

**RANCANG BANGUN APLIKASI TEMPAT PARIWISATA DAN  
HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh :**  
**Achmad Isa Al'fajri**  
**08.18.185**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
**2013**

---

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**RANCANG BANGUN APLIKASI  
TEMPAT PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU  
MENGUNAKAN GOGLE MAP BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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

**Disusun Oleh :**

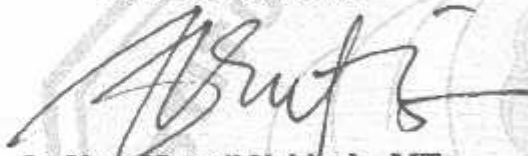
**ACHMAD ISA AL'FAJRI**

**08.18.185**

Diperiksa dan disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



**Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT**  
**NIP.Y. 1018800189**



**Mira Orisa, ST**  
**NIP.P. 1031000435**

Mengetahui  
Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1



**Joseph Dedy Irawan, ST, MT**  
**NIP. 197404162005011022**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**2013**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG**

---

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Isa Al'fajri  
Nim : 08.18.185  
Program Studi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**“RANCANG BANGUN APLIKASI TEMPAT PARIWISATA DAN HOTEL  
KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID”**

Adalah Skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.



Malang, 20 Februari 2013

Yang membuat pernyataan



**Achmad Isa Al'fajri**

**RANCANG BANGUN APLIKASI  
TEMPAT PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU  
MENGUNAKAN GOGLE MAP BERBASIS ANDROID**

**ACHMAD ISA AL'FAJRI (08.18.185)**

Program Studi Teknik Informatika S-1

Fakultas Teknologi Industri

Institut Teknologi Nasional Malang

Email : [isaalfajri@gmail.com](mailto:isaalfajri@gmail.com)

**Abstrak**

*Pariwisata merupakan suatu hal yang banyak diminati oleh masyarakat, banyaknya tempat wisata, informasi tentang tempat wisata, serta letak dari tempat wisata yang tak jarang orang tidak mengetahuinya. Kurangnya informasi tersebut maka diperlukan aplikasi tempat wisata yang dapat membantu masyarakat untuk mengetahui dimana lokasinya dan penjelasan tentang tempat tersebut.*

*Tujuan pembuatan aplikasi Wisata Kota Batu ini guna mempermudah user atau pengguna android mengetahui rute atau jalan dan informasi lokasi wisata di kota Batu dengan menggunakan smartphone android dan memanfaatkan google maps sebagai peta jalan sehingga lebih efisien.*

*Aplikasi Wisata Kota Batu berjalan 95% baik dalam pengujian user dan di 3 Smartphone Android dengan spesifikasi dan OS yang berbeda dan dari segi fungsionalitas fitur aplikasi Wisata Kota Batu meliputi Menu Utama, Menu Lokasi, Detail dan Penunjuk Lokasi user dapat dengan mudah menemukan lokasi beserta informasi wisata yang diinginkan.*

*Kata kunci: Wisata Kota Batu, Google Map, Android, GPS (Global Positioning System).*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena hanya dengan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID” dengan baik, walaupun masih belum sempurna.

Selama penyusunan skripsi ini tidak sedikit bantuan dari berbagai pihak yang penulis dapatkan. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini tidak lupa penulis menyampaikan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada :

1. Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1.
4. Bapak Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT, selaku Dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, kritik, dan masukan dengan penuh kesabaran.
5. Ibu Mira Orisa, ST, selaku Dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan serta saran.
6. Seluruh Dosen Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang yang dengan penuh kesabaran mendidik dan membagikan ilmu kepada penulis sebagai bekal yang sangat berguna untuk menghadapi masa depan.
7. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan berupa doa, materi, dan dorongan semangat yang tak ternilai harganya bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Seluruh teman-teman Teknik Informatika S-1 ITN Malang pada umumnya yang selalu memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diperlukan untuk memperbaiki mutu penulisan selanjutnya.

Malang, Februari 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR KEASLIAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	2
1.6 Tahap Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II. LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Kota Batu .....	5
2.2 Android .....	6
2.3 Google Maps.....	7
2.4 Intents.....	9
2.5 Use Case Diagram.....	10
2.6 Google API .....	10
2.7 XML.....	10
2.8 Java.....	10
2.9 Eclipse Juno .....	11
2.10 Gambaran Umum Sistem .....	11
2.11 GPS ( <i>Global Positioning System</i> ).....	13
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	14
3.1 Analisis System.....	14
3.1.1 Analisa Kebutuhan Hardware dan Software .....	14

3.1.2	Analisis Masalah .....	15
3.1.3	Sumber Informasi .....	15
3.2	Perancangan Sistem .....	15
3.2.1	Use Case Diagram .....	16
3.2.2	Flowchart .....	17
3.3	Perancangan Antar Muka .....	18
3.3.1	Splash Screen .....	18
3.3.2	Menu Utama .....	19
3.3.3	Menu Lokasi Wisata .....	19
3.3.4	Menu Detail Lokasi .....	20
3.3.5	Tampilan Informasi Lokasi Wisata .....	21
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....		22
4.1	Implementasi Sistem .....	22
4.2	Tampilan Aplikasi .....	22
4.3	Implementasi Program .....	22
4.4	Pengujian Sistem .....	29
4.4.1	Kompatibilitas Perangkat <i>Mobile</i> .....	29
4.4.2	Fungsionalitas Fitur Aplikasi .....	30
4.4.3	Pengujian Oleh User .....	30
BAB V. PENUTUP .....		31
5.1	Kesimpulan .....	31
5.2	Saran .....	31
DAFTAR PUSTAKA .....		32
LAMPIRAN .....		33



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Satellite Map.....	7
Gambar 2.2 Medan Map.....	8
Gambar 2.3 Cuaca Map.....	8
Gambar 2.4 Foto maps .....	9
Gambar 3.1 Use Case Diagram .....	16
Gambar 3.2 Flowchart Program .....	17
Gambar 3.3 Splash screen .....	18
Gambar 3.4 Menu Utama .....	19
Gambar 3.5 Lokasi Wisata.....	19
Gambar 3.6 Detail Lokasi .....	20
Gambar 3.7 Tampilan Informasi Lokasi Wisata .....	21
Gambar 4.1 Menu <i>Splash Screen</i> .....	23
Gambar 4.2 Tampilan Menu Aplikasi .....	23
Gambar 4.3 Tampilan About.....	24
Gambar 4.4 Exit .....	24
Gambar 4.5 Menu Lokasi Wisata.....	25
Gambar 4.6 Detail Menu Lokasi Wisata .....	26
Gambar 4.7 Tampilan Informasi Lokasi Wisata .....	26
Gambar 4.9 Arah Kemudi .....	27
Gambar 4.10 Saran.....	28

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kompatibilitas perangkat Mobile.....	29
Tabel 4.2 Fungsionalitas Fitur Aplikasi .....	30
Tabel 4.3 Pengujian User .....	30

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan dan juga persiapan yang dilakukan untuk aktivitas ini. Salah satunya adalah Kota Batu, yaitu sebuah kota di provinsi Jawa Timur yang berada pada jalur Malang-Kediri dan Malang-Jombang. Sebagai layaknya Wilayah Pegunungan yang wilayahnya subur, Batu dan sekitarnya juga memiliki Panorama Alam yang indah dan berudara sejuk, tentunya hal ini akan menarik minat masyarakat lain untuk mengunjungi dan menikmati Batu sebagai kawasan pegunungan yang mempunyai daya tarik tersendiri. Untuk itulah di awal abad 19 Batu berkembang menjadi daerah tujuan wisata, khususnya orang-orang Belanda, sehingga orang-orang Belanda itupun membangun tempat-tempat Peristirahatan (Villa) bahkan bermukim di Batu. Situs dan bangunan-bangunan peninggalan Belanda atau semasa Pemerintahan Hindia Belanda itupun masih berbekas bahkan menjadi aset dan kunjungan Wisata hingga saat ini. Begitu kagumnya Bangsa Belanda atas keindahan dan keelokan Batu, sehingga bangsa Belanda mensejajarkan wilayah Batu dengan sebuah negara di Eropa yaitu Switzerland dan memberikan predikat sebagai De Klein Switzerland atau Swiss kecil di Pulau Jawa.

Google Map merupakan sebuah jasa peta globe virtual gratis dan online yang disediakan oleh Google. Ia menawarkan peta yang dapat digeser dan gambar satelit untuk seluruh dunia dan juga menawarkan perencanaan rute-rute suatu lokasi. Teknologi dari tahun ke tahun semakin cepat berkembang, dengan munculnya berbagai gadget baru yaitu Smartphone. Smartphone mempunyai fungsionalitas yang mirip dengan sebuah PC atau notebook, dengan system operasi dan aplikasi yang beragam. Salah satu system operasi yang cukup banyak penggunaannya adalah Android.

Android merupakan software yang digunakan pada perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi kunci yang dirilis oleh

Google. Sehingga android mencakup keseluruhan sebuah aplikasi, mulai dari sistem operasi sampai pada pengembangan aplikasi itu sendiri. Dan pengembangan aplikasi pada platform android menggunakan dasar bahasa pemrograman Java. Pengembangan android ini bersifat open source dan terbuka sehingga anda dapat mengembangkan kemampuan untuk membangun aplikasi yang kaya dan inovatif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang timbul adalah bagaimana membuat rancang bangun aplikasi tempat pariwisata dan hotel Kota Batu dengan memanfaatkan teknologi google maps yang terdapat pada smartphone android.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Menggunakan bahasa pemrograman java dan xml.
2. Pengujian menggunakan OS Android versi 2.3 (*GingerBread*), dan 4.0 (ICS).
3. Penyimpanan data lokasi tempat wisata menggunakan xml.
4. Lokasi wisata dan hotel yang ditampilkan sebanyak 13 tempat.
5. Menggunakan fasilitas map dari google maps.
6. Merancang bangun aplikasi Android wisata Kota Batu dengan pendukung lokasi hotel terdekat.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan pembuatan aplikasi Wisata Kota Batu ini guna mempermudah user atau pengguna android mengetahui rute atau jalan dan informasi lokasi wisata di kota Batu dengan menggunakan smartphone android dan memanfaatkan google maps sebagai peta jalan sehingga lebih efisien.

## **1.5 Manfaat**

Dapat mempermudah pencarian lokasi dan informasi pariwisata dan hotel secara navigasi dengan memanfaatkan Smartphone sebagai device pengganti notebook yang lebih efisien.

---

## 1.6 Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. *Studi Literatur*

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

### b. *Observasi*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mencapai maksud dan tujuan dari sistematika penulisan adalah untuk memperoleh suatu penyusunan masalah yang berkaitan langsung dengan yang lainnya dengan menggunakan metode penulisan sebagai berikut :

### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan landasan teori yang merupakan teori dasar dari teori yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan.

### BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang deskripsi sistem serta desain rancangan sistem.

### BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini menyajikan hasil implementasi serta pengujian mengenai cara kerja dari sistem.

---

**BAB V :       PENUTUP**

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan yang diambil serta saran-saran yang mungkin digunakan untuk mengembangkan sistem selanjutnya.

---

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Kota Batu

Kota Batu adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini terletak 15 km sebelah barat Kota Malang, berada di jalur Malang-Kediri dan Malang-Jombang. Kota Batu berbatasan langsung dengan Kabupaten Mojokerto dan Kabupaten Pasuruan di sebelah utara serta dengan Kabupaten Malang di sebelah timur, selatan, dan barat. Wilayah kota ini berada di ketinggian 680-1.200 meter dari permukaan laut dengan suhu udara rata-rata 15-19 derajat Celsius. Kota Batu dikelilingi beberapa gunung, di antaranya adalah :

- Gunung Anjasmoro (2277 m)
- Gunung Arjuno (3339 m)
- Gunung Banyak
- Gunung Kawi (2651 m)
- Gunung Panderman (2040 m)
- Gunung Welirang (2156 m)

Sebagai layaknya Wilayah Pegunungan yang wilayahnya subur, Batu dan sekitarnya juga memiliki Panorama Alam yang indah dan berudara sejuk, tentunya hal ini akan menarik minat masyarakat lain untuk mengunjungi dan menikmati Batu sebagai kawasan pegunungan yang mempunyai daya tarik tersendiri. Untuk itulah di awal abad 19 Batu berkembang menjadi daerah tujuan wisata, khususnya orang-orang Belanda, sehingga orang-orang Belanda itupun membangun tempat-tempat Peristirahatan (Villa) bahkan bermukim di Batu.

Situs dan bangunan-bangunan peninggalan Belanda atau semasa Pemerintahan Hindia Belanda itupun masih berbekas bahkan menjadi aset dan kunjungan Wisata hingga saat ini. Begitu kagumnya Bangsa Belanda atas

keindahan dan keelokan Batu, sehingga bangsa Belanda mensejajarkan wilayah Batu dengan sebuah negara di Eropa yaitu Switzerland dan memberikan predikat sebagai De Klein Switzerland atau Swiss kecil di Pulau Jawa.

Peninggalan arsitektur dengan nuansa dan corak Eropa pada penjajahan Belanda dalam bentuk sebuah bangunan yang ada saat ini serta panorama alam yang indah di kawasan Batu sempat membuat Bapak Proklamator sebagai The Father Foundation of Indonesia yaitu Bung Karno dan Bung Hatta setelah Perang Kemerdekaan untuk mengunjungi dan beristirahat di kawasan Selecta Batu.

## 2.2 Android

Android adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Secara sederhananya, Android merupakan software yang digunakan pada perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi kunci yang dirilis oleh Google. Sehingga Android mencakup keseluruhan sebuah aplikasi, mulai dari sistem operasi sampai pada pengembangan aplikasi itu sendiri. Dan pengembangan aplikasi pada platform Android ini menggunakan dasar bahasa pemrograman Java.

*Platform* pengembangan aplikasi Android ini bersifat *open-source* atau terbuka sehingga Anda dapat mengembangkan kemampuan untuk membangun aplikasi yang kaya dan inovatif. Bahkan seseorang pengembang atau developer Android dapat membuat aplikasi yang bervariasi kemudian menjual untuk keuntungan pribadi tanpa ada lisensi ke produsen atau vendor tertentu.

Android sebagai sistem operasi yang bersifat *open-source*, sama ketika Anda menggunakan sistem operasi Linux dengan berbagai varian distro-nya. Anda dapat mengunduh secara gratis sistem operasi Android, jika ingin

---



mengetahui bagaimana sebenarnya kode program yang digunakan. Atau bahkan lebih daripada itu, anda ingin memodifikasi sistem operasi Android tersebut, dan hal itu legal serta diperbolehkan.

### 2.3 Google Maps

Google *Maps* adalah sebuah jasa peta globe *virtual* gratis dan online yang disediakan oleh Google dapat ditemukan di <http://maps.google.com> (Wikipedia.org). Ia menawarkan peta yang dapat discret dan gambar satelit untuk seluruh dunia baru-baru ini dan bulan, serta juga menawarkan perencanaan rute dan pencari letak bisnis di U.S., Kanada, Jepang, HongKong, Cina, UK, Irlandia (hanya pusat kota) dan beberapa bagian Eropa. Melalui fitur *Google Maps*, pengguna *internet* dapat *browsing* informasi grafis berikut:

#### 1. Satellite Map

Pada gambar 2.1 merupakan contoh dari satelite map, pengguna dapat menikmati gambar satelit planet bumi. Pengguna juga dapat menikmati foto satelit lebih detail lengkap dengan cara *zooming* pada bagian peta yang diinginkan.



**Gambar 2.1 Satellite Map**

#### 2. Hasil Pencarian Integrasi

Mencari lokasi, pada petabuatan pengguna dan *real data*.

#### 3. Draggable Maps

Peta digital mapping yang *draggable* (bias digeser) dengan bantuan *mouse*.

#### 4. Medan Maps (Peta Topografi)

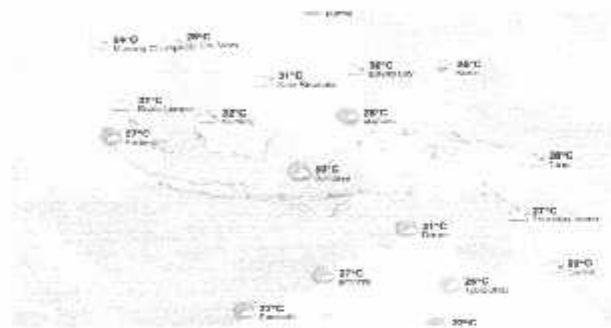
Medan Maps seperti pada gambar 2.2 menyediakan informasi fitur peta fisik atau peta topografi yang biasa disediakan buku peta Atlas.



**Gambar 2.2 Medan Map**

5. Cuaca Map

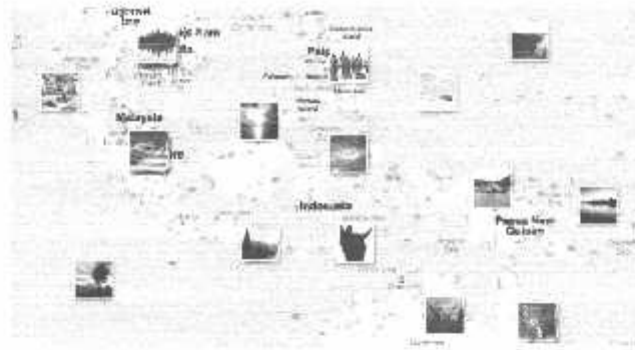
Gambar 2.3 menggambarkan Cuaca Map yang menyediakan informasi tentang peta perkiraan cuaca.



**Gambar 2.3 Cuaca Map**

6. Foto Map

Pada gambar 2.4 dijelaskan Foto map menampilkan gambaran dari lokasi yang terkenal dari suatu wilayah, berupa lokasi wisata atau pusat pemerintahan. *Google Maps* adalah layanan aplikasi peta online yang disediakan oleh *Google* secara gratis. Layanan peta *Google Maps* secara resmi dapat diakses melalui situs <http://maps.google.com>. Layanan ini dibuat sangat interaktif, karena di dalamnya peta dapat digeser sesuai keinginan pengguna, mengubah level zoom, dan mengubah tampilan jenis peta, serta mempunyai banyak fasilitas yang dapat dipergunakan misalnya pencarian lokasi dengan memasukkan kata kunci, kata kunci yang dimaksud seperti nama tempat, kota, atau jalan, fasilitas lainnya yaitu perhitungan rute perjalanan dari satu tempat ke tempat lainnya.



**Gambar 2.4 Foto Map**

Cara kerja Google Map pada SmartPhone Android sebagai berikut :

- Memanfaatkan GPS untuk mengetahui suatu lokasi
- Deteksi lokasi kita berada dengan memanfaatkan latitude-longitude
- Dibawah ini penggalan script untuk mengetahui Lokasi kita berada

```
GPSTracker gps = new GPSTracker(this);
double latitude = gps.getLatitude();
double longitude = gps.getLongitude();
// check if GPS enabled
if(gps.canGetLocation()){

    latitude = gps.getLatitude();
    longitude = gps.getLongitude();

    Toast.makeText(getApplicationContext(), "Lokasi Anda - \nLat: " +
    latitude + "\nLong: " + longitude, Toast.LENGTH_LONG).show();
}else{
    latitude = 0;
    longitude = 0;
    System.out.println("PetaActivity.onCreate() : this");
    gps.showSettingsAlert();
    Toast.makeText(getApplicationContext(), "Gagal Mendapatkan Lokasi
    GPS..", Toast.LENGTH_LONG).show();
    finish();
}
```

## 2.4 Intents

Merupakan inti aplikasi Android yang dibangun. Sebuah intent dapat terdiri atas berbagai aksi, seperti view, edit, dial, dan sebagainya. Intent digunakan untuk memulai sebuah activity dan berinteraksi dengan komponen pada aplikasi Android. Sebuah aplikasi bisa jadi mengirim (broadcast) atau menerima (receive) intent.

Ketika melakukan broadcast intent maka akan dikirim pesan ke sistem Android apa yang akan dilakukan sehingga Android akan memulai activity baru. Jika semua penerima dapat menerima intent yang dikirim tersebut maka akan muncul pilihan menu atau aplikasi mana yang akan dijalankan.

## 2.5 Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk memodelkan bisnis proses berdasarkan perspektif pengguna sistem. Use case diagram terdiri atas diagram untuk use case dan *actor*. *Actor* merepresentasikan orang yang akan mengoperasikan atau orang yang berinteraksi dengan sistem aplikasi.

Use case merepresentasikan operasi-operasi yang dilakukan oleh *actor*. Use case digambarkan berbentuk elips dengan nama operasi dituliskan di dalamnya. *Actor* yang melakukan operasi dihubungkan dengan garis lurus ke use case

## 2.6 Google API

Aplikasi Android yang dibuat dapat diintegrasikan dengan Google API, misalnya seperti pembuatan aplikasi yang digunakan untuk mendeteksi lokasi seseorang pengguna atau lokasi suatu tempat. Akan memerlukan waktu berjam-jam atau beberapa hari dengan ratusan atau ribuan kode untuk membuat sebuah *mapping system*. Namun, Google telah menyediakan Android Map API yang dapat digunakan secara langsung dalam aplikasi. Fitur ini lebih menghemat waktu dan pemikiran dari pada harus membuat dari awal.

## 2.7 XML

XML (*Extensible Markup Language*) adalah bahasa markup untuk keperluan umum yang disarankan oleh W3C untuk membuat dokumen markup keperluan pertukaran data antar sistem yang beraneka ragam. XML merupakan kelanjutan dari HTML (*HyperText Markup Language*) yang merupakan bahasa standar untuk melacak Internet. XML didesain untuk mampu menyimpan data secara ringkas dan mudah diatur. Kata kunci utama XML adalah data (jamak dari datum) yang jika diolah bisa memberikan informasi. XML menyediakan suatu cara terstandarisasi namun bisa dimodifikasi untuk menggambarkan isi dari dokumen dengan sendirinya, XML dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai *view* database, tetapi dengan suatu cara yang standart.

## 2.8 Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di *Sun Microsystems* saat ini merupakan bagian

---

dari *Oracle* dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana serta dukungan rutin-rutin aras bawah yang minimal. Aplikasi-aplikasi berbasis java umumnya dikompilasi ke dalam p-code (*bytecode*) dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Java (JVM).

Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/non-spesifik (*general purpose*), dan secara khusus didisain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi java mampu berjalan di beberapa platform sistem operasi yang berbeda, java dikenal pula dengan slogannya, "Tulis sekali, jalankan di mana pun". Saat ini java merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi berbasis web.

## 2.9 Eclipse Juno

Eclipse adalah software pengembangan multi-bahasa yang terdiri dari ruang kerja dan extensible plug-in system. Hal ini sebagian besar ditulis di Java dan dapat digunakan sebagian besar untuk mengembangkan aplikasi di java melalui berbagai plug-in bahasa pemrograman lain, termasuk C, C++ , COBOL, Fortran, Haskell, Perl, PHP, Python, R, Ruby (termasuk Ruby on Rails framework), Scala, Clojure, Groovy, Scheme, dan Erlang.

Eclipse SDK (yang meliputi *Java development tools*) dimaksudkan untuk pengembang Java. Pengguna dapat memperpanjang kemampuannya dengan menginstal plug-in yang ditulis untuk platform Eclipse, seperti toolkit pengembangan bahasa pemrograman lainnya, dan dapat menulis dan berkontribusi sendiri plug-in modul.

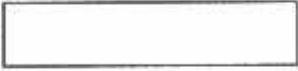
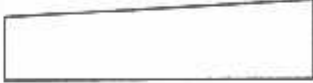
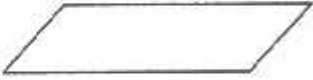

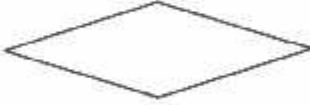


## 2.10 Gambaran Umum Sistem

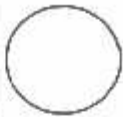

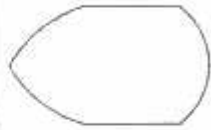
Gambaran umum system menjelaskan alur program memproses data sehingga menghasilkan *output* yang berupa informasi lokasi wisata, hotel, transportasi, saran, dan arah kemudi. Perancangan diagram alir (*flowchart*)

*Flowchart* atau diagram alir merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan

langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing-masing langkah tersebut menggunakan tanda panah. Diagram ini bisa memberi solusi selangkah demi selangkah untuk penyelesaian masalah yang ada di dalam proses atau algoritma tersebut

Simbol-simbol yang sering digunakan dalam diagram alir (*flowchart*) antara lain:

No	Basic Flowchart	Keterangan
1		Berupa proses pengolahan, misalnya perhitungan
2		Operasi <i>input/output</i>
3		Operasi <i>Manual Input</i>
4		Panah, menghubungkan antar komponen dan menunjukkan arah.
5		<i>Decision</i> , berupa pertanyaan atau penentuan suatu keputusan
6		<i>Terminal</i> , untuk menandai awal atau akhir program
7		<i>Preparation</i> , untuk inisialisasi suatu nilai

8		<i>Connector</i> , sebagai penghubung dalam satu halaman
9		<i>Off page connector</i> , sebagai penghubung antar halaman
10		<i>Display</i> , menampilkan halaman

### 2.11 GPS ( *Global Positioning System* )

*Global Positioning System* (GPS) adalah sistem untuk menentukan letak di permukaan bumi dengan bantuan penyelarasan ( *synchronization* ) sinyal satelit. Sistem ini menggunakan 24 satelit yang mengirimkan sinyal gelombang mikro ke Bumi. Sinyal ini diterima oleh alat penerima di permukaan, dan digunakan untuk menentukan letak, kecepatan, arah, dan waktu. Sistem ini dikembangkan oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat, dengan nama lengkapnya adalah NAVSTAR GPS.

GPS Tracker atau sering disebut dengan GPS Tracking adalah teknologi AVL ( *Automated Vehicle Locater* ) yang memungkinkan pengguna untuk melacak posisi kendaraan, armada ataupun mobil dalam keadaan Real-Time. GPS Tracking memanfaatkan kombinasi teknologi GSM dan GPS untuk menentukan koordinat sebuah obyek lalu menerimanya dalam bentuk peta digital.

## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 3.1 Analisis System

Dalam membangun sebuah aplikasi Tempat Wisata dan Hotel Kota Batu menggunakan *Eclipse Juno* dilakukan beberapa tahap analisis yaitu:

1. Menentukan masalah dan batasan masalah yang akan dibuat untuk sebuah aplikasi tempat wisata dan hotel guna kemudahan user.
2. Mengumpulkan data yang diperlukan yaitu berupa informasi tentang tempat pariwisata, transportasi yang dapat digunakan, hotel terdekat, dan *latitude-longitude* nya.
3. Mempresentasikan pengetahuan kedalam pembuatan aplikasi dengan memanfaatkan database offline dan google maps dalam satu aplikasi.

##### 3.1.1 Analisa Kebutuhan Hardware dan Software

Analisa kebutuhan komponen-komponen yang di butuhkan dalam pembuatan aplikasi Wisata Kota batu. Dalam hal ini dibutuhkan hardware dan software, diantaranya:

##### 1. Komponen Hardware :

###### 1.1 Komputer :

- Processor Intel core i3 2100 @3.1 GHz
- MotherBoard ASRock P67 Pro 3 SE
- VGA ATI Radeon HD 4670 1Gb 128 bit
- Memory 4096 Mb
- Harddisk 500 Gb

###### 1.2 Perangkat Android :

- Processor 600 MHz ARMv6
- Resolusi 320 x 480 pixels, 3.0 inches, *capacitive touchscreen* 16 jt warna
- Memory 168 Mb



- Memory Internal 128 Mb
- *Operating System Gingerbread 2.3.7*
- Jaringan HSDPA 900 / 2100, GSM 850 / 900 / 1800 / 1900

## 2. Komponen Software :

- Sistem Operasi Windows 7 Ultimate 64-bit
- Eclipse Juno
- JDK 7u11 Windows 64-bit
- Android SDK 21.0.1

### 3.1.2 Analisis Masalah

Mencari sebuah tempat pariwisata biasanya kita melakukannya lewat komputer dengan browsing internet, browsur , membawa peta suatu kota. Hal tersebut kadang sangat kurang efisien mengingat perkembangan teknologi jaman sekarang salah satunya handphone, dimana didalam handphone sudah terdapat fitur-fitur seperti layaknya komputer atau notebook misalnya : Browser , email dan Peta.

Berdasar analisis diatas melalui Tugas Akhir ini dibuatlah aplikasi Pariwisata dan Hotel Kota Batu berbasis mobile untuk kemudahan user dalam pencarian tempat wisata yang memungkinkan dilalukan dimana saja dengan koneksi internet sebagai penghubung untuk petanya dan database offline untuk keterangan lokasi wisata beserta informasi lainnya.

### 3.1.3 Sumber Informasi

Data mengenai rancang bangun aplikasi tempat pariwisata dan hotel kota batu yang berupa konsep dasar aplikasi android dan *resources* pendukung untuk membuat suatu aplikasi di *smartphone* android yang didapat dari buku dan literatur di internet.

## 3.2 Perancangan Sistem

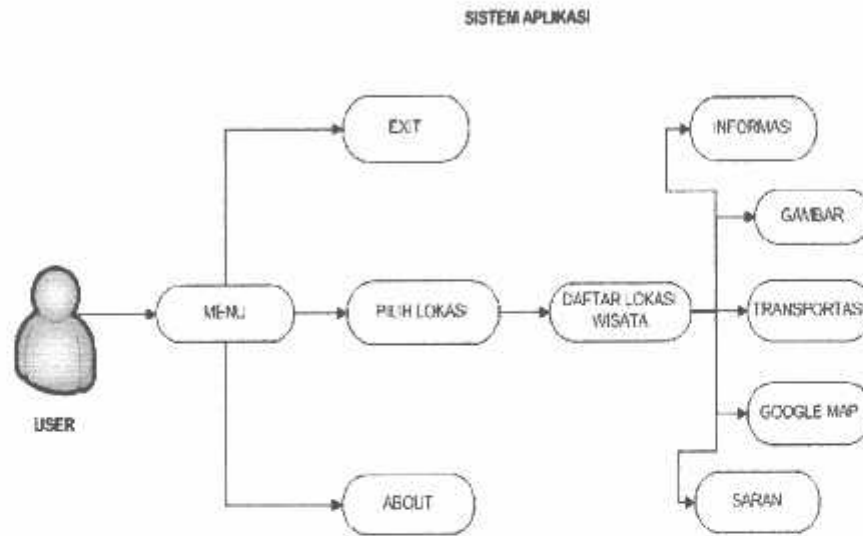
Dalam perancangan rancang bangun aplikasi tempat pariwisata dan hotel kota Batu menggunakan google *maps* berbasis android menjelaskan *Flowchart* yang berisi proses-proses interaksi *user* terhadap aplikasi, dan rancangan *interface*

---

yang berisi tampilan aplikasi sebagai media dengan *user* untuk menjalankan aplikasi.

### 3.2.1 Use Case Diagram

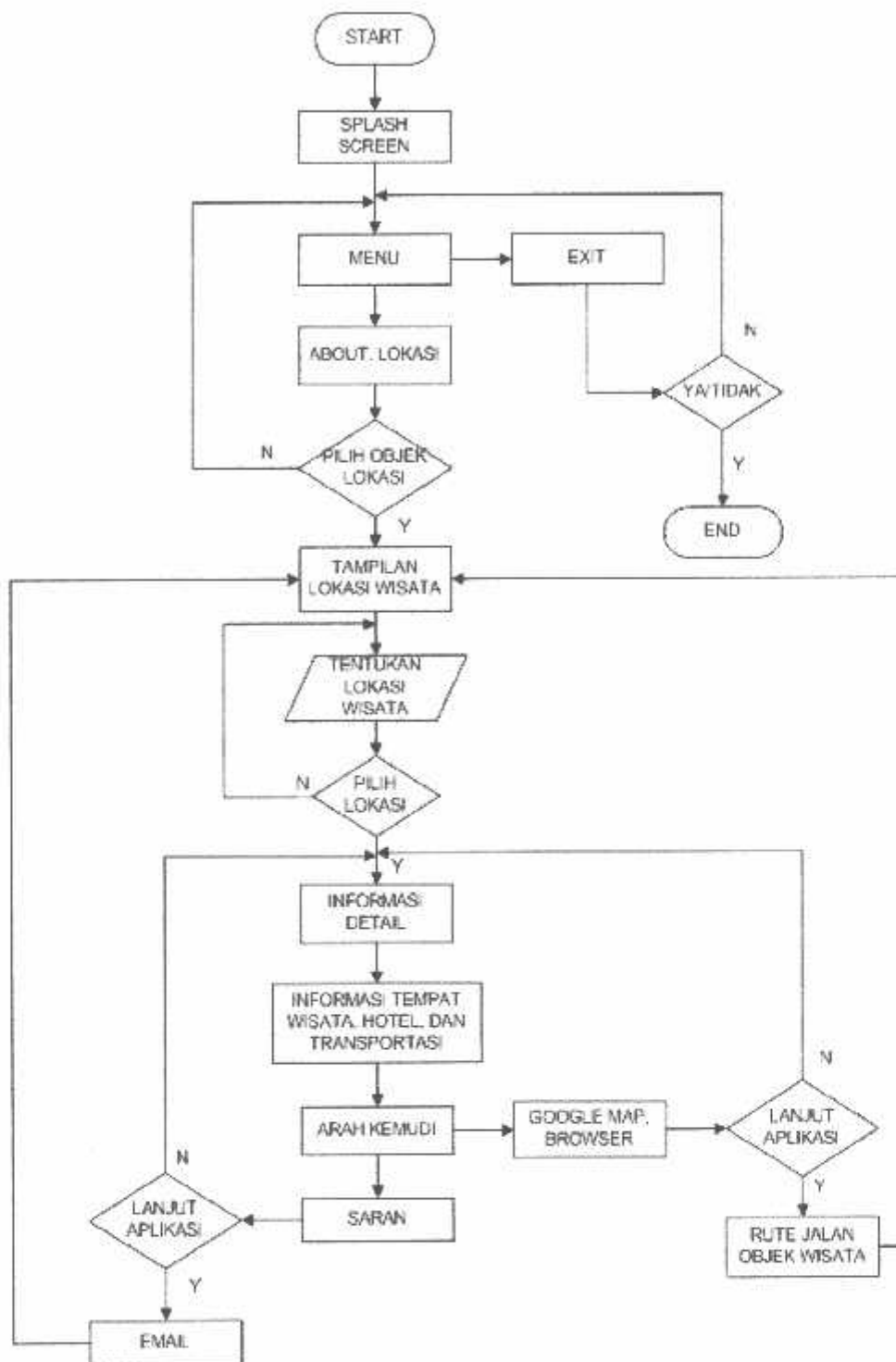
Alur dari penggunaan aplikasi oleh user digambarkan dengan *use case* diagram dibawah ini.



**Gambar 3.1 Use Case Diagram**

Desain sistem pada gambar 3.1 menggambarkan bahwa terjadi interaksi antara pengguna dengan fungsionalitas sistem aplikasi wisata kota Batu. Dimana *user* dihadapkan *interface* menu yang berisi About, Lokasi Wisata, dan Exit.

### 3.2.2 Flowchart



**Gambar 3.2** Flowchart Program

Penjelasan alur flowchart aplikasi pada gambar 3.2 sebagai berikut:

a. User menjalankan aplikasi wisata kota Batu.

b. Tampil menu utama dengan 3 pilihan diantaranya About, Lokasi Wisata, dan Exit.

1. About

- menampilkan logo dan ID pembuat.

2. Lokasi Wisata

- didalamnya terdapat pilihan tempat wisata, hotel, arah kemudi, transportasi, dan saran mengenai lokasi wisata.

- jika user telah memilih salah satu detail wisata maka akan kembali mengarah ke pilih lokasi.

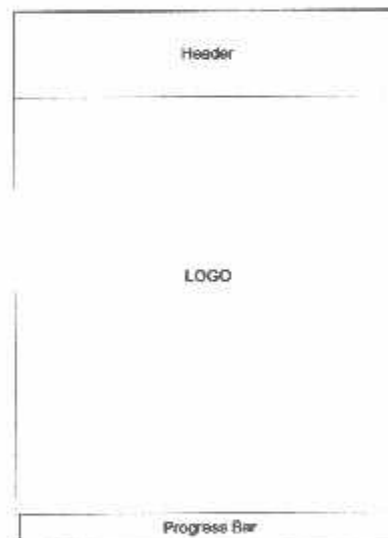
3. Exit

- Menu keluar dari program.

### 3.3 Perancangan Antar Muka

Desain antarmuka (*interface*) adalah sketsa awal tampilan dari program yang bertujuan untuk memudahkan programmer dalam tahap implementasi. Desain tampilan program inilah yang nantinya akan menjadi penghubung antara pengguna dengan sistem, agar pengguna mudah berinteraksi dengan sistem.

#### 3.3.1 Splash Screen

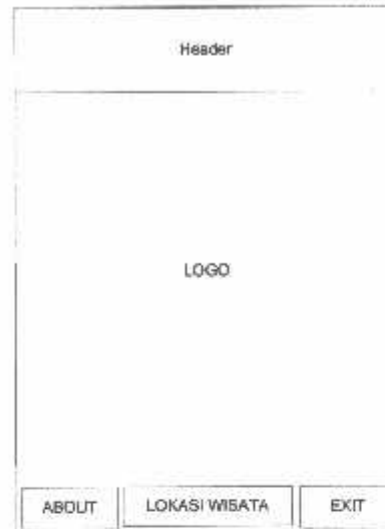


**Gambar 3.3** Splash screen

Pada gambar 3.3 menjelaskan tampilan Splash Screen saat pertama kali membuka aplikasi yang berjalan sekitar 5 detik.

---

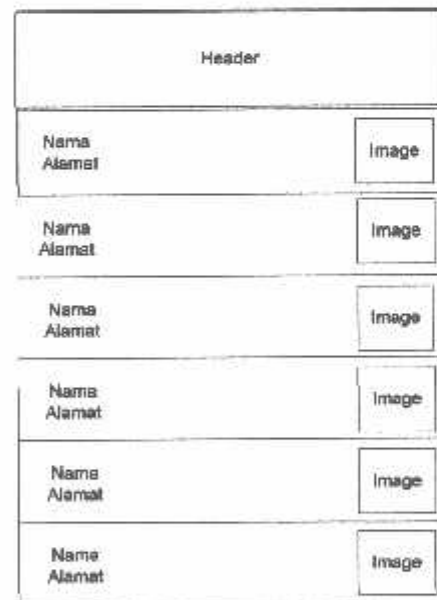
### 3.3.2 Menu Utama



**Gambar 3.4** Menu Utama

Pada gambar 3.4 menjelaskan Menu utama terdiri dari *header*, Logo, 3 buah *button* dibagian bawah yang memiliki fungsi masing-masing diantaranya *button* About akan menampilkan Logo dan identitas pembuat aplikasi, Lokasi Wisata menampilkan beberapa list atau daftar objek wisata di Kota Batu, dan Exit.

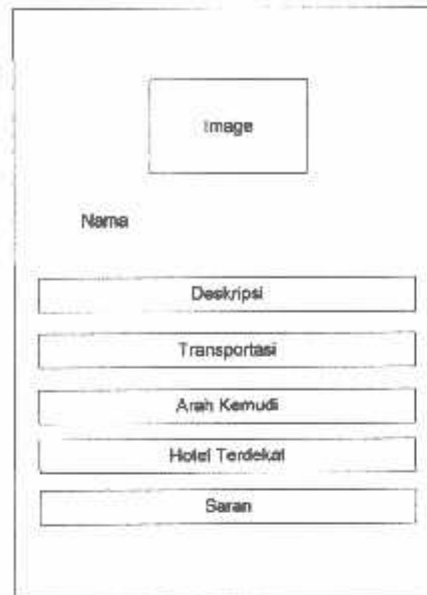
### 3.3.3 Menu Lokasi Wisata



**Gambar 3.5** Lokasi Wisata

Gambar 3.5 merupakan Menu Lokasi Wisata yang menampilkan daftar Lokasi disertai alamat dan gambar

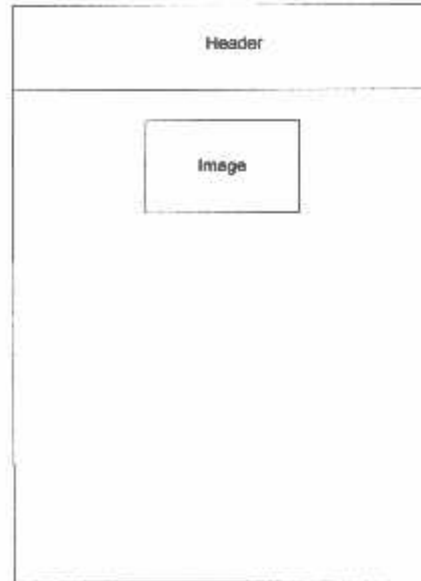
### 3.3.4 Menu Detail Lokasi



**Gambar 3.6** Detail Lokasi

Pada gambar 3.6 menjelaskan Menu detail lokasi yang berisi image, nama, 5 *button* diantaranya *button* deskripsi yang menampilkan informasi tentang tempat Wisata, *button* Transportasi dan Hotel Terdekat berisi deskripsi kendaraan dan hotel terdekat dengan lokasi wisata, *button* Arah Kemudi akan menampilkan rute dengan memanggil intent google maps pada android, dan *button* Saran menampilkan feedback ke admin.

### 3.3.5 Tampilan Informasi Lokasi Wisata



**Gambar 3.7** Tampilan Informasi Lokasi Wisata

Dalam gambar 3.7 merupakan menu tampilan informasi lokasi wisata yang menampilkan *image* dan informasi tentang suatu objek Wisata dimana berisi tentang sejarah, ataupun geografis lokasi.

---

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

#### 4.1 Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis dan perancangan sistem. Setelah perancangan selesai dilakukan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman. Implementasi menjelaskan tampilan antarmuka sistem sesuai dengan perancangan yang dilakukan.

#### 4.2 Tampilan Aplikasi

Menjelaskan tampilan aplikasi yang mencakup tampilan menu, detail, informasi dan bagaimana menghubungkan ke intent yang ada pada Android agar dapat berjalan dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan user.

#### 4.3 Implementasi Program

Dalam implementasi program artinya sistem yang sudah dianalisa dan dirancang pada tahap analisis dan perancangan sistem kemudian diterapkan ke bahasa pemrograman. Disini bahasa pemrograman yang digunakan adalah java dan xml, Dengan bahasa pemrograman inilah dibuat tampilan halaman aplikasi Wisata Kota Batu.

##### 1) Menu *Splash Screen*

Pada menu *splash screen* yang berjalan sekitar 5 detik akan menampilkan logo dan tulisan selamat datang yang terletak pada header, Seperti pada gambar 4.1





**Gambar 4.1** Menu *Splash Screen*

## 2) Tampilan Awal Aplikasi

Pada Menu Utama Aplikasi terdapat 3 buah *button* dibagian bawah yang memiliki fungsi masing-masing diantaranya *button* About akan menampilkan Logo dan identitas pembuat aplikasi, Lokasi Wisata menampilkan beberapa list atau daftar objek wisata di Kota Batu, dan Exit. Seperti pada gambar 4.2.



**Gambar 4.2** Tampilan Menu Aplikasi

### 3) Menu About

Pada Menu About terdapat Logo dan identitas pembuat aplikasi. Seperti pada gambar 4.3



**Gambar 4.3** Tampilan About

### 4) Exit

Menu exit dari aplikasi seperti gambar 4.4 sebagai berikut.



**Gambar 4.4** Exit

### 5) Menu Tampilan Daftar Lokasi Wisata

Menu Tampilan Daftar Lokasi Wisata menyajikan nama lokasi wisata, alamat beserta *image* lokasi wisata, seperti pada gambar 4.5



**Gambar 4.5** Menu Lokasi Wisata

### 6) Tampilan Detail Menu Lokasi Wisata

Detail Menu Lokasi Wisata pada gambar 4.6 berisikan *image* lokasi wisata, nama, 5 buah *button* diantaranya *button* deskripsi yang menampilkan informasi tentang tempat Wisata, *button* Transportasi dan Hotel Terdekat berisi deskripsi kendaraan yang dapat menuju ke tempat wisata, serta letak hotel terdekat dengan lokasi wisata tersebut, *button* Arah Kemudi akan menampilkan rute dengan memanggil intent google maps pada android, dan *button* Saran menampilkan feedback email ke admin.



**Gambar 4.6** Detail Menu Lokasi Wisata

- 7) Tampilan Informasi Lokasi Wisata, Hotel Terdekat, dan Transportasi  
 Menu tampilan informasi lokasi wisata menampilkan *image* dan informasi tentang suatu objek Wisata, sedangkan untuk menu Hotel terdekat dan Transportasi berisi informasi, Seperti gambar 4.7.



Jawa Timur Park (Jatin Park) obyek wisata yang berada di lereng Gunung Panderman ini adalah yang termadan dan terbaik di Kota Wisata Batu. Wahana permainannya banyak dan pemandangannya juga indah. Selain itu, hawa yang sejuk menjadikan tempat wisata

**Gambar 4.7** Tampilan Informasi Lokasi Wisata

## 8) Tampilan Arah Kemudi dengan Google Maps

Menu Arah Kemudi menunjukkan jalur atau rute lokasi wisata pada google maps, seperti gambar 4.9



Gambar 4.9 Arah Kemudi

Berikut sedikit penggalan script untuk mengetahui lokasi kita dan tujuan :

```
GPSTracker gps = new GPSTracker(this);
double latitude = gps.getLatitude();
double longitude = gps.getLongitude();
// check if GPS enabled
if(gps.canGetLocation()){

latitude = gps.getLatitude();
longitude = gps.getLongitude();

Toast.makeText(getApplicationContext(), "Lokasi Anda - \nLat: " +
latitude + "\nLong: " + longitude, Toast.LENGTH_LONG).show();
}else{
latitude = 0;
longitude = 0;
System.out.println("PetaActivity.onCreate() : this");
gps.showSettingsAlert();
Toast.makeText(getApplicationContext(), "Gagal Mendapatkan Lokasi
GPS..", Toast.LENGTH_LONG).show();
finish();
}
System.out.println("PetaActivity.onCreate() : " + longitude + ",
"+latitude);
//Intent intent = new Intent(Intent.ACTION_VIEW, Uri.parse("geo:"
+lat + "," + lng + "?q=" + lat + "," + lng + "(" + nama + ")"));
```

```

//startActivity(intent);
Intent intent = new Intent(android.content.Intent.ACTION_VIEW,
Uri.parse("http://maps.google.co.id/maps?saddr="+String.valueOf(latitude)+"&daddr="+String.valueOf(longitude)+"&daddr="+lat+"&daddr="+lng));
startActivity(intent);
finish();

myMapView.setSatellite(false);
System.out.println("PetaActivity.onCreate() : " + lat);
// STARTING POINT
GeoPoint startGP = new GeoPoint((int) (Double.parseDouble(lat) * 1E6),
(int) (Double.parseDouble(lng) * 1E6));

// ENDING POINT
GeoPoint endGP = new GeoPoint((int) ( (latitude) * 1E6 ),
(int) ( (longitude) * 1E6));

```

### 9) Tampilan Saran

Tampilan Saran berupa *email* user ke admin yang diharapkan dapat memberikan kritik dan saran tentang lokasi wisata, seperti gambar 4.10



**Gambar 4.10 Saran**

#### 4.4 Pengujian Sistem

Pengujian berfungsi untuk melihat apakah program yang di buat bisa memberikan informasi tentang suatu objek wisata kepada user. Pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi Wisata Kota Batu meliputi 2 hal yaitu :

##### 4.4.1 Kompatibilitas Perangkat *Mobile*

Pengujian yang dilakukan dengan 3 *Smartphone* Android yang memiliki spesifikasi berbeda. Berikut tabel pengujiannya :

Tabel 4.1 Kompatibilitas perangkat Mobile

Type Handphone	Spesifikasi	Hasil Pengujian
Sony Ericsson Xperia X8	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Resolusi : 320 x 480 pixel</li> <li>➤ Os : Gingerbread (2.3.7)</li> <li>➤ CPU : ARMv6</li> <li>➤ RAM : 168 Mb</li> </ul>	Baik
Samsung Galaxy W	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Resolusi : 480 x 800 pixel</li> <li>➤ Os : Gingerbread (2.3.1)</li> <li>➤ CPU : 1,4 GHz Scorpion</li> <li>➤ RAM : 512 Mb</li> </ul>	Baik
Sony Miro	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Resolusi : 320 x 480</li> <li>➤ Os : ICS (4.0.4)</li> <li>➤ CPU : 800 MHz Cortex A-5</li> <li>➤ RAM : 512 Mb</li> </ul>	Baik

#### 4.4.2 Fungsionalitas Fitur Aplikasi

Pengujian yang berdasar pada fungsi menu dan tampilan aplikasi pada perangkat *smartphone* Android dapat dilihat dalam tabel 4.2.

Tabel 4.2 Fungsionalitas Fitur Aplikasi

Fungsi	Berjalan	Tidak Berjalan
Menu Utama	✓	
Menu Lokasi Wisata	✓	
Detail Lokasi Wisata	✓	
Menu Hotel Terdekat	✓	
Menu Transportasi	✓	
Penunjuk Lokasi	✓	
Menu Saran	✓	

#### 4.4.3 Pengujian Oleh User

Pengujian Aplikasi Wisata Kota Batu berdasar pada user yang menilai segi tampilan, informasi dan fungsi seperti dijelaskan dalam tabel 4.3.

Tabel 4.3 Pengujian User

User	Tampilan Aplikasi	Tampilan Menu Lokasi Wisata	Informasi Lokasi Wisata	Informasi Hotel	Penunjuk Lokasi pada Google Map	User Friendly
1	B	B	B	B	B	B
2	B	B	B	C	B	B
3	B	B	B	B	B	B
4	B	B	B	B	B	B
5	B	B	B	B	B	B
6	B	B	B	B	B	B
7	B	B	B	B	B	B
8	B	B	B	B	B	B
9	B	B	B	B	B	B
10	B	B	B	C	B	B
11	B	B	C	B	B	B
12	B	B	B	B	B	B
13	B	B	B	B	B	B
14	B	B	B	B	B	B
15	B	B	B	B	B	B
16	B	B	B	B	B	B
17	B	B	B	B	B	B
18	B	B	B	B	B	B
19	B	B	B	B	B	B
20	B	B	B	B	B	B

Ket : B = Baik      C = Cukup      K = Kurang



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasar pengujian yang sudah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Aplikasi Wisata Kota Batu berjalan baik di 3 smartphone android yang diujikan dengan spesifikasi dan OS yang berbeda.
- Semua menu dan sub menu Aplikasi Wisata Kota Batu telah berjalan 95% secara baik dalam pengujian user.

#### **5.2 Saran**

- Perlu penambahan Forum guna berbagi informasi sesama user maupun admin.
- Penambahan Searching untuk memudahkan pencarian Objek Wisata .
- Untuk pengembangan aplikasi berikutnya diharapkan menambahkan objek wisata lain seperti wisata kuliner dan fasilitas belanja.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Utomo,Eko Priyo(2012).“Koleksi Aplikasi Favorit Android”.Yogyakarta: Penerbit Mediakom.
- [2] Tim EMS(2012).“Panduan Cepat Pemrograman Android”.Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo..
- [3] Safaat H, Nasrudin(2012).“Android Pemrograman Mobile SmartPhone dan Tablet”.Bandung : Penerbit Informatika Bandung
- [4] Amanda, Andaru, “Aplikasi Traveling Guide di Kota Bogor”, Gunadarma (online), <http://www.daruamanda.wordpress.com> (tanggal 25 Mei 2012)
- [5] Haryanto,Agus.“Mengenal Intent Pada Android”, <http://agusharyanto.net/wordpress/?p=537> (tanggal 19 Desember 2012)
- [6] Haryanto,Agus.“Tutorial Android Menampilkan Lokasi GPS pada Google Map”, <http://agusharyanto.net/wordpress/?p=480> (tanggal 19 Desember 2012)
- [7] Haryanto,Agus.“Tutorial Android Google Map Direction”, <http://agusharyanto.net/wordpress/?p=566> (tanggal 19 Desember 2012)

# LAMPIRAN

//splashscreen

```
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
android:id="@+id/relativeLayout1"
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="fill_parent"
android:background="#e7f8ff">
<LinearLayout
android:id="@+id/LinearLayout2"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:orientation="vertical" >

<LinearLayout
android:id="@+id/linearLayout5"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:orientation="vertical" >

<LinearLayout
android:id="@+id/linearLayout6"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="67dp"
android:layout_weight="1"
android:background="@drawable/just_button"
android:orientation="vertical" >

<RelativeLayout
android:id="@+id/relativeLayout1"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent" >

<ImageView
android:id="@+id/imageView1"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignParentLeft="true"
android:layout_centerVertical="true"
```

```

android:src="@android:drawable/ic_menu_recent_history" />

<TextView
android:id="@+id/txtviewtitle"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_centerVertical="true"
android:layout_toRightOf="@+id/imageView1"
android:shadowColor="#000000"
android:shadowDx="1"
android:shadowDy="1"
android:shadowRadius="2"
android:text="Selamat datang.."
android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceLarge" />

</RelativeLayout>

</LinearLayout>

</LinearLayout>

</LinearLayout>
<ProgressBar
android:id="@+id/pbMain"
style="?android:attr/progressBarStyleHorizontal"
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignParentBottom="true"
android:layout_alignParentLeft="true" />

<ImageView
android:id="@+id/imageView1"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_centerInParent="true"
android:layout_marginTop="88dp"
android:src="@drawable/Logo" />

```

```
</RelativeLayout>
```

```
// menu
```

```
<RelativeLayout  
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
android:id="@+id/relativeLayout1"  
android:layout_width="fill_parent"  
android:layout_height="fill_parent"  
android:background="#e7f8ff" >
```

```
<LinearLayout  
android:id="@+id/linearlayout2"  
android:layout_width="match_parent"  
android:layout_height="wrap_content"  
android:orientation="vertical" >
```

```
<LinearLayout  
android:id="@+id/linearlayout5"  
android:layout_width="match_parent"  
android:layout_height="wrap_content"  
android:orientation="vertical" >
```

```
<LinearLayout  
android:id="@+id/linearlayout6"  
android:layout_width="match_parent"  
android:layout_height="67dp"  
android:layout_weight="1"  
android:background="@drawable/just_button"  
android:orientation="vertical" >
```

```
<RelativeLayout  
android:id="@+id/relativeLayout1"  
android:layout_width="match_parent"  
android:layout_height="match_parent" >
```

```
<ImageView  
android:id="@+id/imageView1"
```

```

android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignParentLeft="true"
android:layout_centerVertical="true"
android:src="@android:drawable/ic_menu_compass" />

<TextView
android:id="@+id/txtviewtitle"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_centerVertical="true"
android:layout_toRightOf="@+id/imageView1"
android:shadowColor="#000000"
android:shadowDx="1"
android:shadowDy="1"
android:shadowRadius="2"
android:text="Home"
android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceLarge" />

</RelativeLayout>

</LinearLayout>
</LinearLayout>
</LinearLayout>

<Button
android:id="@+id/btnAbout"
style="@style/ButtonText"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignParentBottom="true"
android:layout_alignParentLeft="true"
android:background="@drawable/button_blue"
android:text="About" />

<ImageView
android:id="@+id/foto"
android:layout_width="match_parent"

```

```

android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignParentLeft="true"
android:layout_centerVertical="true"
android:src="@drawable/logo" />

<Button
android:id="@+id/btnLokasi"
style="@style/ButtonText"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignBaseline="@+id/btnAbout"
android:layout_alignBottom="@+id/btnAbout"
android:layout_toLeftOf="@+id/btnExit"
android:layout_toRightOf="@+id/btnAbout"
android:background="@drawable/button_blue"
android:text="Lokasi Wisata" />

```

```

<Button
android:id="@+id/btnExit"
style="@style/ButtonText"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignParentBottom="true"
android:layout_alignParentRight="true"
android:background="@drawable/button_blue"
android:text="Exit" />

```

```

</RelativeLayout>

```

```

// menu activity
package my.com.wisata.batu;
import java.util.ArrayList;
import android.app.Activity;
import android.app.AlertDialog;
import android.content.DialogInterface;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;

```



```

import android.view.View.OnClickListener;
import android.widget.AdapterView;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;
import android.widget.Spinner;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;

public class MenuActivity extends Activity {
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.menu);
        Button btnButton = (Button) findViewById(R.id.btnAbout);
        btnButton.setOnClickListener(new OnClickListener() {

            @Override
            public void onClick(View v) {
                showAbout();
            }
        });
        btnButton = (Button) findViewById(R.id.btnLokasi);
        btnButton.setOnClickListener(new OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                showLokasi();
            }
        });
        btnButton = (Button) findViewById(R.id.btnExit);
        btnButton.setOnClickListener(new OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                doCloseConfirm();
            }
        });
        protected void showLokasi() {

```

```

// TODO Auto-generated method stub
Intent intent = new Intent(this,LokasiActivity.class);
startActivity(intent);
}
protected void showAbout() {
new AlertDialog.Builder( this)
.setTitle("")
.setMessage("Wisata Kota Batu\n" +
"\n" +
>Nama : Achmad Isa Al'fajri.\n" +
"Nim : 08.18.185")
.setIcon(R.drawable.logo)
.setPositiveButton("Ok", null)
.show();
}
public void t(String text) {
Toast.makeText(getApplicationContext(), text, Toast.LENGTH_LONG).show();
}
@Override
public void onBackPressed() {
// TODO Auto-generated method stub
//super.onBackPressed();
doCloseConfirm();
}
private void doCloseConfirm() {
// TODO Auto-generated method stub
AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder( this);
builder.setMessage("Exit Dari Aplikasi?")
.setCancelable(false)
.setPositiveButton("Ya", new DialogInterface.OnClickListener() {
public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
finish();
}
})
.setNegativeButton("Tidak", new DialogInterface.OnClickListener() {
public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
dialog.cancel();
}
}
}

```

```

});
AlertDialog alert = builder.create();
alert.show();
}
}

// list
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:background="@drawable/list_selector"
android:orientation="horizontal"
android:padding="5dip" >

<!-- Title -->

<TextView
android:id="@+id/title"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:text="Nama"
android:textColor="#040404"
android:textSize="16dp"
android:textStyle="bold"
android:typeface="sans" />

<!-- Name -->

<TextView
android:id="@+id/detail1"
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignBottom="@+id/thumbnail"
android:layout_alignLeft="@+id/title"
android:layout_below="@+id/title"
android:layout_marginTop="1dip"

```

```

android:layout_toLeftOf="@+id/thumbnail"
android:text="Alamat"
android:textColor="#343434"
android:textSize="14dp" />

<!-- Rightend Arrow -->

<ImageView
android:id="@+id/imageView1"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignParentRight="true"
android:layout_centerVertical="true"
android:src="@drawable/arrow" />

<LinearLayout
android:id="@+id/thumbnail"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_centerVertical="true"
android:layout_toLeftOf="@+id/imageView1"
android:background="@drawable/image_bg"
android:padding="3dip" >

<ImageView
android:id="@+id/list_image"
android:layout_width="50dip"
android:layout_height="50dip"
android:src="@drawable/foto" />

</LinearLayout>
</RelativeLayout>

//map
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
android:orientation="vertical"

```

```

android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="fill_parent">

<com.google.android.maps.MapView
android:id="@+id/maps"
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="fill_parent"
android:enabled="true"
android:clickable="true"
android:apiKey="0ea-L80qT58mUr4F0X3uiUX20C73dwxeJmtzpXQ">

</com.google.android.maps.MapView>

<LinearLayout android:id="@+id/zoom"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignParentBottom="true"
android:layout_alignParentLeft="true" />

</RelativeLayout>

```

```
//check gps and location
```

```

package my.com.wisata.batu;
import java.net.HttpURLConnection;
import java.net.URL;
import java.util.ArrayList;
import java.util.List;
import javax.xml.parsers.DocumentBuilder;
import javax.xml.parsers.DocumentBuilderFactory;
import my.com.wisata.batu.utils.DirectionPathOverlay;
import my.com.wisata.batu.utils.GoogleParser;
import my.com.wisata.batu.utils.Parser;
import my.com.wisata.batu.utils.Route;
import my.com.wisata.batu.utils.RouteOverlay;
import org.w3c.dom.Document;

```

```
import org.w3c.dom.Node;
import org.w3c.dom.NodeList;
import GPSTracker.GPSTracker;
import android.annotation.SuppressLint;
import android.content.Intent;
import android.graphics.Canvas;
import android.graphics.Color;
import android.graphics.drawable.Drawable;
import android.net.Uri;
import android.os.AsyncTask;
import android.os.Bundle;
import android.os.StrictMode;
import android.util.Log;
import android.view.ViewGroup;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;
import com.google.android.maps.GeoPoint;
import com.google.android.maps.ItemizedOverlay;
import com.google.android.maps.MapActivity;
import com.google.android.maps.MapController;
import com.google.android.maps.MapView;
import com.google.android.maps.MyLocationOverlay;
import com.google.android.maps.Overlay;
import com.google.android.maps.OverlayItem;
```

```
public class PetaActivity extends MapActivity {
    MapView myMapView = null;
    MapController myMC = null;
    GeoPoint startGP ;
```

```

GeoPoint endGP ;
public static String id;
public static String nama;
public static String desk;
public static String alamat;
public static String lat,lat2;
public static String lng,lng2;
public static String img;
public static String hotel;
public static String angkutan;

public static final String KEY_ID = "id";
public static final String KEY_NAMA = "nama";
public static final String KEY_DESK = "desk";
public static final String KEY_ALAMAT = "alamat";

public static final String KEY_LAT= "lat";
public static final String KEY_LNG = "lng";
public static final String KEY_IMG = "img";
public static final String KEY_HOTEL = "hotel";
public static final String KEY_ANGKUTAN = "angkutan";

@SuppressLint("NewApi")
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
super.onCreate(savedInstanceState);
setContentView(R.layout.peta);
StrictMode.ThreadPolicy policy = new StrictMode.
ThreadPolicy.Builder().permitAll().build();
StrictMode.setThreadPolicy(policy);

Intent i = getIntent();

```

```

id = i.getStringExtra(KEY_ID) ;
nama = i.getStringExtra(KEY_NAMA) ;
desk = i.getStringExtra(KEY_DESK) ;
alamat = i.getStringExtra(KEY_ALAMAT) ;
lat = i.getStringExtra(KEY_LAT).replace(",", ".") ;
lng = i.getStringExtra(KEY_LNG).replace(",", ".") ; ;
img = i.getStringExtra(KEY_IMG) ;
hotel = i.getStringExtra(KEY_HOTEL) ;
angkutan = i.getStringExtra(KEY_ANGKUTAN) ;
myMapView = (MapView) findViewById(R.id.maps);

GPSTracker gps = new GPSTracker(this);
double latitude = gps.getLatitude();
double longitude = gps.getLongitude();
// check if GPS enabled
if(gps.canGetLocation()){

latitude = gps.getLatitude();
longitude = gps.getLongitude();

Toast.makeText(getApplicationContext(), "Lokasi Anda - \nLat: " + latitude +
"\nLong: " + longitude, Toast.LENGTH_LONG).show();
}else{
latitude = 0;
longitude = 0;
System.out.println("PetaActivity.onCreate() : this");
gps.showSettingsAlert();
Toast.makeText(getApplicationContext(), "Gagal Mendapatkan Lokasi GPS..",
Toast.LENGTH_LONG).show();
finish();
}
System.out.println("PetaActivity.onCreate() : " + longitude + ", "+latitude);

```



```

//Intent intent = new Intent(Intent.ACTION_VIEW, Uri.parse("geo:" +lat +","
+lng +"?q=" +lat +"," +lng +"(" +nama +")"));
//startActivity(intent);
Intent intent = new Intent(android.content.Intent.ACTION_VIEW,
Uri.parse("http://maps.google.co.id/maps?saddr="+String.valueOf(latitude)+","+S
tring.valueOf(longitude)+"&daddr="+lat+","+lng));
startActivity(intent);
finish();

myMapView.setSatellite(false);
System.out.println("PetaActivity.onCreate() :"+ lat);
// STARTING POINT
GeoPoint startGP = new GeoPoint((int) (Double.parseDouble(lat) * 1E6),
(int) (Double.parseDouble(lng) * 1E6));

// ENDING POINT
GeoPoint endGP = new GeoPoint((int) ( latitude) * 1E6 ),
(int) ( longitude) * 1E6));
myMC = myMapView.getController();
myMC.setCenter(startGP);
myMC.setZoom(14);
Route route = getDirections(startGP, endGP);
RouteOverlay routeOverlay = new RouteOverlay(route, Color.BLUE);
myMapView.getOverlays().add(routeOverlay);
myMapView.getController().animateTo(startGP);
myMapView.getController().setCenter(getPoint(Double.parseDouble(lat),Double.
parseDouble(lng)));

Drawable marker=getResources().getDrawable(R.drawable.marker);
marker.setBounds(0, 0, marker.getIntrinsicWidth(), marker.getIntrinsicHeight());
Drawable marker2=getResources().getDrawable(R.drawable.marker2);

```

```

marker2.setBounds(0, 0, marker2.getIntrinsicWidth(),
marker2.getIntrinsicHeight());
myMapView.getOverlays().add(new
SitesOverlay(marker,Double.parseDouble(lat),Double.parseDouble(lng),lat +",
"+lng,nama));
myMapView.getOverlays().add(new SitesOverlay(marker2,latitude,longitudec, " "
,"Lokasi Anda"));
Overlay me = new MyLocationOverlay(this, myMapView);
myMapView.getOverlays().add(me);
myMapView.setBuiltInZoomControls(true);
myMapView.displayZoomControls(true);
}
private GeoPoint getPoint(double lat, double lon)
{
return (new GeoPoint((int)(lat*1000000.0),(int)(lon*1000000.0)));
}
private class SitesOverlay extends ItemizedOverlay<OverlayItem>{
private List<OverlayItem> items=new ArrayList<OverlayItem>();
private Drawable marker=null;
public SitesOverlay(Drawable marker,Double lat,Double lng,String jalan,String
Nama){
super(marker);
this.marker=marker;
items.add(new OverlayItem(getPoint(lat,lng),jalan,Nama));
populate();
}
@Override
protected OverlayItem createItem(int i){
return(items.get(i));
}
@Override
public void draw(Canvas canvas, MapView mapView,

```

```

boolean shadow){
super.draw(canvas, mapView, shadow);
boundCenterBottom(marker);
}
@Override
protected boolean onTap(int i){
Toast.makeText(PetaActivity.this,
items.get(i).getSnippet(),Toast.LENGTH_SHORT).show();
return(true);
}
@Override
public int size(){
return(items.size());
}
}

private class route extends AsyncTask{
protected Object doInBackground(Object... arg0) {
Route route = null;
try{
route = getDirections(startGP, endGP);
}catch (Exception e){
e.printStackTrace();
}
return route;
}
protected void onPostExecute(Route route){
RouteOverlay routeOverlay = new RouteOverlay(route, Color.BLUE);
myMapView.getOverlays().add(routeOverlay);
myMapView.getController().animateTo(startGP);
myMapView.setBuiltInZoomControls(true);
}
}

```

```

myMapView.displayZoomControls(true);
}
}
@Override
protected boolean isRouteDisplayed() {
// TODO Auto-generated method stub
return false;
}
private Route getDirections(final GeoPoint start, final GeoPoint dest) {
Parser parser;
String url = "http://maps.googleapis.com/maps/api/directions/json?";
final StringBuffer sBuf = new StringBuffer(url);
sBuf.append("origin=");
sBuf.append(start.getLatitudeE6() / 1E6);
sBuf.append(',');
sBuf.append(start.getLongitudeE6() / 1E6);
sBuf.append("&destination=");
sBuf.append(dest.getLatitudeE6() / 1E6);
sBuf.append(',');
sBuf.append(dest.getLongitudeE6() / 1E6);
sBuf.append("&sensor=true&mode=driving");
parser = new GoogleParser(sBuf.toString());
System.out.println(sBuf.toString());
Route r = parser.parse();
return r;
}
}
}

```



# INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

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

PT. BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

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 : Achmad Isa Al'fajri

NIM : 08.18.185

Jurusan : Teknik Informatika S-1

Judul Skripsi : **Rancang Bangun Aplikasi Tempat Pariwisata dan Hotel Kota Batu Menggunakan Google Maps Berbasis Android.** Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji

Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

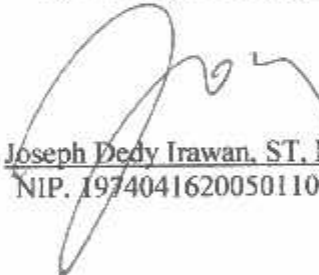
Hari : Rabu

Tanggal : 20 Februari 2013

Nilai : 86.80 (A)

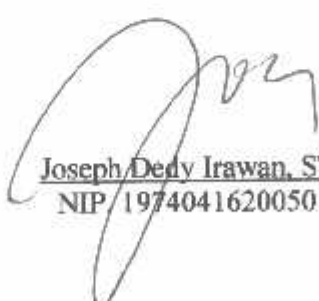
Panitia Ujian Skripsi

Ketua Majelis Penguji


  
Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji

Penguji I

  
Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
NIP. 197404162005011002

Penguji II

  
Sonny Prasetyo, ST, MT.  
NIP.P. 1031000433



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Malang

**FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI**

Nama : Achmad Isa Al'fajri  
NIM : 08.18.185  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Tempat Pariwisata dan Hotel Kota Batu  
Menggunakan Google Maps Berbasis Android

Tanggal	Penguji	Uraian	Paraf
20 Februari 2013	I	Teori flowchart pindah bab 2, GPS, Google Maps, Jelaskan secara Teknis, Cantumkan pengujian	
20 Februari 2013	II	Antara gambar & tabel harus terkait dengan paragraf, Pengujian 20 user , Cantumkan cuplikan script dalam pengujian sistem, Kesimpulan dan Abstrak	

**Anggota Penguji :**

**Penguji Pertama**

**Joseph Dedy Irawan, ST, MT**  
NIP. 197404162005011002

Mengetahui

**Dosen Pembimbing I**

**Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT**  
NIP.Y. 1018800189

**Penguji Kedua**

**Sonny Prasetyo, ST, MT.**  
NIP.P. 1031000433

**Dosen Pembimbing II**

**Mira Orisa, ST**  
NIP.P. 1031000435



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

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

PT. BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

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

Nomor : ITN-126/T.INF/TA/2012

17 Oktober

Lampiran : -

Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Sdr. Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT  
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1  
Institut Teknologi Nasional  
M a l a n g

Dengan hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : ACHMAD ISA AL'FAJRI  
Nim : 0818185  
Prodi : Teknik Informatika S1  
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu 6 ( enam ) bulan, terhitung mulai tanggal ;

17 Oktober 2012 – 17 April 2013

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui

Program Studi Teknik Informatika S1  
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



### FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Achmad Isa Al'fajri  
Nim : 08.18.185  
Masa Bimbingan : 17 Oktober 2012 s/d 17 April 2013  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Tempat Pariwisata Dan Hotel Kota Batu  
Menggunakan Google Map Berbasis Android

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	04-02-2013	Demo Program	
2	06-01-2013	BAB IV	
3	07-02-2013	Laporan Fix	
4	07-02-2013	ACC Makalah Seminar hasil	
5	16-02-2013	ACC Laporan Ujian Skripsi	
6			
7			
8			
9			
10			

Malang, Februari 2013

Dosen Pembimbing I

**Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT**  
NIP.Y. 1018800189

Form S-4b





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

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

PT. BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

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

Nomor : ITN-126/T.INF/TA/2012

17 Oktober

Lampiran : -  
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Sdr. Mira Orisa, ST  
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1  
Institut Teknologi Nasional  
M a l a n g

Dengan hormat  
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : ACHMAD ISA AL'FAJRI  
Nim : 0818185  
Prodi : Teknik Informatika S1  
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu 6 ( enam ) bulan, terhitung mulai tanggal ;

**17 Oktober 2012 – 17 April 2013**

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.

Demikian agar maktum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui

Program Studi Teknik Informatika S1

Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



### FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Achmad Isa Al'fajri  
Nim : 08.18.185  
Masa Bimbingan : 17 Oktober 2012 s/d 17 April 2013  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Tempat Pariwisata Dan Hotel Kota Batu Menggunakan Google Map Berbasis Android

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	14-01-2013	Flowchart	
2	19-01-2013	BAB I dan II	
3	04-02-2013	Demo Program	
4	04-01-2013	Laporan Fix	
5	07-02-2013	ACC Makalah Seminar hasil	
6	16-02-2013	ACC Laporan Ujian Skripsi	
7			
8			
9			
10			

Malang, Februari 2013  
Dosen Pembimbing II

**Mira Orisa, ST**  
NIP.P. 1031000435

Form S-4b

KUISIONER

Nama : Mega Yunani  
Pekerjaan : Pelajar  
Email : MegaYunani75@yahoo.com.

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran : —

Terima Kasih

### KUISIONER

Nama : EKO PRASETYO  
Pekerjaan : MAHASISWA  
Email : singo.crew23@yahoo.com

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran : \_

Terima Kasih

KUISIONER

Nama : Moch Samsul Arifin  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Email : sam\_kumat@ymail.com

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran : —

Terima Kasih

KUISIONER

Nama : Navita  
Pekerjaan : Mahasiswa S-2  
Email : (Rahasia)

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran :

- Transportasinya diperjelas, takut nyasar.
- Tiket masuk mana??

Terima Kasih

### KUISIONER

Nama : SINDUNG ANEGAR KUSUMA

Pekerjaan : MAHASISWA

Email : Mbekis.01@gmail.com

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

**Saran :**

- TIDAK ADA SARAN
- JOS BANGS

**Terima Kasih**

KUISIONER

Nama : *Adi Sanjaya*  
Pekerjaan : *Mahasiswa*  
Email : *adi-sanjaya2@yahoo.com*

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	<i>B</i>
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	<i>B</i>
3	Informasi Lokasi Wisata	<i>B</i>
4	Informasi Hotel	<i>C</i>
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	<i>B</i>
6	User Friendly	<i>B</i>

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran :

*Dikembangkan lagi Aplikasinya mas... ^^*

Terima Kasih



KUISIONER

Nama : Reza Desagi

Pekerjaan : Mahasiswa

Email : -

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran : -

Terima Kasih

KUISIONER

Nama : Yogi Hayoga  
Pekerjaan : Swasta  
Email : -

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran : Bagus.

Terima Kasih

### KUISIONER

Nama : Redhy Agus Setiawan  
Pekerjaan : Depcolector Adira.  
Email : Red\_Agus87@yahoo.com.

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	C
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

#### Saran :

Tampilan di Tab kok kurang memuaskan,  
mohon untuk diperbaiki agar user yang lain  
bisa menikmati menu dari aplikasi ini.

Terima Kasih

### KUISIONER

Nama : Titik Nuryanti  
Pekerjaan : Perawat  
Email : -

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran : -

Terima Kasih

KUISIONER

Nama : Rizka Yuliana

Pekerjaan : PNS

Email : -

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran : -

Terima Kasih

## KUISIONER

Nama : *Arif Cahyana*

Pekerjaan : *Mahasiswa*

Email : *-*

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran : *Deskripsi Lokasi lebih detail lagi.*

Terima Kasih

### KUISIONER

Nama : Yusril Ibtza Fahrani

Pekerjaan : Perawat

Email : -

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

#### Saran :

- Cantumkan biaya kendaraan + biaya masuk
- Secara keseluruhan bagus.

Terima Kasih

KUISIONER

Nama : Nani Hapsari  
Pekerjaan : Sabasta  
Email : girahmx2@gmail.com

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran :

Terima Kasih



### KUISIONER

Nama : Agiel Sugiharto Putra  
Pekerjaan : Manager Executive Travel  
Email : agiel\_putra@yahoo.com

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	A
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	C
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

#### Saran :

Kembangkan lagi fitur 2 nya, kalo uda bagus cocok buat usaha travel saya nanti... Ditunggu kabar baik selanjutnya.

Terima Kasih

KUISIONER

Nama : Risna Dwi K.

Pekerjaan : Pelajar

Email : .

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	D
6	User Friendly	D

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran : .

Terima Kasih

KUISIONER

Nama : RIFAI ISNANDA

Pekerjaan : MAHASISWA

Email : —

Berilah penilaian pada kolom “Nilai” yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

“RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID”.

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran : —

Terima Kasih

### KUISIONER

Nama : ILHAM TRIADI  
Pekerjaan : MAHASISWA  
Email : piditpedlut@gmail.com

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran :

Terima Kasih

KUISIONER

Nama : Budi Supriyadi  
Pekerjaan : Admin  
Email : budisupriyadi88@yahoo.com

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B

Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang

Saran : →

Terima Kasih

KUISIONER

Nama : Sifian Hagu Lucky R.

Pekerjaan : Swasta.

Email : -

Berilah penilaian pada kolom "Nilai" yang menurut anda sesuai dengan aplikasi.

"RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA DAN HOTEL KOTA BATU MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID".

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan Aplikasi	B
2	Tampilan Menu Lokasi Wisata	B
3	Informasi Lokasi Wisata	B
4	Informasi Hotel	B
5	Penunjuk Lokasi pada Google Map	B
6	User Friendly	B
Ket : B = Baik , C = Cukup , K = Kurang		

Saran : -

Terima Kasih