

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengandung karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak mengandung karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Desember 2017



Muhammad Aldi Al Iqbal

20130140151

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Aplikasi Hidden Kuliner Di Yogyakarta Berbasis *Android* “. Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Teknik (S.T) pada Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan skripsi ini penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah SWT dengan segala limpahan rahmat dan hidayahnya.
2. Ayah ibu dan keluarga yang menjadi motivasi penulis selalu memberikan dukungan moral dan do'a.
3. Bapak Haris Setyawan, S.T., M. Eng. Selaku pembimbing utama yang telah membimbing penulis dengan kesabaran dan ketulusan dalam menyelesaikan program yang dibuat.
4. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M. Eng. Selaku pembimbing pendamping yang telah dengan penuh kesabaran dan ketulusan dalam menyelesaikan laporan skripsi yang dibuat.
5. Bapak Asroni, S.T.,M.Eng. selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktunya.
6. Bapak Chayadi Oktomy Noto S., S.T., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi.
7. Para dosen Jurusan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Bapak Giga, Bapak Slamet, Bapak Eko, Bapak Joko, Bapak Okto, Bapak Damar, Ibu Etik, Mbak Laila, Mbak Lilis Mr David, Mr Wisnu, Mrs Angga, Mrs Puji yang telah memberikan tambahan pengetahuan dan mengajarkan ilmunya kepada penulis selama perkuliahan.
8. Para Staff Jurusan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Mas Andi, Mas Haris terima kasih atas pelayanannya selama 4 tahun ini.

9. Teman selama mengerjakan skripsi, Angga Putra Handika dan Sigid Nur Hidayat terima kasih suka dukanya selama mengerjakan skripsi.
10. Teman-teman kos anker, Margono S.T, Gufron S.T, Harya, Dimas Komandan, Mas Dani, Prio, Obos, Yusuf dan lainnya terima kasih kepada kalian semua yang tidak disebutkan satu persatu yang sudah mendidik saya menjadi anak kos yang lebih baik lagi.
11. Teman-teman grup macam-macam, Angga, Sigid, Sila, Grace, Safira, Resvi, Fatan, Nadya terima kasih semangat dan dukungannya selama ini.
12. Teman-teman nongkrong, Pino, Rando, Ade, Java, Ias, Adel dan lainnya terima kasih kepada kalian semua yang tidak disebutkan satu persatu yang sudah mau menjadi teman penulis selama ini.
13. Terahir diucapkan banyak terimakasih kepada Sahabat , teman-teman kelas dan TI angkatan 2013, Margono S.T, Gufron S.T, Harya, Nuri, Tiara, Aldi, Faisal, Bahtiar, Angga, Sigid, Ridwan, Ilham, Faras, Radit, Fahri, Nasrun, Haviz, Kidung, Sandi, Dirga, Mpu dan lainnya terimakasih kepada kalian semua yang tidak disebutkan satu persatu yang telah menemani 4 tahun dibangku perkuliahan ini.

Tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran bersifat membangun sangat diperlukan untuk penyempurnaan aplikasi dimasa yang akan datang.

Yogyakarta, 11 Desember 2017

Muhammad Aldi Al Iqbal

20130140151

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	i
HALAMAN PENGESAHAN II.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
INTISARI.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Pembahasan	3
BAB II.....	5
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	5
2.1 Kajian Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1. Aplikasi <i>Mobile</i>	7
2.2.2. Pengertian <i>Android</i>	7

2.2.3.	<i>Arsitektur Android</i>	8
2.2.4.	<i>Java</i>	10
2.2.5.	<i>Android Studio</i>	10
2.2.6.	<i>JSON (JavaScript Object Notation)</i>	10
2.2.7	<i>MySQL (My Structured Language)</i>	11
2.2.8.	<i>CPanel (Control Panel)</i>	11
2.2.9.	<i>Flowchart</i>	12
2.2.10	<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	15
2.2.11.	<i>Metode Waterfall</i>	21
2.2.12.	<i>Black Box Testing</i>	23
2.2.13.	<i>Skala Likert</i>	23
BAB III		24
METODE PENELITIAN.....		24
3.1.	<i>Analisis Masalah</i>	24
3.2.	<i>Analisis Kebutuhan</i>	24
3.2.1.	<i>Kebutuhan Fungsional</i>	25
3.2.2.	<i>Kebutuhan Non-fungsional</i>	25
3.3.	<i>Metode Pengembangan Sistem</i>	26
3.3.1.	<i>Analysis</i>	27
3.3.2.	<i>Design</i>	27
3.3.3.	<i>Implementation</i>	27
3.3.4.	<i>Testing</i>	28
3.3.5.	<i>Maintenance</i>	28
3.4	<i>Arsitektur Sistem</i>	28
3.5.	<i>Arsitektur Alur Data Sistem</i>	29

3.6.	Rancangan Sistem	30
3.6.1.	Flowchart	31
3.6.2.	Usecase Diagram.....	33
3.6.3.	Class Diagram	34
3.6.4	<i>Entity Relationship Diagram</i>	37
3.7	Rancangan Tabel <i>Database</i>	38
3.7.1.	Tabel <i>Database</i> spacecrafttb	38
3.8.	Rancangan <i>User Interface</i>	39
3.8.1.	Perancangan Splashscreen	39
3.8.2.	Perancangan Menu Utama	40
3.8.3.	Perancangan List View Hidden Kuliner	40
3.8.4.	Perancangan Hidden Kuliner Details	41
3.8.5.	Perancangan Galeri	41
3.8.6.	Perancangan <i>Activity</i> Hidden Kuliner Map	42
3.8.7.	Perancangan <i>Activity</i> Hidden Kuliner Action Call	42
3.8.8.	Perancangan <i>Activity</i> Menu Bantuan	43
3.8.9.	Perancangan <i>Activity</i> Menu Tentang Kami	43
3.9.	Metode Pengujian.....	44
3.10	Analisis Data.....	45
BAB IV	47
HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1	Implementasi	47
4.2	Pembuatan Basis Data	47
4.2.1.	Tabel spacecrafttb	47
4.3	Pembuatan <i>Coding</i> PHP	48

4.3.1	<i>Script</i> hiddenkuliner.php	48
4.4	Implementasi pada Android Studio	49
4.4.1	<i>Activity</i> Splashscreen.....	50
4.4.2	Menu Utama.....	50
4.4.3.	<i>Activity</i> Listview Hidden Kuliner	51
4.4.4	<i>Activity</i> Detail Hidden Kuliner.....	52
4.4.5	<i>Activity</i> Galeri.....	53
4.4.6.	<i>Activity</i> Hidden Kuliner Map	53
4.4.7	<i>Activity</i> Hidden Kuliner Action Call	54
4.4.8	<i>Activity</i> Menu Bantuan.....	55
4.4.9	<i>Activity</i> Menu Tentang Kami	55
4.5	Pengujian Sistem	56
4.5.1	Pengujian <i>User Interface</i>	56
4.5.2.	Tes Kerja Aplikasi.....	60
4.6	Hasil Penelitian.....	61
4.7	Pembahasan	64
BAB V.....		65
KESIMPULAN DAN SARAN.....		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN.....		68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Metode Waterfall</i>	22
Gambar 3. 1 <i>Model Waterfall</i>	27
Gambar 3. 2 <i>Arsitektur Sistem</i>	28
Gambar 3. 3 <i>Arsitektur Alur Data Sistem</i>	29
Gambar 3. 4 <i>Flowchart Aplikasi</i>	31
Gambar 3. 5 <i>Usecase Diagram</i>	33
Gambar 3. 6 <i>Class Diagram</i>	34
Gambar 3. 7 <i>entity Relationship Diagram</i>	37
Gambar 3. 8 <i>Splashscreen</i>	39
Gambar 3. 9 <i>Menu Utama</i>	40
Gambar 3. 10 <i>List View Hidden Kuliner</i>	40
Gambar 3. 11 <i>Hidden Kuliner Details</i>	41
Gambar 3. 12 <i>Galeri</i>	41
Gambar 3. 13 <i>Activity Hidden Kuliner Map</i>	42
Gambar 3. 14 <i>Activity Hidden Kuliner Action Call</i>	42
Gambar 3. 15 <i>Activity Menu Bantuan</i>	43
Gambar 3. 16 <i>Activity Menu Tentang Kami</i>	43
Gambar 4. 1 <i>Tabel spacecrafttb</i>	48
Gambar 4. 2 <i>Coding hiddenkuliner.php</i>	49
Gambar 4. 3 <i>Tampilan Splashscreen</i>	50
Gambar 4. 4 <i>Tampilan Menu Utama</i>	51
Gambar 4. 5 <i>Tampilan Listview Hidden Kuliner</i>	51
Gambar 4. 6 <i>Activity Detail Hidden Kuliner</i>	52
Gambar 4. 7 <i>Tampilan Activity Galeri</i>	53
Gambar 4. 8 <i>Tampilan Activity Hidden Kuliner Map</i>	54
Gambar 4. 9 <i>Tampilan Activity Hidden Kuliner Action Call</i>	54
Gambar 4. 10 <i>Tampilan Menu Bantuan</i>	55
Gambar 4. 11 <i>Tampilan Menu Tentang Kami</i>	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-simbol <i>Flow Direction</i>	12
Tabel 2. 2 Simbol-simbol <i>Processing</i>	13
Tabel 2. 3 Simbol-simbol <i>Input-output</i>	14
Tabel 2. 4 Simbol-simbol dalam <i>use case diagram</i>	16
Tabel 2. 5 <i>Simbol-simbol dalam class diagram</i>	18
Tabel 2. 6 <i>Simbol-simbol dalam entity relationship diagram</i>	20
Tabel 3. 1 Perangkat Keras	26
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak	26
Tabel 3. 3 Tabel Database <i>spacecrafttb</i>	38
Tabel 3. 4 Tabel skor skala likert	45
Tabel 3. 5 Tabel kategori kelayakan aplikasi.....	46
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian <i>User Interface</i>	57
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian Kelayakan Aplikasi	63