Node</i>           | Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran                      |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran Tampilan Aplikasi

Lampiran 1 Halaman Menu Utama

Lampiran 2 Menu Maps

Lampiran 3 Menu Informasi

Lampiran 4 Menu Pesan Tiket

Lampiran 5 Print Out Pemesanan Tiket

Lampiran 6 Menu Tentang

Lampiran 7 Menu Bantuan