

# SKRIPSI

## RANCANG BANGUN APLIKASI TOUR GUIDE WISATA DI MALUKU VIA MOBILE BERBASIS ANDROID



Disusun Oleh  
**M. ISNAINI SANGADJI**  
05. 12. 670

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1  
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2013**



LEMBAR PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN APLIKASI TOUR GUIDE WISATA DI  
MALUKU VIA MOBILE BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Teknik Komputer dan Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun oleh :

**M. ISNAINI SANGADJI**

05. 12. 670

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Teknik Elektro S-1**

**M. Ibrahim Ashari, ST, MT**  
NIP.P. 1030100358

Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Irmalia Suryani Faradisa, ST,MT**  
NIP. P.1030000365

**Bima Aulia Firmandani, ST**  
1121

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1  
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2013

## **ABSTRAK**

# **RANCANG BANGUN APLIKASI TOUR GUIDE WISATA DI MALUKU VIA MOBILE BERBASIS ANDROID**

**M. ISNAINI SANGADJI**

**(05.12.670)**

**Dosen Pembimbing:**

**Irmalia Suryani Faradisa, ST,MT**

**Bima Aulia Firmandani, ST**

Sejak lama Propinsi Maluku dikenal sebagai salah satu kota dengan gugusan pulau yang memberikan karakteristik khas karena sebagian besar wilayahnya terdiri dari pegunungan, perbukitan, pesisir pantai, dan kelautan. Karakteristik ini memberikan peluang adanya banyak potensi alam yang dapat dijadikan sebagai objek wisata, terutama wisata bahari termasuk potensi wisata bawah laut, karena daerah dengan luas wilayah lautnya besar tentu menyimpan sejuta kekayaan alam. Selain memiliki karakteristik wisata bahari yang menampakkan ciri khas Maluku sebagai kota kepulauan, juga memiliki nilai sejarah dan budaya yang cukup tinggi. Provinsi Maluku merupakan salah satu provinsi yang memiliki daya tarik dalam bidang pariwisata. Banyak obyek wisata di Maluku yang perlu mendapatkan perhatian dalam hal promosi, terutama di Kabupaten Maluku Tengah.

Aplikasi tour guide di kabupaten Maluku Tengah via mobile berbasis android ini berfungsi untuk mengetahui letak tempat wisata, hotel, kuliner, budaya dan transportasi yang ada beserta rute dan keterangan yang dituju dan dengan adanya aplikasi tour guide ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan yang maksimal terhadap para pengunjung yang datang ke tempat wisata di Maluku dan pada khususnya di Kabupaten Maluku Tengah.

**Kata kunci : Aplikasi tour guide, wisata, Kabupaten Maluku Tengah**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas karunia yang telah dilimpahkanNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul RANCANG BANGUN APLIKASI TOUR GUIDE WISATA DI MALUKU VIA MOBILE BERBASIS ANDROID.

Selanjutnya pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu penulis selama penyusunan tugas akhir, diantaranya :

1. Bapak M. Ibrahim Ashari, ST, MT selaku Ketua Program Studi Teknik Elektro S-1 ITN Malang.
2. Bapak Dr.Eng. Aryunto Soetedjo, ST, MT selaku Sekertaris Jurusan Teknik Elektro S-1 ITN Malang.
3. Ibu Irmalia Suryani Faradisa,ST,MT selaku Dosen Pembimbing I
4. Bapak Bima Aulia Firmandani, ST selaku Dosen Pembimbing II
5. Bapak Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT selaku Dosen Wali.
6. Kedua orang tua dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan untuk selalu berdoa, berusaha dan nasehat yang telah diberikan.
7. Seluruh dosen dan pegawai ITN Kampus 2 Malang.
8. Terima kasih kepada sahabat, saudara/i Aswin, Nata, Izonk, Zein, Pung, Said, Bara, Sufri, Ismail, Syarif, Muis, Riko, Nanang, Lexy, Ejan, Rahim, Iwan, Azha, Chaken, Whiah, Iin, Ria, Mega dan Eka.yang telah ikut mendukung.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Tentunya laporan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan dalam penyusunannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penyusunan tugas akhir ini. Besar harapan penulis laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Malang, Februari 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Metode Penelitian .....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	4

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Aplikasi Tour Guide .....	5
2.2 Eclipse .....	6
2.3 Wisata .....	7
2.3.1 Jenis - jenis wisata .....	8
2.4 Android .....	9

### **BAB III ANALISA SISTEM DAN PERANCANGAN**

3.1 Identifikasi Permasalahan .....	12
3.1.1 Analisa Sistem .....	12
3.2 Alur Sistem .....	13
3.3 Perancangan Aplikasi .....	21

3.3.1 Perancangan Antarmuka .....	21
3.3.1.1 Rancangan Tampilan Menu Utama .....	21
3.3.1.2 Rancangan Halaman Hotel .....	22
3.3.1.3 Rancangan Hotel Aston .....	22
3.3.1.4 Rancangan Halaman Kuliner .....	23
3.3.1.5 Rancangan Kuliner Kohu - kohu .....	24
3.3.1.6 Rancangan Halaman Wisata .....	25
3.3.1.7 Rancangan Wisata Gunung Binaiya .....	26
3.3.1.8 Rancangan Halaman Budaya .....	27
3.3.1.9 Rancangan Budaya Abdau' .....	28
3.3.1.10 Rancangan Halaman Transportasi.....	29
3.3.1.11 Rancangan Transportasi Udara .....	30
3.4 Pengujian Android.....	31

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

4.1 Implementasi .....	33
4.2 Pengujian .....	33
4.2.1 Halama Menu Pada Aplikasi Tour Guide .....	33
4.2.2 Halaman Hotel .....	34
4.2.3 Halaman Kuliner.....	35
4.2.4 Halaman Wisata .....	37
4.2.5 Halaman Budaya .....	39
4.2.6 Halaman Transportasi.....	41

#### **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	44
5.2 Saran .....	45

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>46</b>
----------------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Perancangan Aplikasi .....	13
Gambar 3.2 Desain Alur Sistem .....	13
Gambar 3.3 Flowchart Aplikasi .....	15
Gambar 3.4 Flowchart Hotel .....	16
Gambar 3.5 Flowchart Kuliner .....	17
Gambar 3.6 Flowchart Wisata .....	18
Gambar 3.7 Flowchart Budaya .....	19
Gambar 3.8 Flowchart Transportasi.....	20
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Halaman Menu Utama.....	21
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Hotel .....	22
Gambar 3.11 Rancangan Hotel Aston .....	23
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Kuliner .....	24
Gambar 3.13 Rancangan Kuliner Kohu-kohu .....	25
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Wisata .....	26
Gambar 3.15 Rancangan Wisata Gunung Binaiya .....	27
Gambar 3.16 Rancangan Budaya.....	28
Gambar 3.17 Rancangan Budaya Abdau' .....	29
Gambar 3.18 Rancangan Transportasi .....	30
Gambar 3.19 Rancangan Transportasi Udara.....	31
Gambar 4.1 Pengujian Halaman Menu pada Tour Guide .....	33
Gambar 4.2 Pengujian Halaman Hotel.....	34
Gambar 4.3 Pengujian Halaman Hotel Aston.....	35
Gambar 4.4 Pengujian Halaman Kuliner .....	36
Gambar 4.5 Pengujian Halaman Kuliner Kohu-kohu .....	37
Gambar 4.6 Pengujian Halaman Wisata.....	38
Gambar 4.7 Pengujian Halaman Wisata Gunung Binaiya .....	39
Gambar 4.8 Pengujian Halaman Budaya .....	40
Gambar 4.9 Pengujian Halaman Budaya Abdau' .....	41
Gambar 4.10 Pengujian Halaman Transportasi .....	42
Gambar 4.11 Pengujian Halaman Transportasi Udara.....	43

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Sistem Operasi Android .....	11
Tabel 3.1 Pengujian Android .....	32

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sejak lama Propinsi Maluku dikenal sebagai salah satu kota dengan gugusan pulau yang memberikan karakteristik khas karena sebagian besar wilayahnya terdiri dari pegunungan, perbukitan, pesisir pantai, dan kelautan. Karakteristik ini memberikan peluang adanya banyak potensi alam yang dapat dijadikan sebagai objek wisata, terutama wisata bahari termasuk potensi wisata bawah laut, karena daerah dengan luas wilayah lautnya besar tentu menyimpan sejuta kekayaan alam. Selain memiliki karakteristik wisata bahari yang menampakkan ciri khas Maluku sebagai kota kepulauan, juga memiliki nilai sejarah dan budaya yang cukup tinggi. Wujud warisan sejarah dan budaya fisik yang sampai saat ini dapat dilihat antaranya yaitu gedung-gedung ibadah, tempat-tempat pemakaman, rumah-rumah raja, bentuk-bentuk patung yang terkait dengan kepercayaan dan kepahlawanan, monument perjuangan dan benteng-benteng.

Daya tarik wisata yang dimiliki Maluku hampir sebagian besar di dominasi oleh wisata pantai, hal ini tidak luput dari kondisi fisik Maluku yang sebagian besar di kelilingi oleh perairan dan teluk, seperti Laut Banda, Teluk Ambon, Teluk Dalam dan Teluk Baguala. Dengan adanya potensi perairan dan teluk serta di tunjang dengan kondisi alam yang menawarkan keindahan alam, tentunya Maluku ini mempunyai potensi besar untuk dikemkembangkan dalam sektor pariwisata.

Dengan adanya aplikasi tour guide diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan yang maksimal terhadap para pengunjung yang datang ke tempat wisata di Maluku. Sehubungan dengan itu maka peneliti mengambil judul untuk skripsi ini adalah sebagai berikut :

**“ RANCANG BANGUN APLIKASI TOUR GUIDE WISATA DI MALUKU VIA MOBILE BERBASIS ANDROID ”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka timbul permasalahan yaitu bagaimana membuat suatu aplikasi tour guide untuk tempat wisata berbasis android.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan mengarah sesuai dengan tujuan maka pembahasan dibatasi oleh hal – hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berisi tempat pariwisata di Maluku Tengah dan hanya sebagian.
2. Aplikasi ini dikembangkan pada *Java - Eclipse Galileo 2.3*

## 1.4 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut maka tujuan utama adalah untuk merancang dan membangun aplikasi tour guide via mobile berbasis android maka memudahkan pemakai (user) dalam pengoperasian sistem yang lebih muda dan praktis.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Data merupakan sumber atau bahan mentah yang sangat penting untuk proses menghasilkan informasi. Oleh karena itu dalam pengambilan data perlu dilakukan secara cermat dan hati – hati, sehingga data yang diperoleh dapat bermanfaat dan berkualitas.

Dalam pengumpulan data, penyusun menggunakan metode antara lain sebagai berikut :

1. Studi Lapangan
2. Dengan metode ini data – data diperoleh langsung dari sumber yang bersangkutan, dimana peneliti berhadapan langsung dengan objek yang diteliti, yang dilakukan dengan cara :
  - a. Survey  
Teknik pengumpulan data dengan cara terjun langsung dan mencatat secara sistematis terhadap objek masalah.
  - b. Wawancara / *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi atau tanya jawab secara langsung.

### 3. Studi Pustaka / *Literatur*

Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mencari bahan – bahan kepustakaan sebagai landasan teori yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dijadikan objek penelitian. Sumber – sumber pustaka bisa berupa buku atau artikel ilmiah.

#### 1.5.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem perangkat lunak menggunakan metodologi *waterfall* yaitu sebagai berikut :

##### 1. Rekayasa Sistem

Tahap ini ditekankan pada pengumpulan kebutuhan pengguna tingkatan sistem dengan mendefinisikan konsep sistem beserta *interface* yang menghubungkannya dengan lingkungan. Hasil dari tahap ini adalah spesifikasi sistem.

##### 2. Analisis Sistem

Melakukan analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak, sehingga diperoleh gambaran umum tentang perangkat lunak yang akan dibangun.

##### 3. Desain Sistem

Dilakukan dengan cara membuat desain prototipe perangkat lunak yang dapat mengimplementasikan hasil analisis penyelesaian masalah di atas.

##### 4. Implementasi Sistem

Dilakukan berdasarkan hasil perancangan desain. Penelitian dilakukan dengan bentuk simulasi program dengan menggunakan *software* yang memungkinkan peneliti memanipulasi variabel – variabel input dan meneliti akibatnya terhadap performansi aplikasi peta digital ini.

##### 5. Pengujian Sistem

Pengujian ini dilakukan terhadap perangkat lunak yang telah diimplementasikan. Pengujian ini dilakukan untuk menguji kebenaran aplikasi yang telah dibangun.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Pembatasan Permasalahan, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II : DASAR TEORI**

Bab ini berisi landasan teori tentang mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini berisi mengenai analisa kebutuhan sistem baik *software* maupun *hardware* yang diperlukan untuk membuat kerangka global yang menggambarkan mekanisme dari sistem yang akan dibuat.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini berisi tentang implementasi dari hasil desain aplikasi sistem dan pengujian pada aplikasi sistem tersebut.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil uraian pada bab-bab sebelumnya dan saran mengenai hasil yang telah diperoleh.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Aplikasi Tour Guide**

Perkembangan ponsel pintar saat ini telah menjadi pusat perhatian masyarakat luas, khususnya android. Android menyediakan platform terbuka (open source) sehingga pengembangannya dapat membuat aplikasi baru di dalamnya.

Aplikasi ini memiliki user interface yang cukup sederhana. Dengan adanya aplikasi Tour Guide akan di kembangkan kedalam perangkat lunak yang digunakan meliputi Eclipse, Android DSK dan fitur – fitur termasuk informasi rute, lokasi, hotel, pelabuhan, bandar udara, dan beberapa fitur lainnya.

Untuk Tour Guide sendiri dapat diklasifikasikan menjadi 2 golongan yakni :

1. Tour Guide Pasif – 99%

Tour guide pasif adalah tour guide yang menganggap dirinya sebagai lebah pekerja, yang menganggap bahwa profesi sebagai tour guide adalah takdir, menggonyah order pahit dengan imbalan diangkat menjadi guide staff yang diutamakan sang pemberi.

2. Tour Guide Dinamis – 1%

Tour guide adalah tour guide yang sedikit tergantung atau tidak tergantung sama sekali dengan user pemeberi order, tour guide kreatif menganggap bahwa kemampuan yang dimilikinya layak dijual dimana saja kepada siapa saja yang memerlukan jasanya, sehingga persepsi tabu seorang tour guide menawarkan jasanya langsung kepada konsumen.

**Klasifikasi Tour Guide berdasarkan legalitas birokrasi :**

1. Tour Guide Konvensional Ortodoks adalah Tour guide yang sangat shopping oriented yg menjadikan side income ( komisi belanja, optional dan tips ) sebagai tujuan utama kerja justru melupakan Fee yang sangat hakiki dan konsekwensi basis substantif.
2. Tour Guide Sophisticated Futuristik. adalah Tour Guide yang menguasai segala lini per pariwisata, Tour Guide yg lebih dominan menempatkan dirinya sebagai pemberi kerja.

## **2.2. Eclipse**

Eclipse adalah sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform. Berikut ini adalah sifat – sifat dari Eclipse :

1. Multi Platform : target sistem operasi Eclipse adalah Microsoft Windows, Linux, AIX, HP-UX dan Mac OS X
2. Multi-languange : Eclipse dikembangkan dengan bahasa pemrograman Java, akan tetapi Eclipse mendukung pengembangan aplikasi bahasa pemrograman lainnya, seperti C++, Cobol, Python, Perl, PHP dan lainnya.
3. Multi-role : Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi, Eclipse pun bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, test perangkat lunak, pengembangan web dan lainnya.

Eclipse pada saat ini merupakan salah satu IDE favorit dikarenakan gratis dan open source, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak. Selain itu kelebihan dari Eclipse yang membuatnya populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan plug-in. Eclipse awalnya dikembangkan oleh IBM untuk menggantikan perangkat lunak IBM Visual Age for Java 4.0. semenjak itu konsorsium Eclipse Foundation mengambil alih untuk pengembangan Eclipse lebih lanjut dan pengaturan organisasinya

Semenjak versi 3.0 Eclipse pada saatnya merupakan sebuah kernel yang yang mengangkat plug-in. Apa yang digunakan di dalam Eclipse sebenarnya adalah fungsi dari plug-in yang sudah di instal dan merupakan basis dari Eclipse yang dinamakan Rich Client platform (RCP). Berikut ini adalah komponen yang membentuk RCP :

1. Core Platform
2. OSGi
3. SWT (Standart Widget Toolkit)
4. Jface
5. Eclipse Workbench

Secara standar Eclipse selalu dilengkapi dengan JDT (Java Development Tools), plug-in yang membuat Eclipse kompatibel untuk mengembangkan program Java dan PDE ( Plug-in Development Environment) untuk mengembangkan plug-in baru. Eclipse beserta plug-in diimplementasikan dalam bahasa pemograman Java.

Konsep Eclipse adalah IDE yang terbuka (open), mudah diperluas (extensible) untuk apa saja dan tidak untuk sesuatu yang spesifik. Eclipse dapat juga digunakan untuk berbagai macam keperluan cukup dengan menginstal plug-in yang dibutuhkan. Apabila ingin mengembangkan program C++ terdapat plug-in CDT (C++ development tools). Selain itu pengembangan secara visual bukan hal yang tidak mungkin oleh Eclipse, plug-in UML2 tersedia untuk membuat diagram UML. Dengan menggunakan PDE setiap orang bisa membuat plug-in sesuai keinginan dan dan salah satu situs yang menawarkan plug-in secara gratis seperti Eclipse download by project.

### **2.3. Wisata**

Wisata berasal dari kata Pariwisata yang artinya adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai macam kegiatan yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintahan dan pemerintahan daerah, Menurut Undang – Undang No.10/2009.

Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

Menurut Echols & Shadily dalam Warpani (2007:7) wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok mengunjungi tempat tertentu secara sukarela dan bersifat sementara dengan tujuan berlibur atau tujuan lainnya bukan untuk mencari nafkah.

### **2.3.1 Jenis – jenis wisata**

#### **1. Wisata Flora**

Sebuah perjalanan atau *travelling* sementara untuk menjelajahi, mengenal dan memahami serta menikmati keindahan segala jenis macam tanaman, bunga, pohon, rumput maupun tumbuhan makhluk hidup lainnya baik untuk sekedar refreshing maupun demi kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan penelitian.

#### **2. Wisata Fauna**

Bentuk kegiatan yang memanfaatkan fauna sebagai daya tarik.

#### **3. Wisata Bahari**

Kawasan laut yang mempunyai ciri dengan keindahan alam dan keunikan yang diperuntukkan secara khusus dan dibina, dipelihara, dan dimanfaatkan guna kepentingan rekreasi, pariwisata, pendidikan dan kebudayaan.

#### **4. Wisata Sejarah**

Tempat yang layak untuk dikunjungi dan dilestarikan karena memiliki nilai - nilai sejarah dan bukti - bukti sejarah yang difungsikan sebagai tempat wisata.

## 5. Wisata Alam

Aktifitas pariwisata dengan obyek alam misal gunung, gua, sungai, tebing.

## 6. Wisata Budaya

Aktifitas pariwisata dengan obyek budaya. Adapun deskripsi lebih lengkap dari wisata budaya ini bahwa aktivitas pariwisata ini dapat dianggap sebagai wisata budaya jika obyek pariwisata ini adalah melingkupi semua budaya komunitas.

## 7. Wisata Religi

Kegiatan wisata ke tempat yang memiliki makna khusus bagi umat beragama biasanya berupa tempat ibadah, makam ulama atau situs - situs kuno yang memiliki kelebihan.

### 2.4. Android

Android adalah sistem operasi yang berbasis linux telepon seluler seperti telpon pintar dan computer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembangan untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk di gunakan. Beberapa tingkat Android sejak mulai pengembangan pada tahun 2008 anantara lain:

#### 1. Android versi 1.1

Diliris pada tahun 2009 dengan menu sederhana

#### 2. Android versi 1.5 (cpcake)

Android versi 1.5 merupakan penyempurnaan versi 1.1. Pada versi ini terdapat penambahan beberapa fitur dalam seluler versi yakni kemampuan mereka dan menonton video dengan modus kamera, mengunggah video ke youtube dan gambar.

#### 3. Android versi 1.6 (Donut)

4. **Android versi 1.6** di liris pada september dengan menampilkan proses pencarian yang lebih baik di bandingkan sebelumnya, penggunaan baterai indicator dan control applet VPN.
5. **Android versi 2.0/2.1 (Eclair)**  
Versi android awal yang mulai dipakai oleh banyak smartphone, fitur utama Éclair yaitu perubahan total struktur dan tampilan user interface dan merupakan versi Android yang pertama kali mendukung format HTML.
6. **Android versi 2.2 (froyo: Frozen Yoghurt)**  
Android versi 2.2 (froyo) diluncurkan pada tahun 2010 Android 2.2 di liris dengan 20 fitur baru, antara lain peningkatan kecepatan fitur Wi-Fi hotspot tethering dan dukungan terhadap adobe Flash.
7. **Android versi 2.3 (Gingerbread)**  
Perubahan - Perubahan umum yang dapat dari Android versi ini antara lain peningkatan kemampuan permainan (gaming). Peningkatan fungsi copy paste, dukungan format video VP8 dan WebM efek audio baru.
8. **Android versi 3.0/3.1(Honeycomb)**  
Android Honeycomb di rancang khusus untuk tablet Android versi ini ukuran layar lebih besar. User interface pada Honeycomb juga berbeda karena karena sudah didesai untuk tablet honeycomb juga mendukung multi prosesor dan juga akselerasi perangkat keras untuk grafis. Tablet pertama yang dibuat dengan menjalani honeycomb adalah Motorola Xoom.
9. **Android versi 4.0 (Ice Cream)**  
Pada Android 4.0 pertama kali diumumkan pada bulan Maret 2012 lalu, dan ini jelas mengindikasikan bahwa perangkat ini akan segera beredar secara global. Sayangnya masih belum ada informasi lebih lanjut tentang harga serta negara-negara mana saja yang mendapatkan jatah pengiriman gelombang pertama. Spesifikasi hardwarenya meliputi chipset Qualcomm MSM8255 dengan prosesor Scorpion single-core 1GHz dan GPU Adreno 205, panel display IPS LCD FWVGA 4 inci, sebuah kamera 5MP dengan kemampuan video recording 720p dan LED flash, serta baterai 1.500mAh.

Tabel perkembangan sistem operasi Android dapat di lihat pada gambar 2.1 sebagai berikut.

<b>Versi</b>	<b>Tanggal Rilis</b>	<b>Nama</b>
Android 1.0	23 September 2008	-
Android 1.1	9 Februari 2009	-
Android 1.5	30 April 2009	Cupcake
Android 1.6	15 September 2009	Donut
Android 2.0	26 Oktober 2009	Eclair
Android 2.0.1	3 Desember 2009	Eclair
Android 2.1	12 Januari 2010	Eclair
Android 2.2	20 Mei 2010	Froyo (frozen yoghurt)
Android 2.3	6 Desember 2010	Gingerbread
Android 2.3.3	22 Februari 2011	Gingerbread
Android 3.0	22 Februari 2011	Honeycomb (untuk tablet)
Android 3.1	10 Mei 2011	Honeycomb
Android 3.2	18 Juli 2011	Honeycomb
Android 4.0	19 Oktober 2011	Ice Cream Sanwich

Tabel 2.1 Sistem operasi Android

## **BAB III**

### **ANALISA SISTEM DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai analisa dan perancangan aplikasi. Analisa ditujukan untuk memberikan gambaran secara umum tentang aplikasi dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

#### **3.1 Identifikasi Permasalahan**

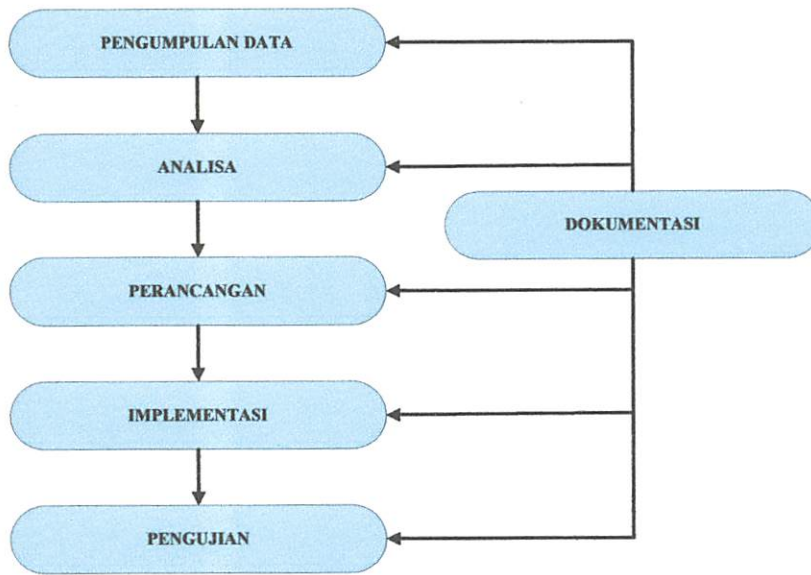
Tahap identifikasi masalah merupakan tahapan paling awal untuk melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi. Tahapan ini digunakan untuk melakukan observasi atau penelusuran dan perumusan permasalahan yang dihadapi, sehingga lebih fokus untuk mencari dan memecahkan permasalahan yang ada.

Permasalahan yang muncul di antaranya sulitnya akses ke tempat wisata, kurangnya informasi lewat website dan kurang adanya kepedulian masyarakat untuk mempromosikannya.

##### **3.1.1 Analisa Sistem**

Aplikasi yang akan dibuat pada tugas akhir ini adalah sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi tempat wisata, budaya, kuliner, hotel dan transportasi di Kabupaten Maluku Tengah yang diperuntukkan sebagai sarana untuk masyarakat mendapatkan informasi dengan rute tujuan wisata.

Setelah didapatkan data, tahap selanjutnya adalah tahap membangun *software* dan selalu dikembangkan perincian – perincian, adapun tahapan dalam perancangan seperti yang terlihat pada gambar 3.1 berikut.

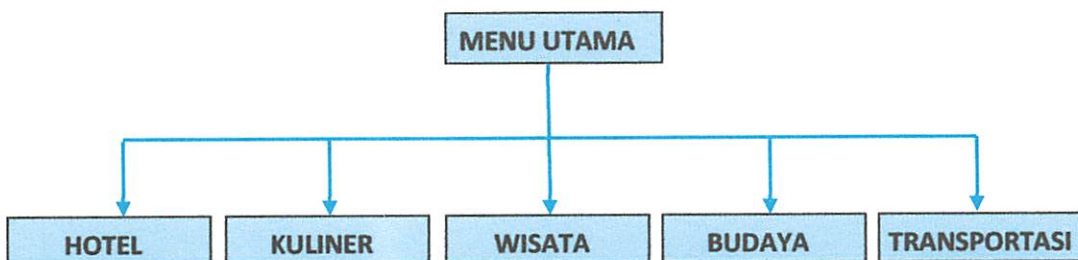


Gambar 3.1 Alur Perancangan Aplikasi

Dari gambar 3.1 dijelaskan bahwa pembangunan aplikasi dimulai dengan pengumpulan data untuk selanjutnya diadakan analisis terhadap data yang diperoleh, tahap selanjutnya adalah perancangan yaitu berupa pembuatan sistem yang akan dibuat dan selanjutnya diimplementasikan dalam bentuk program, tahap terakhir yaitu pengujian terhadap program yang dibuat.

### 3.2 Alur Sistem

Untuk memperjelas alur sistem, maka alur proses aplikasi akan digambarkan secara umum bagan awal pada gambar 3.2 berikut



Gambar 3.2 Desain Alur Sistem

Bagan ini merupakan gambaran umum dari perancangan aplikasi yang akan dibuat. Berikut ini adalah penjelasan dari desain alur sistem.

➤ Menu Utama

Merupakan halaman utama, yang berisi Hotel, Kuliner, Wisata, Budaya dan Transportasi.

➤ Hotel

Halaman ini berisi penjelasan tentang keterangan nama hotel, gambar hotel, latar belakang hotel dan rute trayek.

➤ Kuliner

Halaman ini berisi tentang macam - macam makanan khas yang ada di Kabupaten Maluku Tengah

➤ Wisata

Halaman ini berisi tentang nama – nama tempat wisata yang ada di Kabupaten Maluku Tengah.

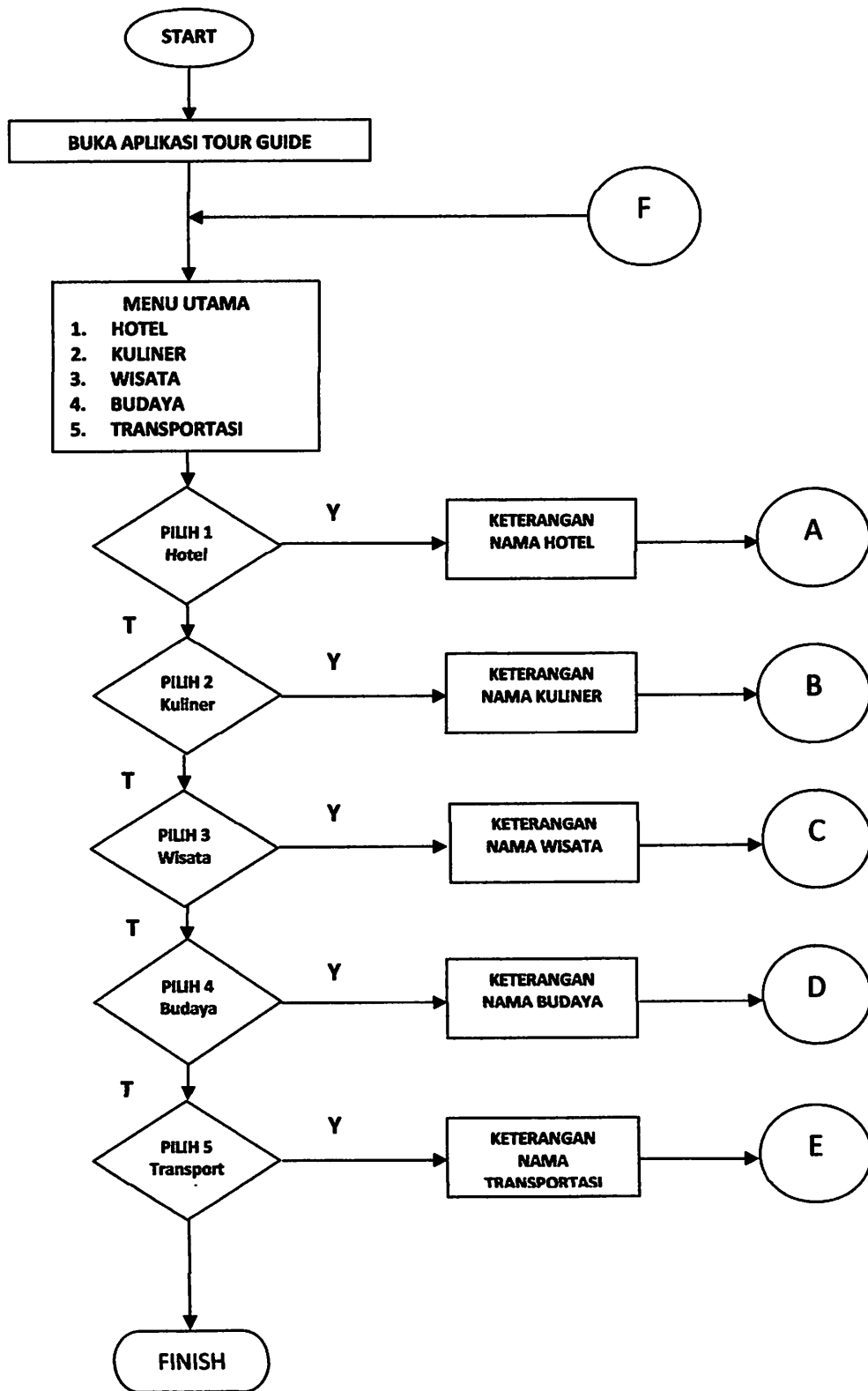
➤ Budaya

Halaman ini berisikan tentang keragaman budaya yang ada di Kabupaten Maluku Tengah

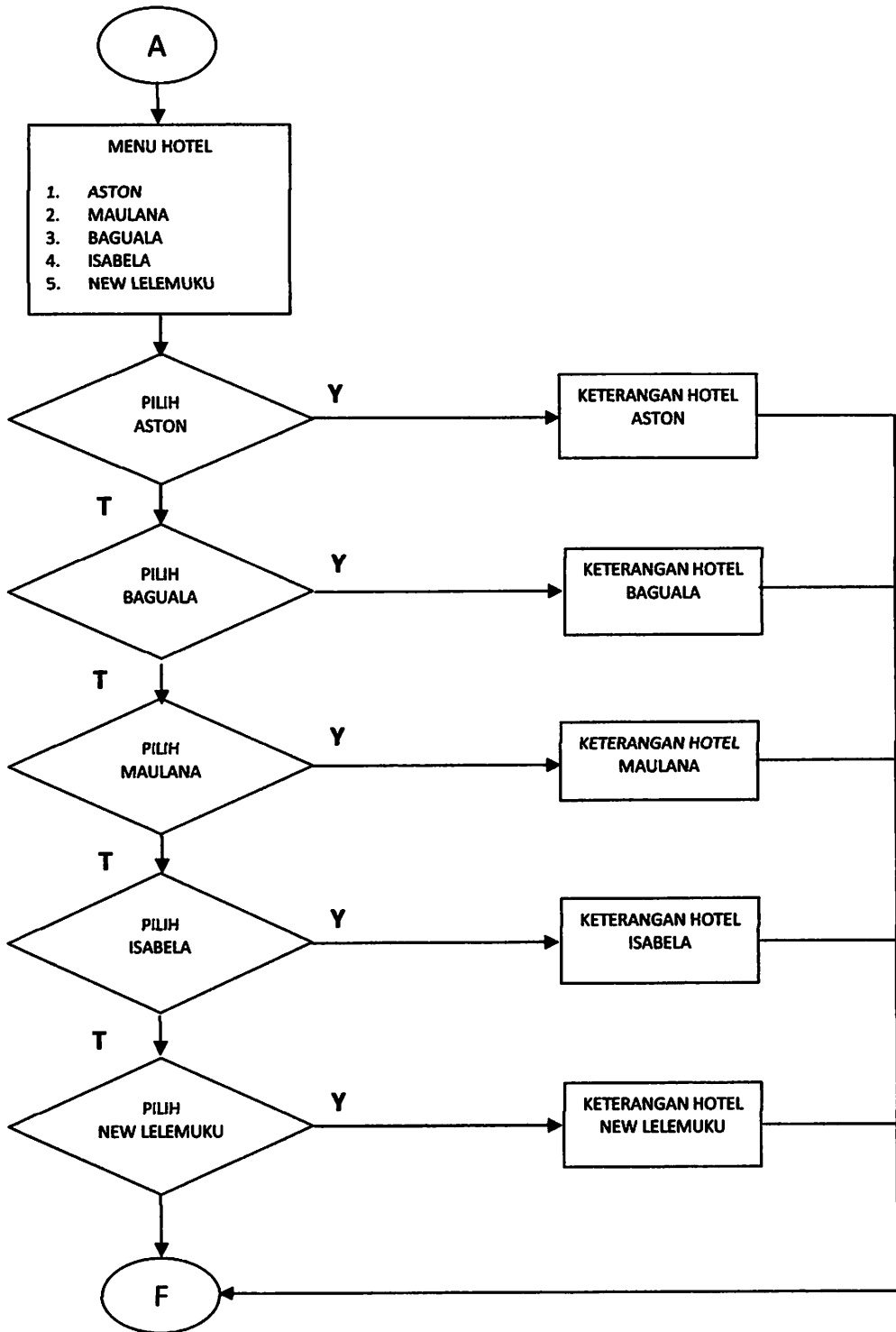
➤ Transportasi

Halaman ini berisikan rute – rute yang bisa di pilih, diantaranya lewat darat, laut dan udara.

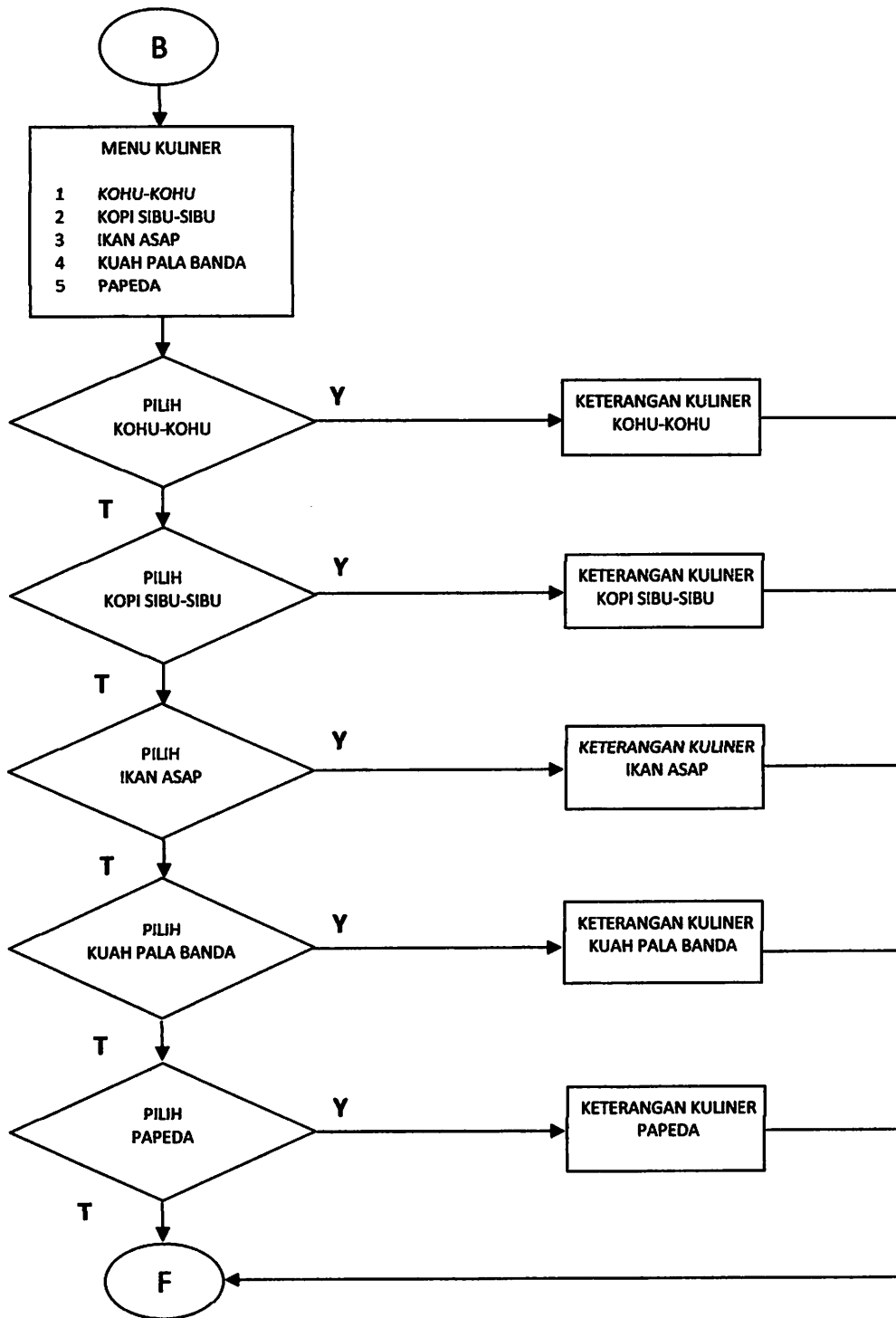
Setelah membentuk bagan aplikasi peta, dapat dibentuk sebuah *flowchart* atau alur dari program yang akan dirancang, *flowchart* aplikasi di gambarkan pada gambar 3.3 berikut.



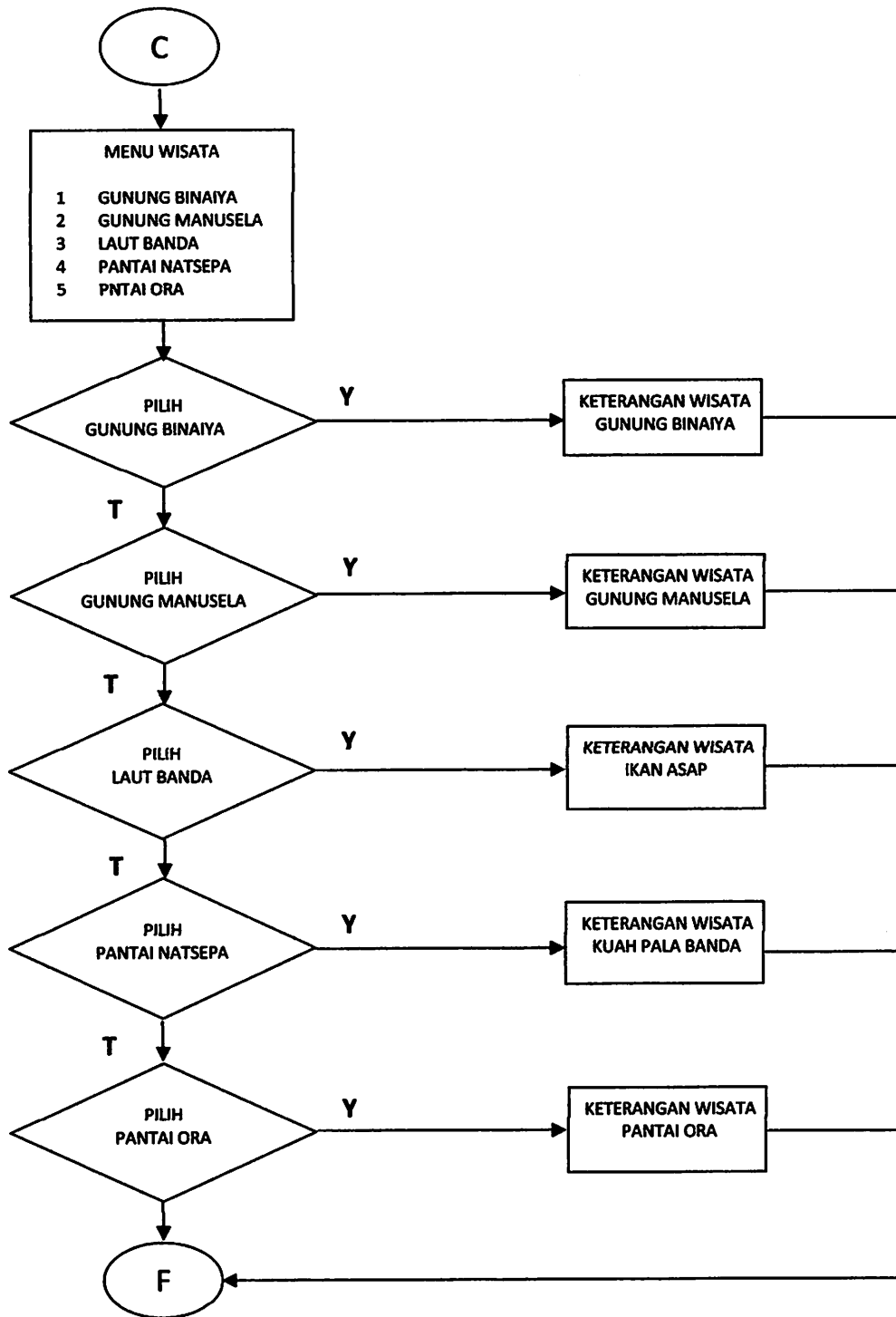
Gambar 3.3 Flowchart Aplikasi



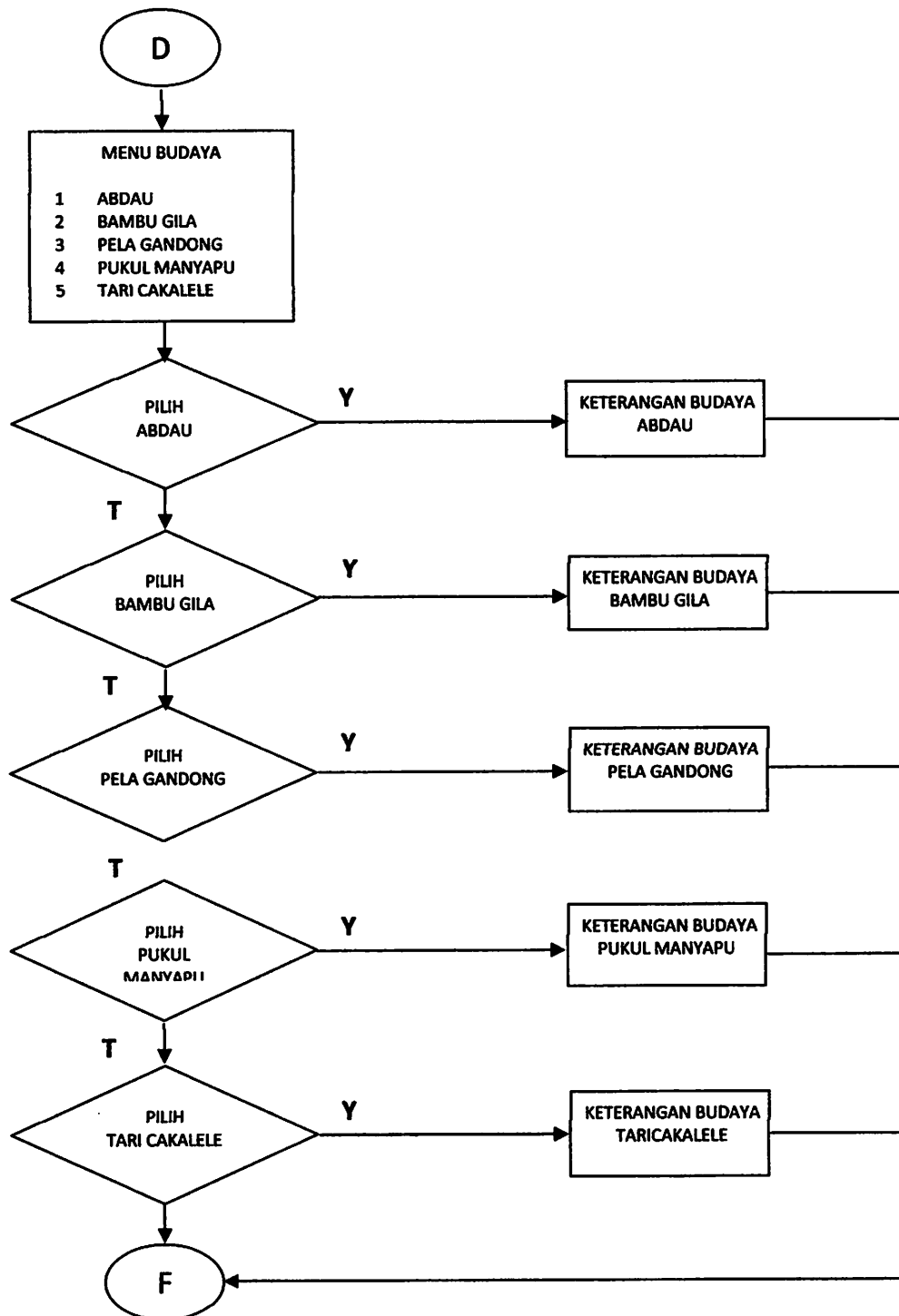
Gambar 3.4 Flowchart Hotel



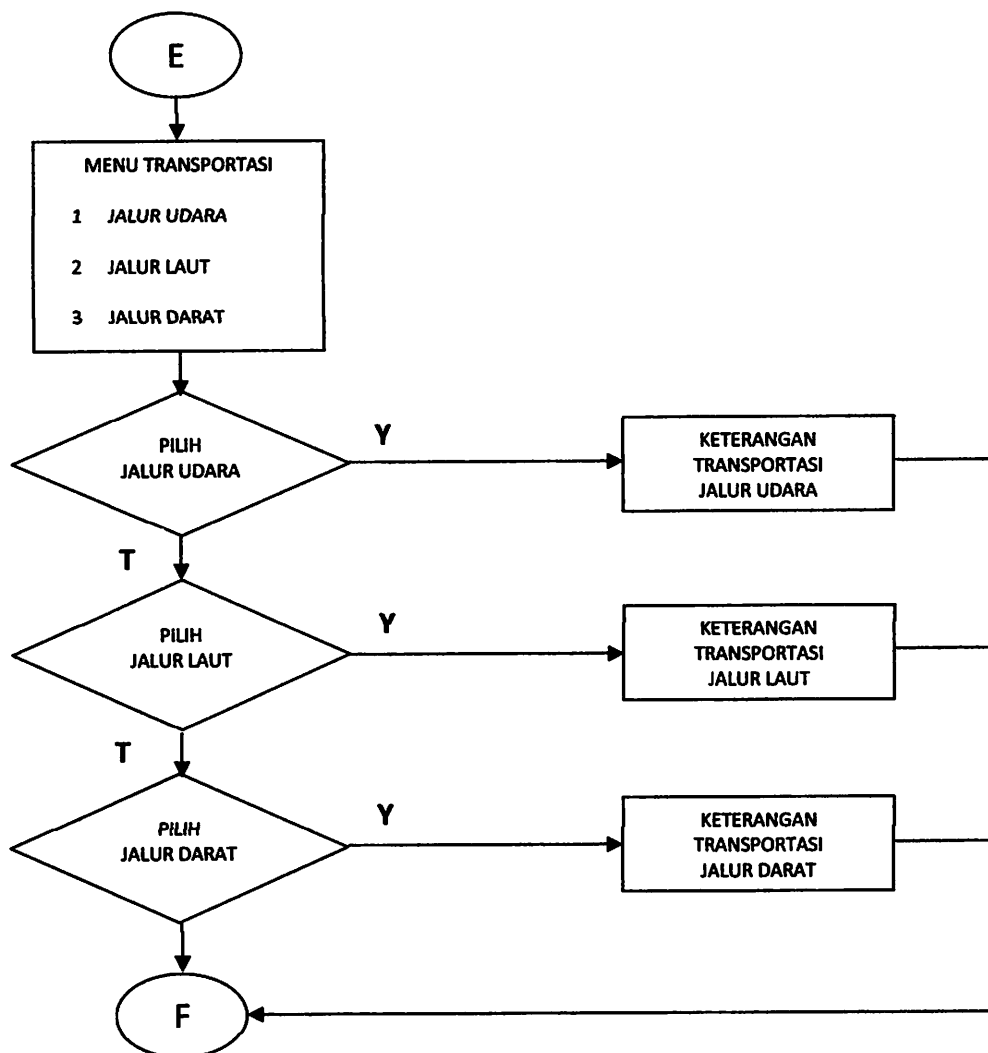
Gambar 3.5 Flowchart Kuliner



Gambar 3.6 Flowchart Wisata



Gambar 3.7 Flowchart Budaya



Gambar 3.8 Flowchart Transportasi

### 3.3 Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi ini menggunakan *Software Java Eclipse Galileo 2.3* dan dimana *software* ini menunjang perancangan aplikasi tempat wisata, hotel, budaya, kuliner dan transportasi berbasis android yang nantinya akan menjadi sebuah aplikasi.

Dalam perancangan aplikasi ini, ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan, yaitu:

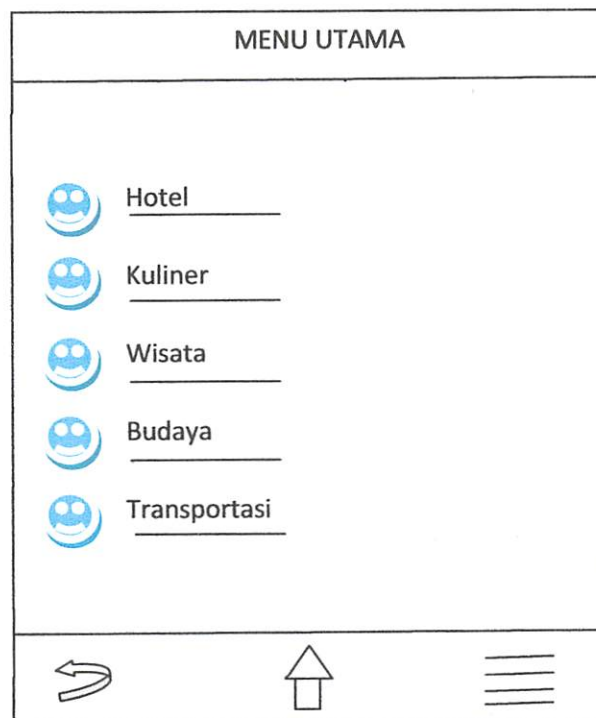
#### 3.3.1 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka memvisualisasikan tampilan dari aplikasi. Antar muka aplikasi dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu sebagai berikut:

##### 3.3.1.1 Rancangan Tampilan pada Halaman Utama

##### 3.3.1.1 Rancangan Tampilan Menu Utama

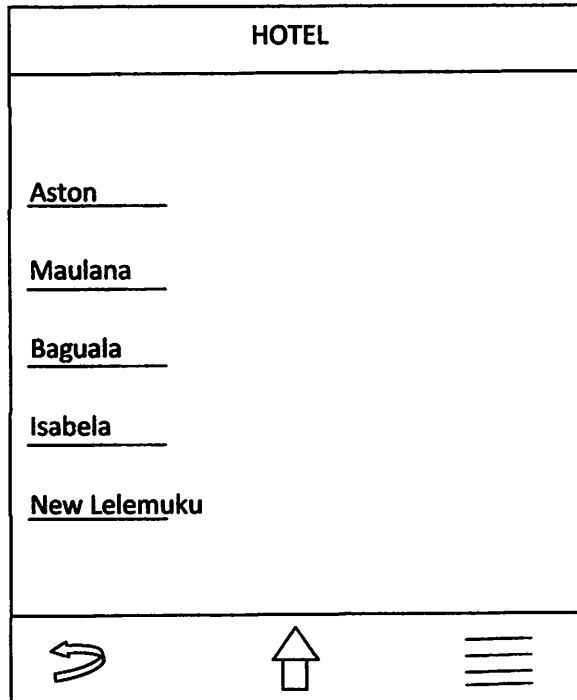
Rancangan tampilan awal bisa dilihat pada gambar 3.9



Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Menu Utama

### 3.3.1.2 Rancangan Halaman Hotel

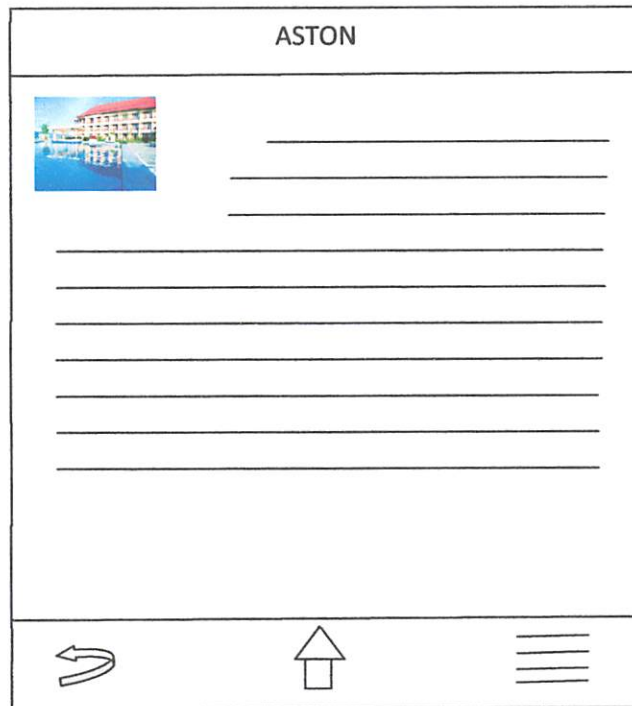
Menu utama yang terdapat pada aplikasi ini terdiri dari 5 menu. Aston, Maulana, lelemuku, Isabela dan baguala. Gambar rancangan menu dapat dilihat pada gambar 3.10



Gambar 3.10 Rancangan Hotel

### 3.3.1.3 Rancangan Hotel Aston

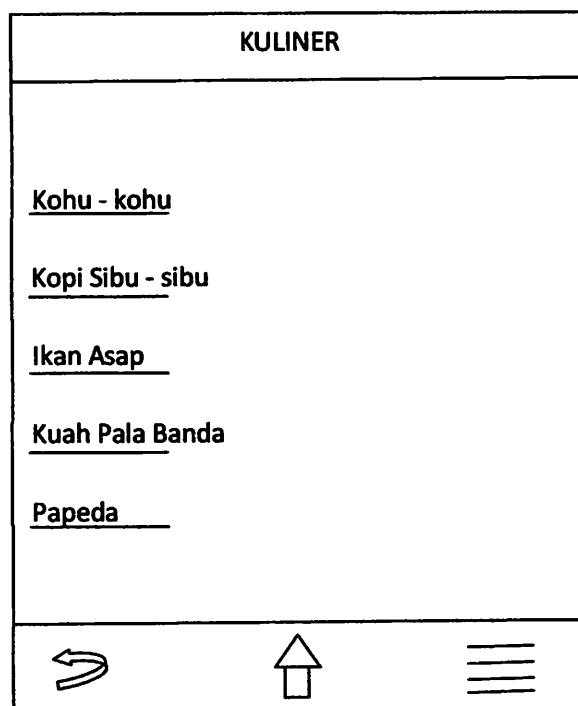
Rancangan rute transportasi, gambar hotel dan keterangan hotel. Rancangan hotel dapat dilihat pada gambar 3.11



Gambar 3.11 Rancangan Hotel Aston

#### 3.3.1.4 Rancangan Halaman Kuliner

Rancangan halaman ini menampilkan makanan khas daerah Maluku yang dapat dilihat pada gambar 3.12

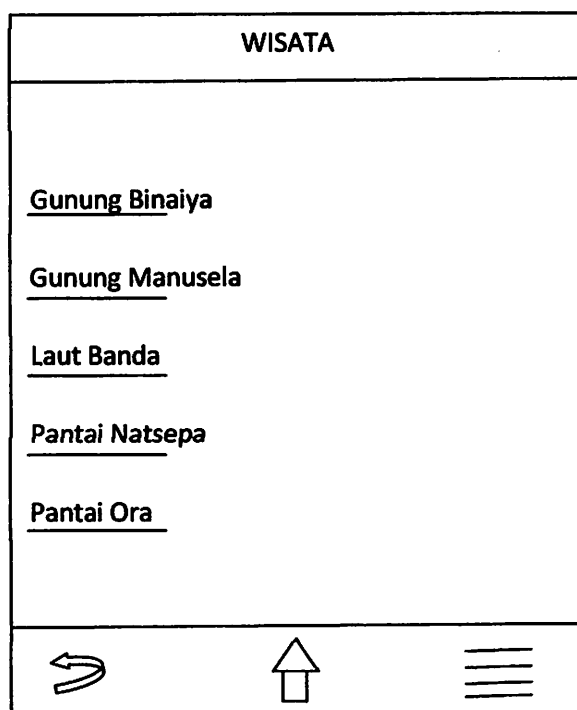


Gambar 3.12 Rancangan Halaman Kuliner

### 3.3.1.5 Rancangan Halaman Papeda Kuah Kuning

Rancangan halaman ini akan menampilkan gambar menu dan keterangan yang dapat dilihat pada gambar 3.13

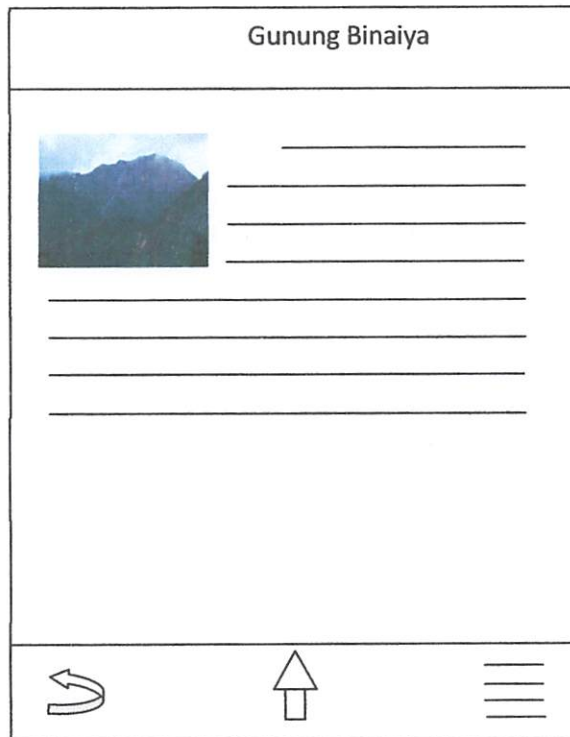




Gambar 3.14 Rancangan Halaman Wisata

### 3.3.1.7 Rancangan Halaman Laut Banda

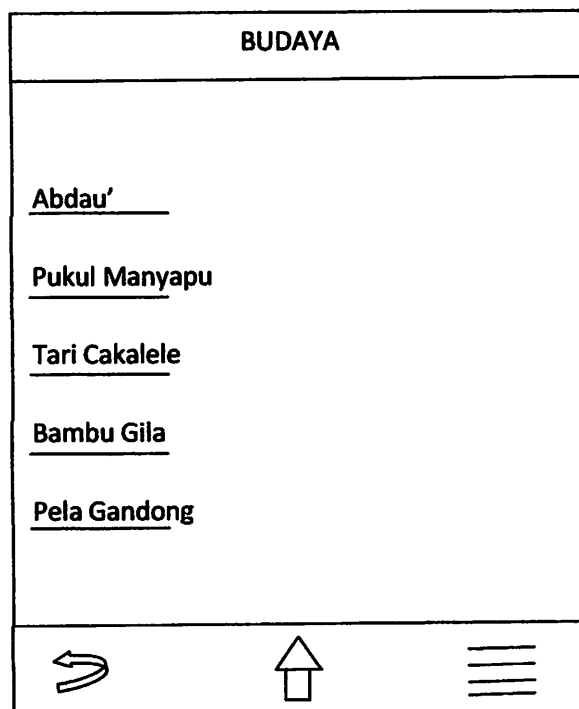
Rancangan halaman ini menampilkan wisata laut banda, kerumbu karang dan keterangan tempat. Gambar rancangan dapat dilihat pada gambar 3.15



Gambar 3.15 Rancangan Halaman Gunung Binaiya

### 3.3.1.8 Rancangan Halaman Budaya

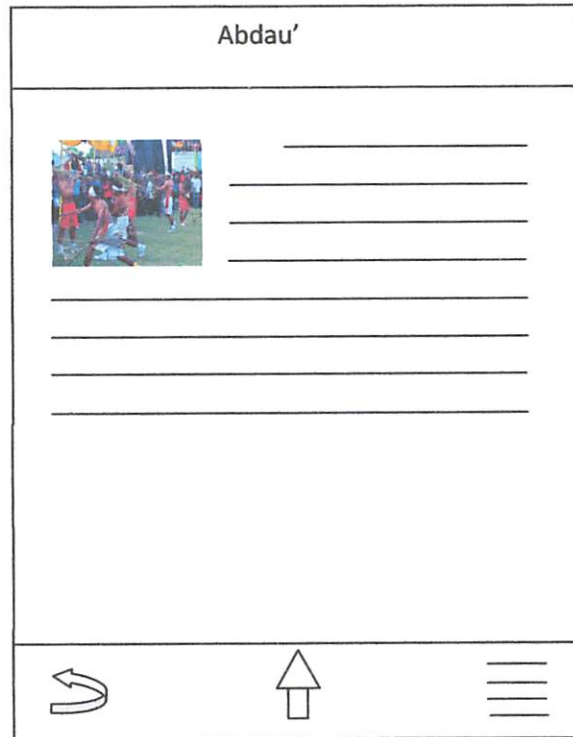
Rancangan halaman berita ini menampilkan berita yang berkaitan dengan kebudayaan daerah kabupaten Maluku Tengah. Gambar rancangan dapat dilihat pada gambar 3.16



Gambar 3.16 Rancangan Halaman Budaya

### 3.3.1.9 Rancangan Halaman Pukul Manyapu

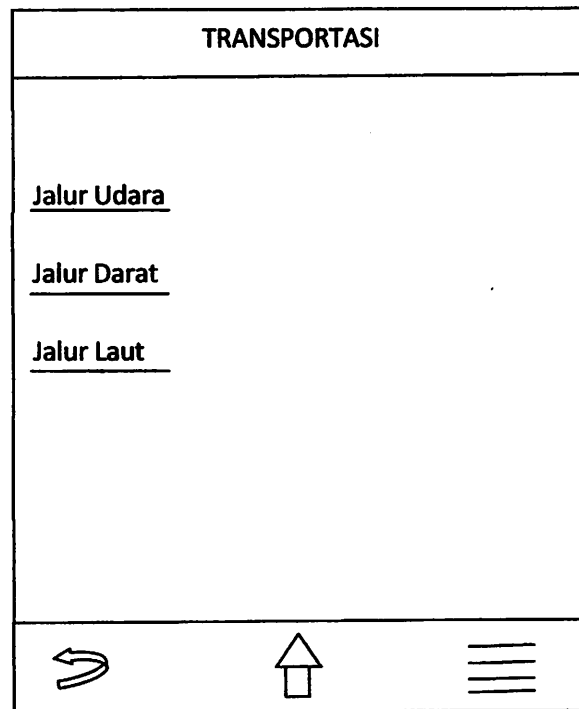
Rancangan halaman peta menampilkan budaya pukul manyapu desa mamala atau morela dan keterangan. Gambar rancangan dapat dilihat pada gambar 3.17



Gambar 3.17 Rancangan Halaman Abdau'

### 3.3.1.10 Rancangan Halaman Transportasi

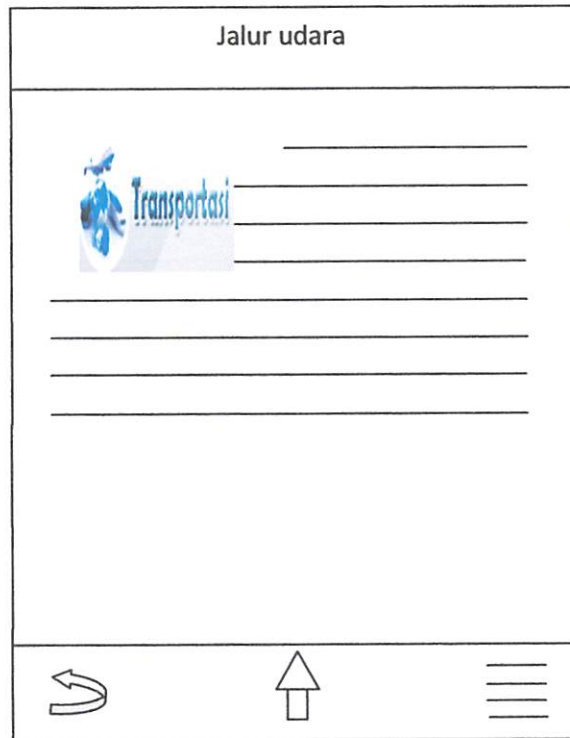
Rancangan halaman ini menampilkan jalur – jalur yang akan di lalui diantaranya jalur laut, jalur darat dan udara. Gambar rancangan dapat dilihat pada gambar 3.18



Gambar 3.18 Rancangan Halaman Transportasi

### 3.3.1.11 Rancangan Halaman Jalur udara

Rancangan halaman ini menampilkan jalur udara yaitu bandara pattimura angkutan yang akan dipilih oleh wisatawan dan keterangan. Gambar rancangan dapat dilihat pada gambar 3.19



Gambar 3.19 Rancangan Halaman Jalur Udara

### 3.4 Pengujian Android

User dapat memilih paket-paket yang akan diinstal sesuai dengan kebutuhan, versi terbaru adalah 4.0.3 (API 15). Tabel berikut menunjukkan versi dan level API dari sistem operasi Android.

<b>Versi</b>	<b>Level API</b>	<b>Status Pengujian</b>
Android 1.5	API 3	Tidak Bisa (X)
Android 1.6	API 4	Tidak Bisa (X)
Android 2.1	API 7	Tidak Bisa (X)
Android 2.2	API 8	Bisa (√)
Android 2.33	API 10	Bisa (√)
Android 3.0	API 11	Bisa (√)
Android 3.1	API 12	Bisa (√)
Android 3.2	API 13	Bisa (√)
Android 4.0	API 14	Bisa (√)
Android 4.0.1	API 15	Bisa (√)

Tabel 3.1 Pengujian Android

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

### 4.1 Implementasi

Dalam pengimplementasian ini akan diperoleh beberapa data yang bersifat informasi tentang bisa atau tidaknya sistem bekerja beserta kelemahannya. Dalam hal ini pengujian Aplikasi dilakukan hanya pada PC/Laptop yang didalamnya telah terinstal Eclipse Galileo versi 2.3 (Gingerbread).

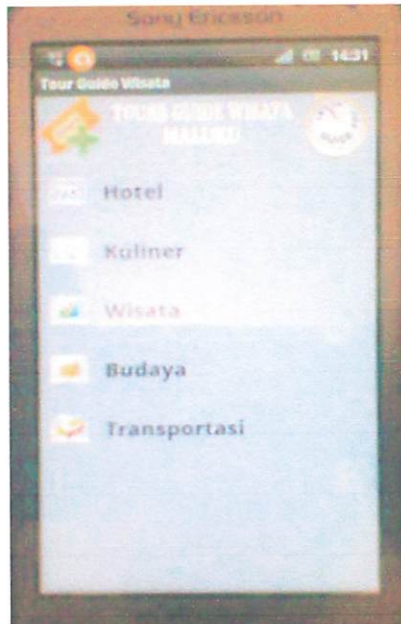
Untuk melakukan pengujian Aplikasi Tour Guide Wisata Di Kabupaten Situbondo Berbasis Android, digunakan sebuah PC/Laptop dengan spesifikasi *hardware* dan *software* yang digunakan sebagai berikut:

1. Prosesor Intel Core i3
2. RAM 2 GB
3. VGA Mobile Intel(R) Core(TM) i3
4. Sistem Operasi yang digunakan Windows XP
5. Eclipse Galileo versi 2.3 (Gingerbread).

### 4.2 Pengujian

#### 4.2.1 Halaman Menu Pada Tour Guide

Halaman ini berisikan tentang menu – menu yang di tampilkan pada Tour Guide. Diantaranya adalah Hotel, Kuliner, Wisata, Budaya dan Transportasi.



Gambar 4.1 Pengujian Halaman Menu Pada Tour Guide

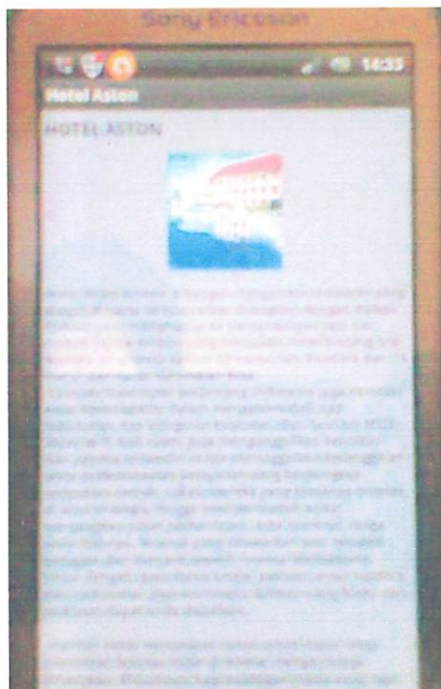
#### 4.2.2 Halaman Hotel

Halaman ini digunakan untuk pengimplementasian dari Aplikasi untuk menampilkan letak tempat hotel yang ada Di Kabupaten Maluku Tengah dan dalam halaman ini kita juga bisa menggunakan aplikasi tersebut secara langsung.



Gambar 4.2 Pengujian Halaman Hotel

Selanjutnya kita pilih menu hotel, maka hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.2. Kemudian jika kita memilih nama – nama hotel maka hasilnya kita akan ditampilkan yang berfungsi untuk mengetahui dimana letak hotel dan keterangan hotel tersebut. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Halaman Hotel Aston

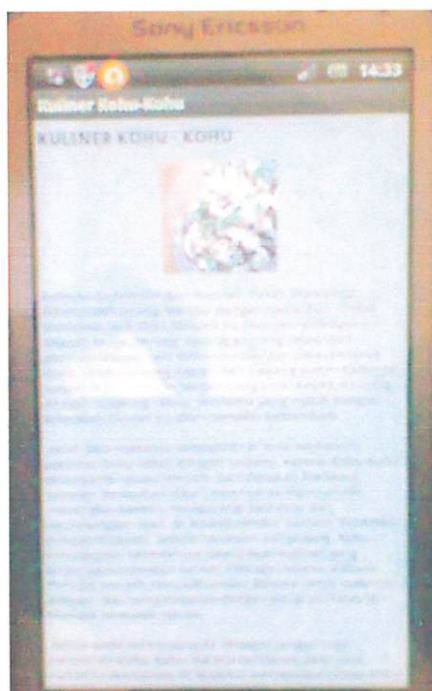
#### 4.2.3 Halaman Kuliner

Halaman ini digunakan untuk pengimplementasian dari Aplikasi untuk menampilkan nama - nama makanan khas (kuliner) yang ada Di Kabupaten Maluku Tengah.



Gambar 4.4 Halaman Kuliner

Selanjutnya kita pilih menu kuliner, maka hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.4. Kemudian jika kita memilih salah satu maka akan ditampilkan nama jenis makanan dan keterangan tentang kuliner tersebut. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman Kuliner Kuhu - kuhu

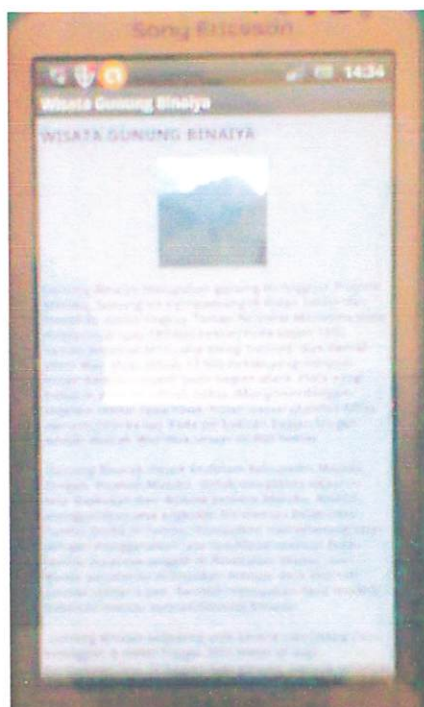
#### 4.2.4 Halaman Wisata

Halaman ini digunakan untuk pengimplementasian dari Aplikasi untuk menampilkan nama - nama tempat wisata yang ada Di Kabupaten Maluku Tengah.



Gambar 4.6 Halaman Wisata

Selanjutnya kita pilih menu wisata, maka hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.6. Kemudian jika kita memilih salah satu maka akan ditampilkan nama tempat wisata dan keterangan tentang wisata tersebut. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Halaman Wisata Gunung Binaya

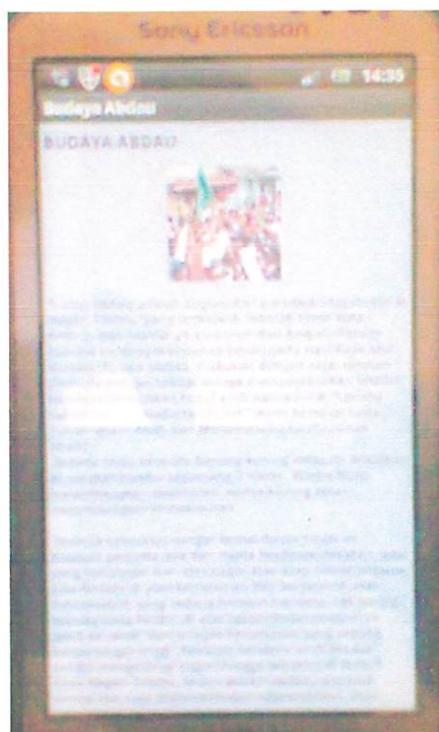
#### 4.2.5 Halaman Budaya

Halaman ini digunakan untuk pengimplementasian dari Aplikasi untuk menampilkan nama - nama budaya wisata yang ada Di Kabupaten Maluku Tengah



Gambar 4.8 Halaman Budaya

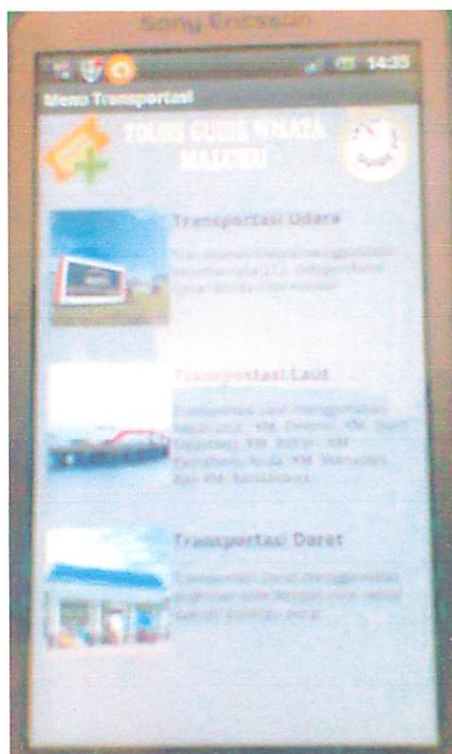
Selanjutnya kita pilih menu budaya, maka hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.8. Kemudian jika kita memilih salah satu maka akan ditampilkan nama – nama kebudayaan dan keterangan tentang budaya tersebut. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman Budaya Abdau

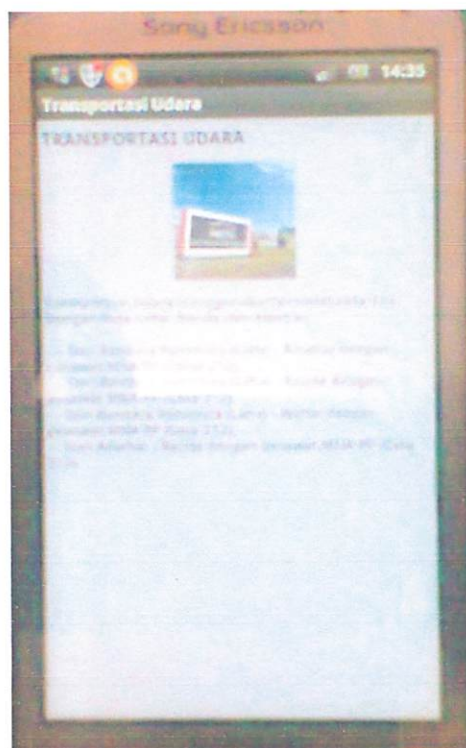
#### 4.2.6 Halaman Transportasi

Halaman ini digunakan untuk pengimplementasian dari Aplikasi untuk menampilkan jenis – jenis transportasi yang ada Di Kabupaten Maluku Tengah



Gambar 4.10 Halaman Transportasi

Selanjutnya kita pilih menu transportasi, maka hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.10. Kemudian jika kita memilih salah satu maka akan ditampilkan jenis – jenis transportasi dan keterangan tentang budaya tersebut. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Halaman Transportasi Udara

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan segala rangkaian perencanaan dan pembuatan desain serta hasil pengujian, maka dalam laporan skripsi ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya fasilitas menu pilihan nama kecamatan dan nama – nama wisata yang ada didaerah tersebut diharapkan memudahkan para pengguna aplikasi ini.
2. Dalam aplikasi ini akan mempermudah pengunjung untuk mengakses tempat wisata yang ada, yang berfungsi untuk memberikan suatu gambaran tentang tempat wisata yang akan dituju. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan rute perjalanan.
3. Fungsi dari Aplikasi Tour Guide ini untuk pengimplementasian dari aplikasi yang sudah ada agar lebih spesifik.
4. Dari hasil pengujian yang dilakukan penulis berhasil merancang dan membangun suatu aplikasi yang digunakan untuk membantu para wisatawan mendapatkan informasi.
5. Uji coba menggunakan Java – Eclipse Galileo 2.3

#### **5.2 Saran**

Aplikasi Tour Guide Wisata Via Mobile Berbasis Android Di Kabupaten Maluku Tengah ini masih dapat dikembangkan lebih jauh lagi karena dalam pembuatannya masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Adapun saran yang dapat dikemukakan agar aplikasi ini dapat berfungsi dengan lebih optimal adalah:

1. Aplikasi ini hanya di khususkan untuk Kabupaten Maluku tengah dan masih sebagian. Oleh karena itu tidak menutup kemungkinan untuk penambahan arah rute dari daerah atau kabupaten lain yang ada di Maluku.

2. Aplikasi ini hanya sebagai pengimplementasian dari Aplikasi Tour Guide yang menggunakan software Java – Eclipse Galileo sehingga dapat dikembangkan kedalam software lain agar dapat memberikan informasi lebih kompleks.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] *Potensi Budaya dan Wisata (Visit Indonesia 2008)*, Masohi : Penerbit Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Maluku Tengah
- [2] *Kebudayaan dan Potensi pariwisata (Visit Indonesia 2009)*, Masohi : Penerbit Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Maluku Tengah.
- [3] *Panduan Cepat Pemograman Android*, Penerbit : PT. Elex Media Komputindo.
- [4] [http://www.tipadvisor.co.id/Tourism-g800476-Maluku\\_Islands-Vacations.html](http://www.tipadvisor.co.id/Tourism-g800476-Maluku_Islands-Vacations.html)
- [5] <http://indonesialiek.blogspot.com/2010/12/obyek-tempat-wisata-di-maluku.html>
- [6] <http://www.insightguides.com/destinations/asiacific/indonesia/maluku/overview>
- [7] <http://indonesia-travel.lestariweb.com/E/Maluku.php>
- [8] <http://m.jadiberita.com/2012/01/10/3-hal-tentang-tour-guide>
- [9] <http://www.eclipse.org/eclipselink/realease/2.3.0.php>
- [10] <http://en.wordpress.com/tag/eclipse-android>
- [11] <https://wordpress.m/2011/02/pengenalan-eclipse.pdf>



# LAMPIRAN



PT. BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

NAMA : M. ISNAINI SANGADJI  
NIM : 05.12.670  
JURUSAN : Teknik Elektro S-1  
KONSENTRASI : Teknik Informatika & Komputer  
MASA BIMBINGAN: 30 Januari 2013 s/d 11 Februari 2013  
JUDUL : **RANCANG BANGUN APLIKASI TOUR GUIDE WISATA  
DI MALUKU VIA MOBILE BERBASIS ANDROID**

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

Hari : **Senin**  
Tanggal : 18 Februari 2013  
Dengan Nilai : 74 (B+) *~*

**PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Ketua Majelis Penguji,

M. Ibrahim Ashari, ST, MT  
NIP.P.1030100358

Sekretaris Majelis Penguji,

Dr. Eng. Arjuanto S, ST, MT  
NIP. Y.1030800417

**ANGGOTA PENGUJI**

Dosen Penguji I

Sotyohadi, ST  
NIP. Y.1039700309

Dosen Penguji II

Ir. Eko Nurcahyo, MT  
NIP. Y.1028700172



## FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata Satu (S-1) Jurusan Teknik Elektro Konsentrasi Teknik Komputer dan Informatika, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

Nama : M. ISNAINI SANGADJI  
NIM : 05.12.670  
Jurusan : Teknik Elektro S-1  
Konsentrasi : Teknik Informatika & Komputer  
Masa Bimbingan : 30 Januari 2013 s/d 11 Februari 2013  
Judul Skripsi : **RANCANG BANGUN APLIKASI TOUR GUIDE WISATA DI MALUKU VIA MOBILE BERBASIS ANDROID**

Tanggal	Uraian	Paraf
Penguji I 18 Februari 2013	- Lengkapi lagi metode penelitian dan indentifikasi permasalahan	
Penguji II 18 Februari 2013	- Menambahkan tabel pengujian di masing - masing versi	

Disetujui :

**Penguji I**

**Sotvohadi, ST**  
NIP.Y.1039700309

**Penguji II**

**Ir. Eko Nurcahyo, MT**  
NIP.Y.1028700172

Mengetahui :

**Dosen Pembimbing I**

**Irmalia Suryani Farandisa, ST, MT**  
NIP.P.1030000365

**Dosen Pembimbing II**

**Bima Aulia Firmandani, ST**  
1121



### FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : M. ISNAINI SANGADJI  
Nim : 05.12.670  
Masa Bimbingan : Semester Ganjil 2012 - 2013  
Judul Skripsi : **RANCANG BANGUN APLIKASI TOUR GUIDE WISATA DI MALUKU VIA MOBILE ANDROID**

No.	Tanggal	Uraian	Parap Pembimbing
1.	30-01-2013	ACC BAB I, II, III	
2.	31-01-2013	ACC Revisi BAB II	
3.	07-02-2013	ACC BAB IV & V	
4.	09-02-2013	ACC Makalah Semhas	
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Malang, Januari 2013  
Dosen Pembimbing,

**Irmalia Suryani Faradisa, ST, MT**  
1030000365



### FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : M. ISNAINI SANGADJI  
Nim : 05.12.670  
Masa Bimbingan : Semester Ganjil 2012 - 2013  
Judul Skripsi : **RANCANG BANGUN APLIKASI TOUR GUIDE WISATA DI MALUKU VIA MOBILE ANDROID**

No.	Tanggal	Uraian	Parap Pembimbing
1.	30-01-2013	ACC BAB I, II, III	
2.	09-02-2013	ACC Matakalah Semhas	
3.	11-02-2013	ACC Matakalah	
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Malang, Januari 2013  
Dosen Pembimbing,

**Bima Aulia Firmandani, ST**  
1121

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Isnaini Sangadji

NIM : 05.12.670

Program Studi : Teknik Elektro

Konsentrasi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiasi dari karya orang lain. Dalam Skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksinya.

Malang, 14 Mei 2013

Yang membuat Pernyataan,



M. Isnaini Sangadji

05.12.670