

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAN BUDAYA
PADA DINAS PARIWISATA DAN BUDAYA KABUPATEN BEKASI
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Oleh:

ANIF SAIFUL

201410225118



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Sistem Informasi Pariwisata Dan Budaya Pada
Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Bekasi
Berbasis Android

Nama Mahasiswa : Anif Saiful

Nomor Pokok Mahasiswa : 201410225118

Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika /Teknik

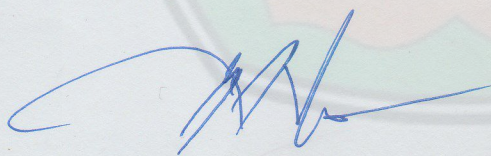
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 januari 2020

Bekasi, 27 januari 2020

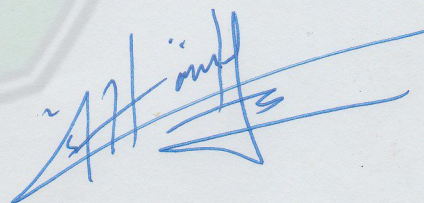
MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing II



Dani Yusuf, S.Kom., M.Kom.
NIDN0330067003



Hafizah, S.S., M.Pd.
NIDN 0302068702

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Sistem Informasi Pariwisata dan Budaya Pada
Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Bekasi
Berbasis Android
Nama Mahasiswa : Anif Saiful
Nomor Pokok Mahasiswa : 201410225118
Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika/Fakultas Teknik
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Januari 2020

Bekasi, 27 Januari 2020

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji (I) : Abrar Hiswara, ST., MM., M.Kom.
NIDN 032408101



Penguji II : Siti Setiawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0313107904



Penguji III : Dani Yusuf, S.Kom., M.Kom.
NIDN0330067003



MENGETAHUI,

Ketua Prodi Teknik Informatika

Dekan Fakultas Teknik



Sugiyatno, S.Kom., M.Kom.
NIDN 0313077206



Ismaniah, S.Si., M.M.
NIDN. 0309036503

LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul Sistem Informasi Pariwisata Dan Budaya Pada Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Bekasi Berbasis Android, ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberi izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 27 Januari 2020

Yang membuat pernyataan,



Anif saiful

201410225118

ABSTRAK

Anif Saiful, 201410225118, “Sistem Informasi Pariwisata Dan Budaya Pada Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Bekasi Berbasis Android”.

Tujuan peneliti membuat aplikasi pariwisata dan budaya berbasis android untuk mempermudah masyarakat dalam pencarian tempat wisata yang ada di wilayah kabupaten Bekasi serta Mengoptimalkan sumberdaya alam yang khas sebagai pendukung terciptanya pariwisata yang berwawasan lingkungan serta Meningkatkan daya saing pariwisata daerah ditingkat nasional dan internasional melalui perencanaan dan pengelolaan pariwisata alam dan budaya yang berkelanjutan. Metode penelitian yang digunakan adalah *prototype*. Data diperoleh dengan memberikan kuesioner pada para responden dan di analisis menggunakan metode *skala likert*. Hasil penelitian ini berupa aplikasi Sistem Informasi Pariwisata dan Budaya Pada Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Bekasi Berbasis Android dimana dalam pembuatan sistem menggunakan bahasa pemrograman *java*, perangkat lunak android studio. Adanya aplikasi pariwisata dan budaya menjadi media informasi elektronik agar mempermudah masyarakat mengaksesnya secara efektif dan efisien.

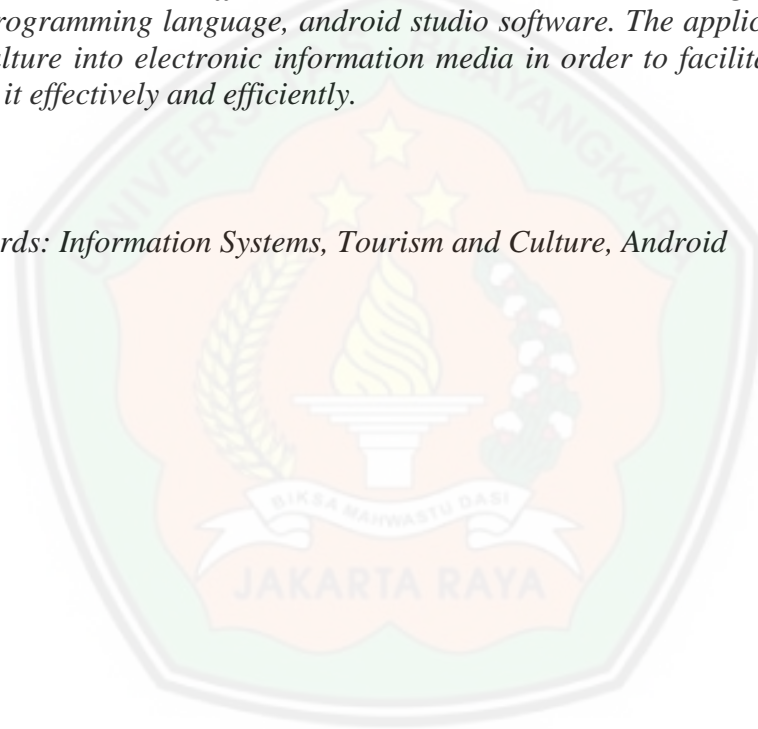
Kata Kunci: *Sistem Informasi, Pariwisata dan Budaya, Android*

ABSTRACT

Anif Saiful, 201410225118, "Tourism and Culture Information System at the Bekasi District Tourism and Culture Office Based on Android".

The aim of the researchers is to create an Android-based tourism and culture application to facilitate the community in searching for tourist attractions in the Bekasi regency and to optimize natural resources that are unique as supporting the creation of environmentally friendly tourism and increasing regional tourism competitiveness at national and international levels through tourism planning and management sustainable nature and culture. The research method used was a prototype. Data obtained by giving questionnaires to the respondents and analyzed using the Likert scale method. The results of this study are in the form of an application of Tourism and Culture Information Systems at the Bekasi District Tourism and Culture Office based on Android where in making the system using java programming language, android studio software. The application of tourism and culture into electronic information media in order to facilitate the public to access it effectively and efficiently.

Keywords: Information Systems, Tourism and Culture, Android



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anif Saiful
NPM : 201410225118
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*), atas karya yang berjudul:

“Sistem Informasi Pariwisata dan Budaya Pada Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Bekasi Berbasis Android”

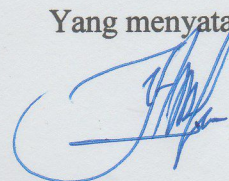
Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti non eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan yang saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 27 Januari 2020

Yang menyatakan,



Anif Saiful

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Irjen Pol. (Purn) Dr. H. Bambang Karsono, SH.,M.M. selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Ismaniah, S.Si., M.M. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Sugiyatno, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Dani Yusuf S.Kom.,M.Kom, selaku pembimbing I atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Ibu Hafizah, S.S.,M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan materi dan arahan tentang penulisan skripsi ini.
6. Segenap staff dan dosen pengajar Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Orang Tua, Emak, Baba, Mput adik tercinta, saudara-saudara dan orang terdekat atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
8. Bu Risma sebagai staff management Disparbud Kabupaten Bekasi yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
9. Teman terbaik yuni njoy selalu membantu dan Wanita tersabar Lisa A.W yang tak henti memotivasi penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Keluarga besar Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, khususnya teman-teman seperjuangan Program Studi Teknik Informatika C sore angkatan 2014 atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga

akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan maupun lingkungan masyarakat serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Amin.

Bekasi, 27 Januari 2020



Anif Saiful



DAFTAR ISI

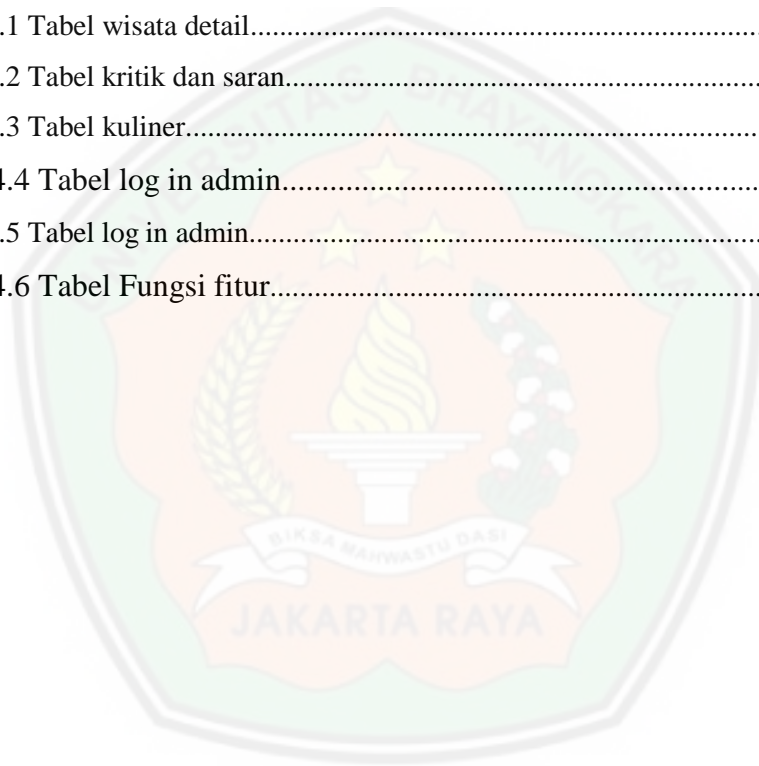
	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat penelitian	7
1.7 Tempat dan Waktu Penelitian.....	7
1.8 Metode Penelitian.....	7
1.8.1 Metode Pengumpulan Data	7
1.8.2 Metode Perancangan Sistem.....	8
1.9 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Konsep Dasar Sistem.....	11
2.2.1 Definisi Sistem.....	11
2.2.2 Karakteristik Sistem.....	11
2.3 Konsep Dasar Informasi	13

2.3.1 Definisi Informasi	13
2.3.2 Siklus Informasi	13
2.3.3 Kualitas Informasi.....	14
2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi	14
2.4.1 Definisi Sistem Informasi	15
2.4.2 Komponen Sistem Informasi	15
2.5 Definisi Smartphone.....	16
2.6 Definisi Android.....	16
2.7 Definisi Pariwisata	18
2.8 Metode prototype	19
2.8.1 Tahapan Tahapan Prototype	19
2.8.1 Kelebihan dan Kekurangan Prototyping.....	20
2.9 Pengujian Perangkat Lunak.....	21
2.9.1 Metode Unit Testing Blackbox.....	22
2.10 Pemrograman Pendukung Sistem.....	22
2.10.1 Javascript	22
2.10.2 Xampp	23
2.10.3 SQLite.....	23
2.10.4 PhpMyAdmin.....	23
2.10.5 Android Studio.....	23
2.10.6 Google Map API.....	24
2.11 Flowmap.....	24
2.12 Peralatan Pendukung (Tool system).....	25
2.12.1 Pengertian Unified Modelling Language (UML).....	25
2.12.2 Diagram- diagram UML	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Objek Penelitian	31
3.1.1 Sekilas Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Pemerintah Bekasi	31
3.1.2 Visi dan Misi Disparbud	31
3.1.3 Struktur Organisasi	32
3.2 Kerangka Penelitian	32
3.3 Analisa Sistem Berjalan	35

3.4 Permasalahan.....	35
3.5 Analisis Sistem Usulan.....	36
3.6 Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
3.7 Alat Dan Bahan Penelitian	37
3.7.1 Alat Penelitian.....	37
3.8 Kuesioner.....	39
BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI.....	46
4.1 Umum	46
4.2 Perancangan Sistem Usulan.....	46
4.2.1 Prosedur Sistem Usulan.....	46
4.2.2 <i>Use Case Diagram</i>	47
4.2.3 <i>Activity diagram</i>	48
4.2.4 <i>Sequence Diagram</i>	51
4.2.5 <i>Class diagram</i>	53
4.3 Perancangan Aplikasi.....	54
4.4 Hasil Tampilan.....	57
4.5 Perancangan Basis Data	61
BAB V PENUTUP.....	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Jurnal Perbandingan.....	4
Tabel 2.1 Simbol Usecase Diagram.....	26
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram.....	28
Tabel 2.3 simbol-simbol sequence diagram.....	29
Tabel 3.1 Perangkat Lunak.....	38
Tabel 3.2 Bobot Kuisisioner.....	41
Tabel 3.3 Jumlah Angket.....	41
Tabel 3.4 Presentase pernyataan.....	45
Tabel 4.1 Tabel wisata detail.....	62
Tabel 4.2 Tabel kritik dan saran.....	62
Tabel 4.3 Tabel kuliner.....	62
Tabel 4.4 Tabel log in admin.....	63
Tabel 4.5 Tabel log in admin.....	63
Tabel 4.6 Tabel Fungsi fitur.....	63



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 International Visitor Arrivals By Month.....	3
Gambar 2.1 Siklus Informasi.....	13
Gambar 2.2 Lima Komponen Sistem Informasi.....	16
Gambar 2.3 Model Proses Prototyping.....	19
Gambar 2.4 Simbol – Simbol flowmap.....	25
Gambar 2.5 <i>Use Case Diagram</i>	26
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	32
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian	33
Gambar 3.3 <i>Flowmap</i> Sistem Berjalan.....	35
Gambar 3.4 <i>Flowmap</i> Sistem Usulan.....	36
Gambar 3.5 Hasil Presentase.....	44
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram User</i>	47
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman Utama	48
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Info Lokasi	49
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Kritik dan Saran	49
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Kuliner Khas Bekasi	50
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Jadwal Pameran Bekasi	50
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Jadwal Pameran Bekasi	50
Gambar 4.7 <i>Sequance Diagram</i> Lokasi Wisata.....	51
Gambar 4.8 <i>Sequance Diagram</i> Login Admin	52
Gambar 4.9 <i>Sequance Diagram</i> Kritik dan Saran	53
Gambar 4.10 Class Diagram	53
Gambar 4.11 Perancangan Tampilan Home.....	54
Gambar 4.12 Perancangan Lokasi Wisata.....	54
Gambar 4. 13 Perancangan Informasi Obyek Wisata.....	55
Gambar 4. 14 Perancangan Tampilan Kritik Dan Saran.....	56
Gambar 4. 15 Perancangan Tampilan Jadwal Pameran.....	56
Gambar 4. 16 Perancangan Tampilan Kuliner Bekasi	56
Gambar 4. 17 Perancangan Tampilan log in admin	57

Gambar 4.18 Tampilan Halaman Utama.....	57
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Wisata Location.....	58
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Wisata Detail.....	59
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Kritik dan Saran.....	59
Gambar 4.22 Tampilan Jadwal Pameran.....	60
Gambar 4.23 Tampilan <i>Login</i> Admin.....	60
Gambar 4.24 Tampilan Kuliner Khas Bekasi.....	61



