IMPLEMENTASI *LOCATION BASED SERVICE* BERBASIS *ANDROID* UNTUK PENCARIAN AKOMODASI PARIWISATA DI PESISIR BARAT

SKRIPSI

Disusun oleh:

BAYU PANDU PUTRA PRATAMA
NPM.1411010068

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2018

IMPLEMENTASI *LOCATION BASED SERVICE* BERBASIS *ANDROID* UNTUK PENCARIAN AKOMODASI PARIWISATA DI PESISIR BARAT

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER
Pada Jurusan Teknik Informatika
Informatic & Business Institute Darmajaya

Disusun oleh:

BAYU PANDU PUTRA PRATAMA
NPM.1411010068

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2018

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggung jawaban sepenuhnya berada ditangan saya.

Bandar Lampung, 24 September 2018

METERAI TEMPEL
474DAAFF932807407
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Bayu Pandu Putra Pratama
NPM. 1411010068

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi	:	IMPLEMANTASI LOCATION BASED SERVICE BERBASIS ANDROID UNTUK PENCARIAN AKOMODASI PARIWISATA DI PESISIR BARAT
Nama	:	**Bayu Pandu Putra Pratama**
NPM	:	1411010068
Jurusan	:	S1 Teknik Informatika

Menyetujui :

Pembimbing	Ketua Jurusan Teknik Informatika
Septilia Arfida,S.Kom, M.T.I	Yuni Arkhiansyah,S.Kom, M.Kom
NIK. 00080399	NIK. 00480802

HALAMAN PENGESAHAN

Telah Diuji dan Dipertahankan Didepan Tim Penguji Ujian Skripsi Jurusan Teknik Informatika. Insitut Informati dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung dan Dinyatakan Diterima untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Komputer.

MENGESAHKAN

1.	**Tim Penguji :**	**Tanda Tangan**
Ketua	**:Puput Budi Wintoro, S.Kom.,M.T.I**	.....
Anggota	**: Hariyanto Wibowo, S.Kom.,M.T.I**	.....

2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Sriyanto, S.Kom., M.M., Ph.D.
NIK. 00210800

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 September 2018

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada:

1. Allah SWT, Atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan serta pengetahuan yang diturunkan kepada penyusun..

2. Kedua orang tua dan saudaraku yang selalu menyayangi dan medoakanku dengan segenap jiwa dan raga, dan selalu percaya akan apa yang aku lakukan serta selalu mendukungku dengan penuh kasih sayang dan cintanya.

3. Almamaterku tercinta Intitut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya yang telah mendewasakan dan memberikanku banyak ilmu.

4. Dosen pembimbingku Ibu Septilia Arfida,S.Kom, M.T.I yang selalu sabar membimbingku dan mengarahkanku sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

5. Untuk sahabat – sahabatku Happy Family, yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungan dan semangat yang terus diberikan dalam penyusunan tugas akhir ini.

6. Sahabatku selama menempuh pendidikan di IIB Darmajaya, Neneng Yuliani, Lola wahyu cahyaning tyas, Fariz Arif Rahman, Sukron Tegar Fauzi, Hendra Gunawan, Widya Agus Triani yang sering menjadi tempat untuk berkeluh kesah dan *sharing*.

MOTTO

“Look the situation from all angels and you will become more open”

"There can be no happiness if the things we believe in are different from the things we do"

RIWAYAT HIDUP

1. Identitas
   a. Nama : BAYU PANDU PUTRA PRATAMA
   b. NPM : 1411010068
   c. Tempat / Tanggal Lahir : BANDAR LAMPUNG / 13 MEI 1996
   d. Agama : Islam
   e. Suku : Jawa
   f. Kewarganegaraan : Indonesia
   g. E-Mail : bayupandu21@gmail.com
   i. HP : 0821 75848181

2. Riwayat Pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis,antara lain :
   a) Pendidikan Sekolah Dasar (SD) 01 Titiwangi Candipuro tamat pada tahun 2008.
   b) Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Candipuro tamat pada tahun 2011.
   c) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Mei Bandar Lampung tamat pada tahun 2014.
   d) Pada tahun 2014 Penulis diterima di IBI Darmajaya Jurusan S-1 Teknik Informatika.

Bandar Lampung, 24 September 2018

Bayu Pandu Putra Pratama

ABSTRACT

ANDROID-BASED *LOCATION-BASED* SERVICE IMPLEMENTATION FOR SEARCHING TOURISM ACCOMMODATIONS IN PESISIR BARAT

Tourism is one of the sectors that can be relied upon as a source of foreign exchange for the country but in order to support the completeness of tourism accommodation facilities is very necessary. On the way to finding the nearest accommodation location of the desired tourism object, to find the location of tourism accommodation in Pesisir Barat regency through mobile devices is very important considering tourists who find it difficult to find tourism accommodation locations.

This study applied the Location Based Service concept. (LBS) is an information service that utilizes location bookmarking capabilities on mobile devices and can be accessed through mobile networks. The software development method in this study used the *Prototype* method with the stages of listening to customers, building and repairing prototypes, and customers testing prototypes.

The objective of this study was to build a system for finding the tourism accommodation by applying a location-based service technique based on android that was able to measure the accuracy of the closest tourism accommodation from users that could be reached to the location of the tourism accommodation. Location Based Service applications that are made can help users to find information, location of tourism accommodation and also determine the route that can be taken to get to the location of the tourism accommodation.

Keywords: ***Global Positioning System, Location Based Service*, Tourism Accommodation search system.**

INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMA JAYA

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT, karena atas Ridho dan Rahmat-Nya penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini meskipun masih banyak permasalahan dan hambatan yang ikut menyertai. Penyusun mohon maaf, jika laporan tugas akhir yang penyusun buat masih banyak kekurangan dan kelemahan. Untuk itu penyusun berharap kepada seluruh pembaca dapat memberikan saran dan kritik yang positif bersifat membangun demi kesempurnaan laporan tugas akhir yang penulis buat.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkann terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.Hi.Andi Desfiandi,SE,.MA selaku Ketua Yayasan Alfian Husein Informatics and Business Institute Darmajaya Bandar Lampung.
2. Bapak Ir.Hi.Firmansyah YA, MBA,.M.Sc selaku Rektor Informatics and Business Institute Darmajaya Bandar Lampung.
3. Bapak Sriyanto, S.Kom., M.M., Ph.D , selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Kemahasiswaan Informatics and Business Institute Darmajaya.
4. Bapak Yuni Arkhiansyah, S.Kom, M.Kom. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan petunjuk sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik .
5. Ibu Septilia Arfida, S.Kom, M.T.I Selaku Dosen pembimbing penyusunan skripsi yang telah berkenan membimbing dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Puput Budi Wintoro, S.Kom.,M.T.I. Selaku Dosen penguji I (satu) skripsi yang telah berkenan menyediakan waktu dan menguji hasil penelitian ini
7. Bapak Hariyanto Wibowo, S.Kom.,M.T.I. Selaku Dosen penguji II (dua) skripsi yang telah berkenan menyediakan waktu dan menguji hasil penelitian ini
8. Ayah, Ibu dan saudaraku tercinta yang selalu memberikan semangat, doa dan mencukupi segala keperluan untuk mendukungku.

9. Para Dosen, Staf dan karyawan Informatics And Business Institute Darmajaya Bandar Lampung yang telah memberi bantuan baik langsung maupun tidak langsung selama saya menjadi mahasiswa.

10. Dinas Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat yang telah membantu memberikan data data yang dibutuhkan dalam penyusunan tugas akhir ini.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan petunjuk sehingga saya dapat lebih mudah dalam menyususn skripsi ini.
12. Almamaterku Tercinta.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dalam pembahasan materi maupun dalam penyajiannya, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun merupakan masukan yang sangat berarti bagi penyempurnaan dimasa yang akan datang.
Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat dijadikan bahan pertimbangan informasi bagi pihak yang berkepentingan.

Bandar Lampung, 24 September 2018

Bayu Pandu Putra Pratama
NPM.1411010068

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN JUDUL I

PERNYATAAN II

HALAMAN PERSETUJUAN III

HALAMAN PENGESAHAN IV

HALAMAN PERSEMBAHAN V

MOTTO VI

ABSTRACT VII

RIWAYAT HIDUP VIII

PRAKATA IX

DAFTAR ISI X

DAFTAR TABEL XI

DAFTAR GAMBAR XII

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Ruang Lingkup Penelitian 2

1.3.1 Waktu dan Tempat Penelitian 2

1.3.2 Batasan Masalah 2

1.4 Tujuan Penelitian 3

1.5 Manfaat Penelitian 3

1.6 Sistematika Penulisan 3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Wisata 5

2.2 Pengertian Akomodasi 5

2.3 Konsep Sistem Dasar 5

2.3.1 Pengertian Sistem 5

2.4 Sistem Informasi Geografis 6

2.5 *Location Based Service (LSB)* 6

2.6 *Global Positioning System* 7
2.7 Google Maps API 7
2.8 Metode Pengembangan Perangkat Lunak 7
2.8.1 Metode *Prototype* 7
2.9 *Unified Modeling Language* (UML) 8
2.10 Perangkat Lunak Pengembangan Sitem 12
2.10.1 Android Studio 12
2.10.2 Pemograman Java 12
2.11 *Black Box Testing* 13
2.12 Kabupaten Pesisr Barat 14
2.12.1 Sejarah Kabupaten Pesisir Barat 14
2.13 Penelitian Terdahulu 14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak Model *Prototype* 17
3.1.1 *Model Prototype* 17
3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak 17
3.1.2 Metode Pengambangan System (UML) 18
3.1.2.1 *Use Case* Diagram 18
3.1.2.2 *Activity* Diagram 19
3.1.2.3 *Sequence* Diagram 20
3.1.2.4 *Class* Diagram 25
3.1.2.5 Desain *interface* 26
3.1.2.6 Evaluasi *Prototype* 29
3.2 Proses Kerja Aplikasi 30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian 31
4.1.1 Menu Utama Aplikasi 31
4.1..2 Menu Penginapan 32
4.1..3 Menu Kantor Polisi dan Puskesmas 33
4.1.4 Menu Toko Aksesoris 35
4.1.5 Menu Rumah Makan 36
4.2 Pengujian sistem 36
4.3 Kesimpulan Pengujian *System* 43

BAB V SIMPULAN DAN SARAN
5.1 Simpulan..... 44
5.2 Saran..... 44
DAFTAR PUSTAKA 46
LAMPIRAN..... 48

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram* 9

Tabel 2.2. Simbol *Activity Diagram* 10

Tabel 2.3 Simbol *Class Diagram*..... 11

Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu 14

Tabel 3.1 *Design Interface* Aplikasi pencarian akomodasi pariwisata 27

Tabel 4.1 Pengujian Versi Android 37

Tabel 42 Pengujian *Interface* Android Versi 4.4 (Kitkat)..... 37

Tabel 4.3 Pengujian Fungsi Menu Aplikasi..... 38

Tabel 4.4 Pengujian *Interface* Android Versi 6.0 (Marshmallow) 40

Tabel 4.5 Pengujian Fungsi Menu Aplikasi..... 40

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Model *Prototype*..... 8

Gambar 3.1 *Use Case* Diagram dari *System* 19

Gambar 3.2 *Activity Diagram* 20

Gambar 3.3 *Sequence* Diagram Penginapan 21

Gambar 3.4. *Sequence* Diagram Restoran 22

Gambar 3.5. *Sequence* Diagram Toko souvenir..... 23

Gambar 3.6. *Sequence* Diagram Kantor Polisi 24

Gambar 3.7. *Sequence* Diagram Puskesmas 25

Gambar 3.8. *Class Diagram system* pencarian akomodasi 26

Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama Aplikasi 31

Gambar 4.2 Tampilan *Maps* Penginapan 32

Gambar 4.3 Menu *Maps* kantor Polisi 33

Gambar 4.4 Menu *Maps* Puskesmas 34

Gambar 4.5 Tampilan *Maps* Aksesoris 35

Gambar 4.6 Tampilan *Maps* Rumah Makan 36

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi yang semakin lama semakin maju dan berkembang setiap saat, mempunyai peranan yang sangat penting dalam segala aspek ke-hidupan. Salah satu aspek teknologi yang sedang berkembang adalah teknologi mobile pada perangkat telepon pintar *smartphone*. Manusia seperti berlomba-lomba menciptakan teknologi guna mempermudah aktivitasnya. Bahkan dengan kemajuan teknologi bisa untuk pengganti fungsi manusia dalam beberapa hal. Sebelumnya, mobile phone hanya difungsikan sebagai alat komunikasi suara dan alat pengiriman pesan saja. Dengan semakin bertambahnya kebutuhan akan fitur-fitur baru untuk *mobile phone*, membuat para vendor mengembangkan teknologi-teknologi baru untuk setiap produk mereka. Salah satu teknologi yang diaplikasikan di perangkat *mobile phone* saat ini yaitu teknologi *Global Positioning System* (GPS). Dengan memanfaatkan GPS, pengguna dapat mengetahui posisi keberadaannya secara *real time*.

Location-Based Service (LBS) memanfaatkan teknologi GPS dalam pengaplikasiannya. Selain dapat mengetahui posisi pengguna, aplikasi LBS juga dapat menentukan posisi tempat-tempat tertentu. Dan dengan kombinasi ini, aplikasi LBS akan mencari rute untuk menghubungkan posisi pengguna dengan suatu tempat.

Informasi bisa didapatkan dengan mudah dalam waktu yang lebih cepat dengan menggunakan *smartphone*. Misalnya, informasi pada sektor pariwisata tentang lokasi akomodasi pariwisata. Akomodasi pariwisata contohnya seperti tempat penginapan yang diperuntukan bagi wisatawan yang ingin singgah atau menginap di dekat objek wisata, rumah makan yang salah satunya menghidangkan makanan tradisional asli dari kabupaten pesisir barat bagi wisatawan yang ingin mencari makanan dekat dengan tempat wisata, toko souvenir diperuntukan bagi

wissatawan yang ingin membeli souvenir atau oleh-oleh asli dari kabupaten pesisir barat, Puskesmas atau tempat pelayanan kesehatan yang merupakan fasilitas penting guna menunjang sektor pariwissata agar wisatawan dapat mendapatkan penanganan secara cepat perihal kesehatan mereka, dan yang terakhir kantor polisi guna menunjang keamanan dan kenyamanan sektor pariwisata yang ada di kabupaten pesisir barat. Semua akomodasi tersebut di peruntukan guna menunjang kepariwisataan yang ada di pesisir barat agar wisatawan yang datang khususnya yang berasal dari luar daerah dapat dengan mudah mendapatkan informasi letak akomodasi pariwisata yang ada pesisir barat Sehingga wisatawan tidak perlu untuk meninjau terlebih dahulu. Hal itu akan membutuhkan banyak waktu sehingga kurang efisien untuk wisatawan yang berasal dari luar daerah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka untuk membantu para wisatawan khususnya dari luar daerah yang berminat untuk bermalam di tempat penginapan yang ada di Kabupaten Pesisir Barat, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul "Implementasi *Location Based Service* Berbasis Android Untuk Pencarian Akomodasi Pariwisata Di Pesisir Barat".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengatahui lokasi akomodasi pariwisata terdekat yang ada di pesisir barat menggunakan *Location Based Service?*

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

1.3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian akan dilakukan selama 1 bulan dan bertempat di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Pesisir yang beralamat di Jl. Cempaka No.02, Kelurahan Pasar Mulya, Kecamatan Pesisir Tengah, Kabupaten Pesisir Barat 34874.

1.3.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa Aplikasi Android SIG yang menggunakan *Location Base Service(LBS)*.
2. Data objek yang dipakai adalah tempat penginapan, rumah makan, toko sovenir, kantor polisi dan puskesmas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sistem untuk pencarian akomodasi pariwisata dengan menerapkan teknik *Location Based Services* yang berbasis Android.
2. Mengukur tingkat akurasi tempat akomodasi pariwisata terdekat dari pengguna.
3. Untuk mengetahui informasi tempat akomodasi pariwisata yang ada di Kabupaten Pesisir Barat.
4. Memudahkan wisatawan untuk mencari akomodsi pariwisata terutama yang berasal dari luar daerah.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sistem *Location Based Service* pada aplikasi pencarian lokasi akomodasi terdekat.
2. Dapat mengetahui tingkat akurasi tempat akomodasi terdekat dari pengguna.
3. Memberikan informasi tentang akomodasi yang ada di Kabupaten Pesisir Barat.
4. Wisatawan dapat dengan mudah mencari tempat akomodasi terdekat.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang diterapkan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan dan menjelaskan tentang Pengertian pariwisata, Pengertian akomodasi, Konsep dasar sistem, Pengertian Sistem informasi geografis, Pengertian *Location based service*, Pengertian *Global positioning system*, Pengertian Google maps API, Metode pengembangan perangkat lunak, *Unified modeling language*, Perangkat lunak pengambangan sistem, Kabupaten pesisir barat, dan Penelitian Terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metodologi pengembangan perangkat lunak model *prototype* penelitian maupun teknik-teknik yang di gunakan penulis dalam mengumpulkan data, dan Proses kerja aplikasi

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang Hasil penelitian, implementasi dari aplikasi yang dibuat serta melakukan pengujian dari hasil penelitian untuk mengetahui aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan dan pembahasan aplikasi

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan permasalahan yang ada dan solusi yang baru yang ditemukan dan saran terhadap objek penelitian serta untuk penelitian selanjutnya.

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Wisata

Agustina et al (2016) menguraikan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembanganpribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam waktu sementara.

2.2 Pengertian Akomodasi

Nugroho, Nurhayati, & Widianto (2016) menguraikan bahwa Akomodasi pariwisata dalam penelitian ini adalah berbagaimacam fasilitas yang berhubungan dengan pelayanan untuk menunjang kegiatan wisatawan saat berlibur disuatu destinasi yang bisa berupa hotel maupun vila.

2.3 Konsep Dasar Sistem

2.3.1 Pengertian Sistem

Yuliawan, Sunarto, & Tony (2013) menguraikan bahwa Sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan prosedur ini adalah sistem akuntansi. Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur penerimaan kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian dan buku besar. Sedangkan dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan ini misalnya adalah sistem komputer yang didefinisikan sebagai kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak.

2.4 Sistem Informasi Geografis (SIG)

Sumardin & SN (2016) menguraikan bahwa Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan sistem yang dirancang untuk bekerja dengan data yang tereferensi secara spasial atau koordinat-koordinat geografi. Sistem informasi geografis adalah bentuk sistem informasi yang menyajikan informasi dalam bentuk grafis dengan menggunakan peta sebagai antar muka. SIG tersusun atas konsep beberapa lapisan (layer) dan relasi. Kemampuan dasar SIG yaitu mengintegrasikan berbagai operasi basis data seperti *query*, menganalisisnya serta menampilkannya dalam bentuk pemetaan berdasarkan letak geografisnya

2.5 *Location Based Service* (LBS)

A Septilia, Amnah & W Hariyanto, (2018 : 98) menguraikan bahwa *Location Based Service* adalah aplikasi yang bergantung pada lokasi tertentu dan di definisikan pula sebagai layanan informasi dengan memanfaatkan teknologi untuk mengetahui posisi sesuatu. Layanan berbasis lokasi menggunakan teknologi *positioning system*, teknologi ini memungkinkan para pengguna dapat memperoleh informasi lokasi sesuai dengan kebutuhannya. Terdapat Dua unsur utama LBS yaitu sebagai berikut :

a. *Location Manager* (API Maps): Menyediakan *tools/source* untuk LBS, *Aplication Programming Interface* (API) *Maps* menyediakan fasilitas untuk menampilkan, memanipulasi peta beserta featurelainnya seperti tampilan satelit, *street* (jalan), maupun gabungannya. Paket ini berada pada com.google.android.maps.
b. *Location Providers* (API *Location*): Menyediakan teknologi pencarian lokasi yang digunakan oleh *device*/perangkat. API *Location* berhubungan dengan data GPS (*Global Positioning System*) dan data lokasi *real-time*. API *Location* berada pada paket android yaitu android.*location*. Dengan *location manager*, kita dapat menentukan lokasi kita saat ini dan rute menuju tempat tertentu.

2.6 *Global Positioning System* (GPS)

A Septilia, Amnah & W Hariyanto, (2018 : 102) menguraikan bahwa GPS (*Global Positioning System*) adalah sebuah sistem navigasi berbasiskan radio yang menyediakan informasi kooordinat posisi, kecepatan, dan waktu kepada pengguna diseluruh dunia. Jasa penggunaan satelit GPS tidak dikenakan biaya. Pengguna hanya membutuhkan GPS *receiver* untuk dapat mengetahui koordinat lokasi. Keakuratan koordinat lokasi tergantung pada tipe GPS *receiver*.

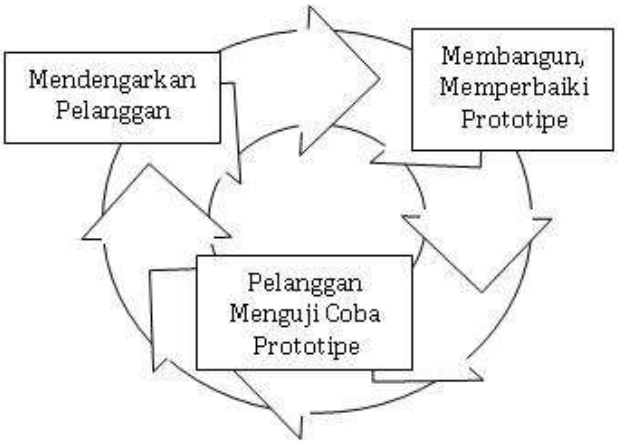
2.7 Google Maps API

Agustina et al (2016) menguraikan bahwa API atau *Application Programming Interface* merupakan suatu dokumentasi yang terdari dari *interface*, fungsi, kelas, struktur dan sebagainya untuk membangun sebuah perangkat. Dengan adanya API ini, maka memudahkan programmer untuk membongkar suatu *software* untuk kemudian dapat dikembangkan atau diintegrasikan dengan perangkat lunak lain. API dapat dikatakan sebagai penghubung suatu aplikasi dengan aplikasi lainnya yang memungkinkan programmer menggunakan *system function*.

2.8 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

2.8.1 Metode *Prototype*

Supriyadi (2017) menguraikan bahwa model *prototype* dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program *prototype* agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program *prototype* biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program *prototype* ini dievaluasi oleh pelanggan atau *user* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keingan pelanggan atau *user*. Gambar 2.1 berikut merupakan gambar model dari *prototype*.



Gambar 2.1 Model *Prototype*

Proses-proses dalam model *prototype* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mendengarkan Pelanggan : *developer* dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.
2. Membangun, Memperbaiki *Prototype*: perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.
3. Pelanggan Menguji Coba *Prototype* : klien mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

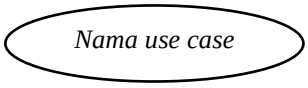
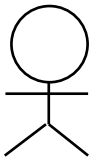
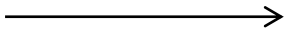
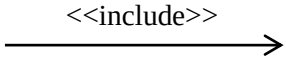
2.9 *Unified Modelling Language* (UML)

Aprianti & Maliha (2016) menjelaskan bahwa *Unified Modeling Language* (UML) adalah standarisasi bahasa pemodelan untuk membangun perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. Diagram - diagram yang digunakan pada UML antara lain adalah C*lass Diagram*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

a. *Use Case* Diagram

Aprianti & Maliha (2016) menguraikan bahwa *Use case diagram* menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem infromasi yang akan dibuat. Simbol - simbol *Use Case* dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut:

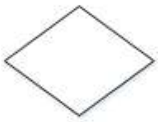
Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	**Keterangan**
Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor.
Aktor/*Actor* 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi.
Asosiasi/*association*	Komunikasi antar aktor dan *Use Case* yang berpartisipasi.
Ekstensi/*extend* <<extend>> 	Relasi *Use Case* tambahan ke sebuah *Use Case* dimana *Use Case* yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa *Use Case* tambahan.
Generalisasi/*generalization*	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah *Use Case* yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya.
Include/*Use Case* <<include>>  uses	Relasi *Use Case* tambahan ke sebuah *Use Case* dimana *Use Case* yang ditambahkan memerlukan *Use Case* ini untuk menjalankan fungsinya.

b. Activity Diagram

Aprianti & Maliha (2016) menguraikan bahwa *Activity Diagram* menggambarkan rangkaian aliran kerja dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Simbol – simbol *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2. Simbol *Activity Diagram*

Simbol	**Keterangan**
Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Status awal	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
Status akhir	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.
Percabangan/*join* 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu.
Penggabungan/*join*	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

c. Sequence

Aprianti & Maliha (2016) menguraikan bahwa *Sequence Diagram* menggambarkan interaksi objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

d. Class Diagram

Aprianti & Maliha (2016) menguraikan bahwa *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendifinisian kelas-kelas yang akan di buat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Simbol-simbol yang ada pada *Class diagram* ditunjukan oleh Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol *Class Diagram*

Simbol	**Deskripsi**
Kelas Nama_kelas +atribut +operasi( )	Kelas pada struktur *system*
Antarmuka/*interface*	Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosisasi/*association*	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan *multiplicity*.
Asosisasi berarah/*directed association*	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.
Generalisasi	Relasi antarkelas dengan makna Generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
Kebergantungan/*dependency*	Relasi antarkelas dengan makna Kebergantungan antarkelas
Agregasi/*aggregation*	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian

2.10 Perangkat Lunak Pengembangan Sistem

Untuk membangun aplikasi pmbelajaran, diperlukan beberapa jenis perangkat lunak, yaitu :

2.10.1 Android Studio

Murtiwiyati (2013) menjelaskan bahwa Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel/*smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, dan Nvidia.

2.10.2 Pemrograman Java

Wardhani & Yaqin (2013) menguraikan bahwa Pemrograman Java Java adalah sebuah bahasa pemrograman yang populer dikalangan para akademisi dan praktisi komputer. Java pertama kali dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan akan sebuah bahasa komputer yang ditulis satu kali dan dapat dijalankan dibanyak system komputer berbeda tanpa perubahan kode berarti. Pada umumnya, para pakar pemrograman berpendapat bahwa bahasa Java memiliki konsep yang konsisten dengan teori pemrograman objek dan aman untuk digunakan. Java sampai saat ini masih merupakan bahasa pemrograman yang masih sangat di minati dan banyak digunakan oleh para progremer dan *software developer* untuk mengembangkan berbagai tipe aplikasi, mulai dari aplikasi *console*, aplikasi *desktop, game*, dan *applet* (aplikasi yang berjalan di lingkungan *web browser*), sampai ke aplikasi- aplikasi yang berskala *enterprise*. Untuk memenuhi kebutuhan tipe aplikasi yang beragam tersebut, Java dikategorikan menjadi tiga edisi, yaitu: J2SE (Java 2 *Platform Standart Edition*) untuk membuat aplikasi- aplikasi *desktop* dan *apllet*, J2EE (Java 2 *Platform Enterprise Edition*) untuk membuat aplikasi-aplikasi multitier berskala *enterprise*, dan J2ME (Java 2

Platform Micro Edition) untuk membuat aplikasi-aplikasi yang dapat dijalankan dilingkungan perangkat-perangkat mikro seperti *handphone*, PDA dan *Smartphone*.

2.11 Blackbox Testing

Hasan Bisry Isa Alfaris, Choirul Anam & Ali Masy'an *Black box* (2013) menguraikan bahwa *black box testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan cek fungsional perangkat lunak. Jadi analogi seperti yang kita lihat kotak hitam, kita dapat melihat hanya penampilan luar, tanpa mengetahui apa di balik bungkus hitamnya. Sama seperti pengujian kotak hitam, mengevaluasi hanya penampilan eksternal (antarmuka), fungsional tanpa mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dalam codingan. Tujuan *black box testing* adalah untuk mencari kesalahan/kegagalan dalam operasi tingkat tinggi, yang mencakup kemampuan dari perangkat lunak, operasional/tata laksana, skenario pemakai. Fungsi dari pengujian ini berdasarkan kepada apa yang dapat dilakukan oleh sistem. Untuk melakukan pengujian perilaku seseorang harus mengerti lingkup dari aplikasi, solusi bisnis yang diberikan oleh aplikasi, dan tujuan sistem dibuat. Pada tahap ini dilakukan pengujian masing-masing unit program apakah sesuai dengan tugasnya. Pengetesan ini dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing*. Pada pengujian *black box* adalah pengujian yang tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi pada sistem (tidak perlu tahu proses/logika kode), yang di uji adalah input serta output dari perangkat lunak.

2.12 Kabupaten Pesisir Barat

2.12.1 Sejarah Kabupaten Pesisir Barat

Kabupaten Pesisir Barat, yang memiliki luas wilayah ±2.907,23 KM Persegi. Beribu Kota di Krui, dengan jumlah penduduk sebesar ±136.370 jiwa pada tahun 2011 dan 117 Desa/Kelurahan. Dibentuk berdasarkan Undang-undang Nomor 22 Tahun 2012 tentang Pembentukan Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung dan diresmikan pada tanggal 22 April 2013. Secara geografis, Kabupaten Pesisir Barat memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut:

1. UTARA, Kabupaten Lampung Barat, Kabupaten Tanggamus, Desa Way Beluah dan Kecamatan Banding Agung Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan Provinsi Sumatera Selatan.
2. SELATAN, Samudera Hindia.
3. BARAT, Kecamatan Nasal Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu.
4. TIMUR Desa Tampang Tua Kecamatan Pematang Sawa, Desa Sedayu, Desa Sidomulyo Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus.

2.13 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.4 berikut merupakan penelitian terdahulu yang terkait dengan Pariwisata dan Android diantaranya sebagai berikut :

Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Tahun Terbit	Keterangan
1.	Wahyu Kusuma R, Any K. Yapie & Eriza Siti Mulyani	Aplikasi *Location Based Service* (LBS) Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Berbasis Android	Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi/ 2013	Penelitian ini menampilkan peta dan informasi dari objek wisata Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Aplikasi ini menghasilkan informasi-informasi dan visualisasi objek dalam bentuk *maps* yang dapat digunakan sebagai referensi dalam mengambil

				keputusan dalam pencarian lokasi objek wisata yang ada di wilayah TMII
2.	Nove Agustina, Slamet Risnanto & Irwin Supriadi	Pengembangan Aplikasi *Location Based Service* Untuk Informasi Dan Pencarian Lokasi Pariwisata Di Kota Cimahi Berbasis Android	Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan/ 2016	Penelitian ini membahas tentang metode *Location Based Service* yang memudahkan wisatawan mencari lokasi tempat wisata di Kota Cimahi, peneliti tertarik untuk membuat aplikasi tentang pencarian lokasi parawisata di Kota Cimahi
3.	Agus Adhi Sumitro, Alicia A. E. Sinsuw, & Xaverius B. N. Najoan	Implementasi *Location Based Service* Untuk Aplikasi *Mobile City Directory* Studi Kasus Kota Kotamobagu	E-Journal Teknik Informatika / 2017	Penelitian ini membahas tentang pembuatan aplikasi yang memuat konten-konten local dari kotamobagu dimana aplikasi ini memanfaatkan *firebase* sebagai *backend*, *global positioning system* pada *google maps* serta mengimplementasikan *Location Based Service* pada aplikasi *City Directory* pada sistem operasi Android.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak Model *Prototype*

Dalam melakukan perancangan sisitem *Location Based Service* berbasis android untuk pencarian akomodasi pariwisata di Pesisir Barat digunakan metodologi sebagai berikut:

3.1.1 Pengumpulan Kebutuhan

a. Studi Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari, membaca, dan mempelajari buku-buku yang tersedia diperpustakaan, toko buku, dan melalui internet yang digunakan sebagai literatur yang dapat mendukung di dalam penyusunan dan penulisan skripsi. Tujuan dari Kepustakaan yaitu untuk menemukan teori pendukung yang telah berhasil melakukan pengembangan sistem yang dijadikan referensi dalam penelitian. Ada pun literature yang digunakan adalah sebagai berikut: Buku-buku yang berkaitan dengan ilmu komputer dan kepariwisataan serta jurnal-jurnal yang terkait dengan metode yang akan digunakan.

b. Observasi

Observsi (Pengamatan Langsung) merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi). Ada pun observasi yang dilakukan adalah sebagai berikut: mendatangi langsung tempat yang akan dijadikan bahan penelitian serta meminta data-data yang terkait tentang akomodasi pariwisata yang ada di pesisir barat kepada dinas pariwisata.

c. Dokumentasi

Metode ini juga berfungsi sebagai pengumpulan data-data pendukung seperti gambar-gambar atau dokumen yang lainnya sebagai penjelasan tentang data-data yang sudah diperoleh dari hasil pengamatan dan penelitian. Ada pun

dokumentasi yang di lakukan adalah bukti surat izin penelitian dari dinas pariwisata pesisir barat dan data-data akomodasi pariwisata yang ada di pesisir barat.

3.1.1.1 Analisis Kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak

Penjelasan dari analisis kebutuhan perangkat keras,perangkat lunak dan analisa kebutuhan sumber daya manusia:

1) Analisis Kebutuhan Prangkat Lunak

Software untuk pembuatan aplikasi ini adalah menggunakan dua perangkat lunak, yang pertama perangkat lunak untuk proses pembuatan aplikasi dan kedua perangkat lunak untuk penerapan aplikasi. Perangkat lunak pembuatan *Software* yang digunakan pada pembuatan aplikasi adalah :

a. Sistem operasi, penggunaan sistem oprasi menggunakan windows 10

b. Android A5 (versi 2017 Android 6.0.1)

2) Analisa kebutuhan perangat keras

a. *Processor* Intel CORE i5-7200U.

b. *RAM* 4GB

c. *Harddisk* 1TB

d. *Keyboard* dan *mouse optic*

e. *Smartphone Android*

f. Kabel USB

3) Analisa kebutuhan sumber daya manusia

User atau pengguna untuk aplikasi ini adalah semua kalangan.Pengguna disini tidak dituntut untuk mengerti bagaimana program berjalan tetapi pengguna dituntut hanya mengerti menggunakan aplikasi ini setelah terinstal pada *smartphone* Android pengguna

3.1.2 Metode Pengembangan Sistem

3.1.2.1 Model *Prototype*

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan metode pendekatan *prototype*. *Prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. Dengan metode *prototype* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

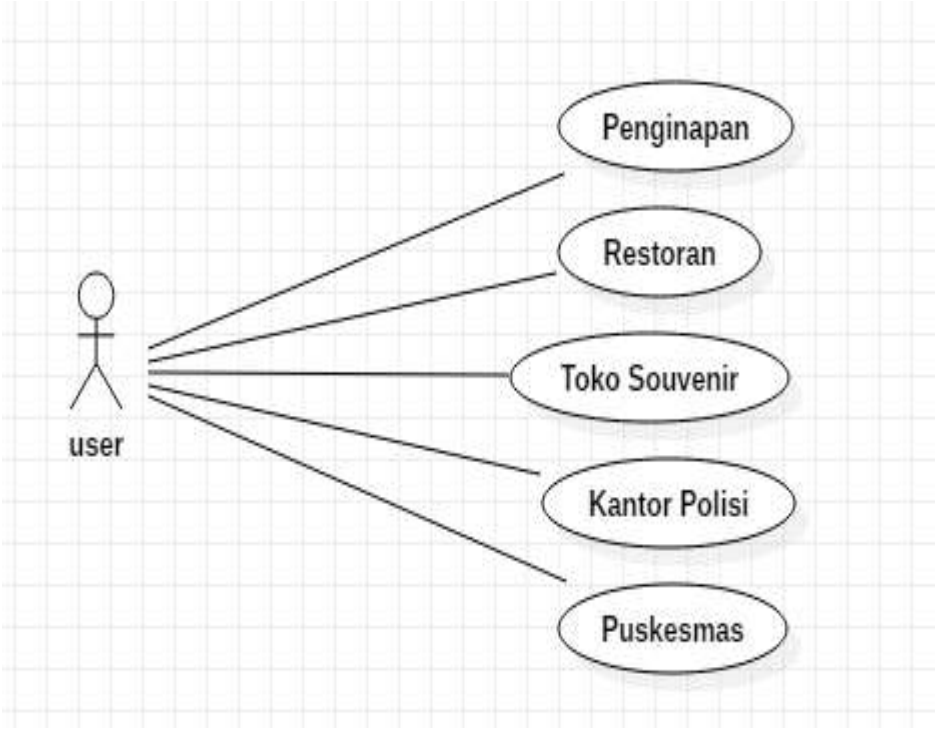
Berikut adalah langkah-langkah dalam merancang sistem yang penulis gunakan dalam mekanisme pengembangan sistem dengan *prototype* , langkahlangkah tersebut adalah :

1. Mendengarkan Pelanggan : *developer* dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.
2. Membangun, Memperbaiki Prototipe: perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.
3. Pelanggan Menguji Coba Prototipe : klien mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

3.1.3 *Use Case* Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang menjelaskan keseluruhan kerja sistem secara garis besar dengan mempresentasikan interaksi antara aktor yang dibuat serta memberikan gambaran fungsi-fungsi pada sistem tersebut.

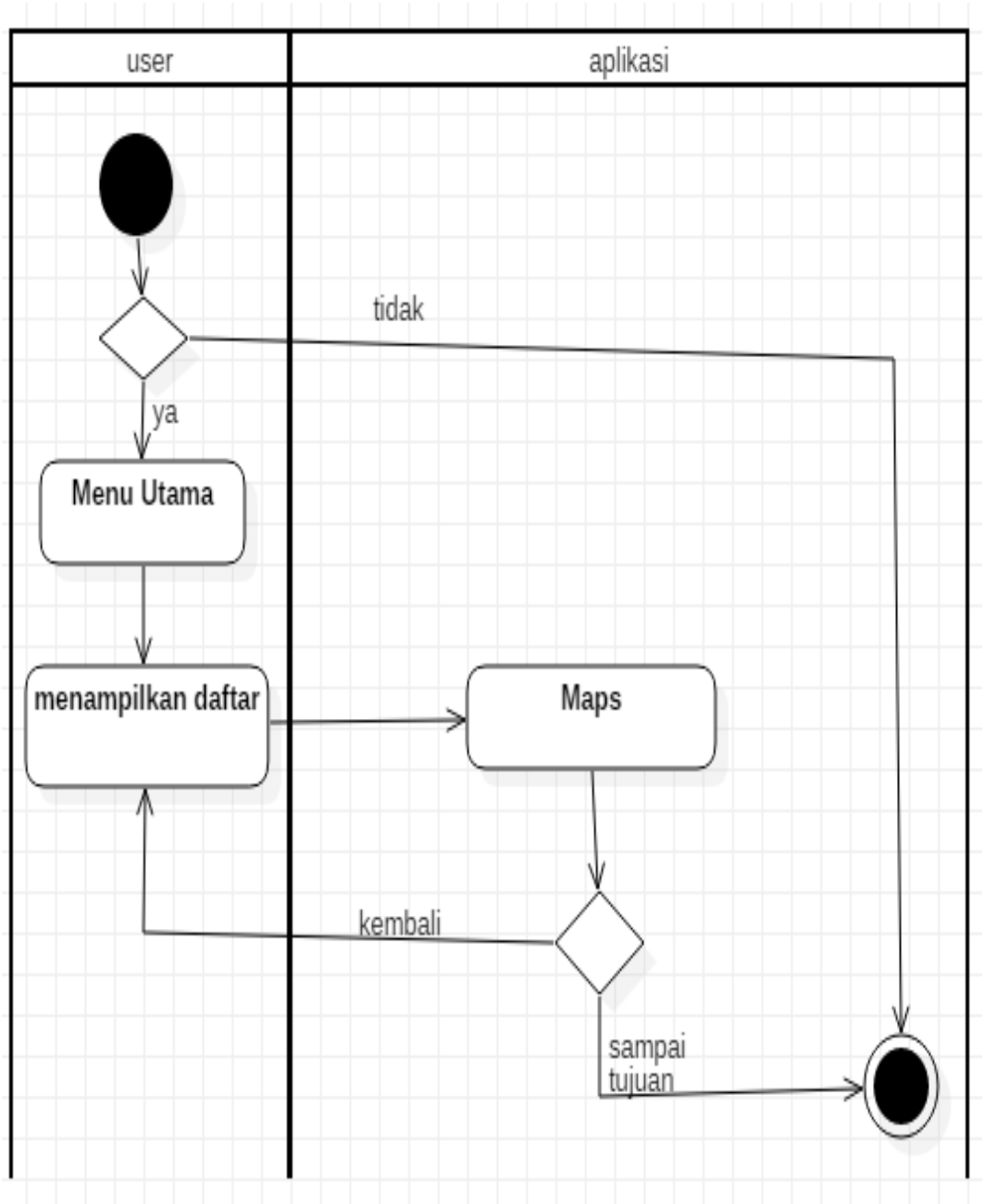
Ini adalah *use case* aplikasi perancangan sisitem *Location Based Service* berbasis android untuk pencarian akomodasi pariwisata di Pesisir Barat. Gambar 3.1 berikut merupakan gambar *Use Case* Diagram dari *system*.



Gambar 3.1 *Use Case* Diagram dari *System*

3.1.4 *Activity* Diagram

Activity diagram menjelaskan proses user masuk kedalam halaman utama. Halaman utama rancang bangun system pencarian akomodasi pariwisata yang akan menampilkan beberapa pilihan menu aplikasi, dimana dalam pilihan tersebut terdapat Daftar dan maps tempat yang di butuhkan. Gambar 3.2 di bawah ini menjelaskan tentang *activity* diagram:



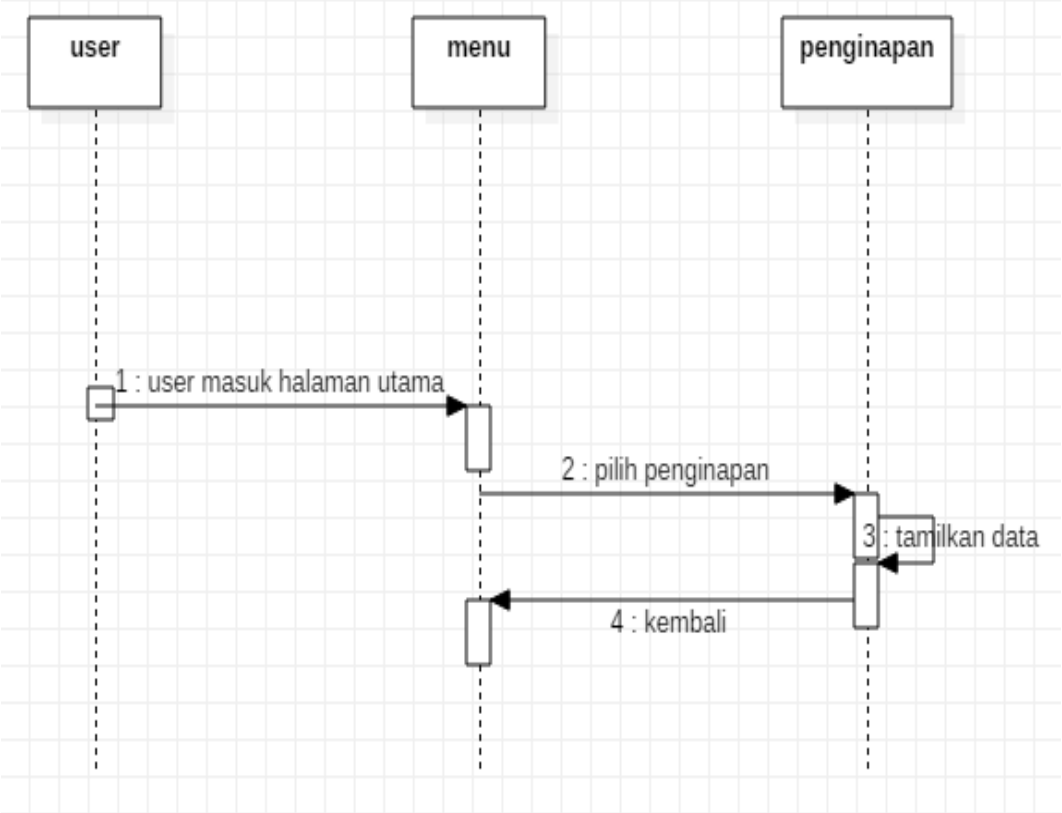
Gambar 3.2 *Activity* Diagram

3.1.5 *Sequence* Diagram

Sequence Diagram menjelaskan bagaimana alur didalam menjalankan aplikasi ini. *Sequence* diagram pada rancang bangun system pencarian akomodasi pariwisata berbasis *Android* antara lain:

a) *Sequence* Diagram Penginapan

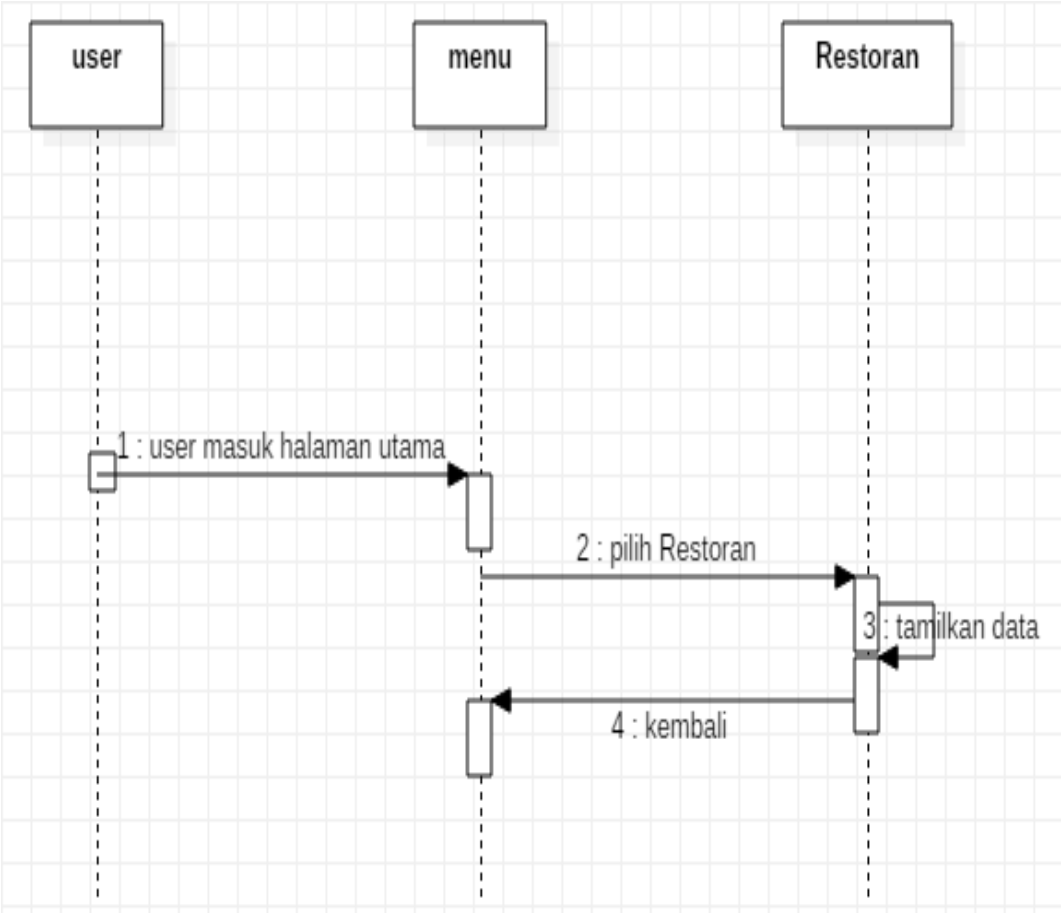
User akan masuk kehalaman utama aplikasi dimana akan muncul beberapa *menu item*, kemudian *user* memilih *menu* penginapan. Dalam *form User* dapat mengetahui daftar penginapan terdekat dan maps penginapan, dapat dilihat pada gambar 3.3 dibawah ini:



Gambar 3.3 *Sequence* Diagram Penginapan

b) Sequence Diagram Restoran

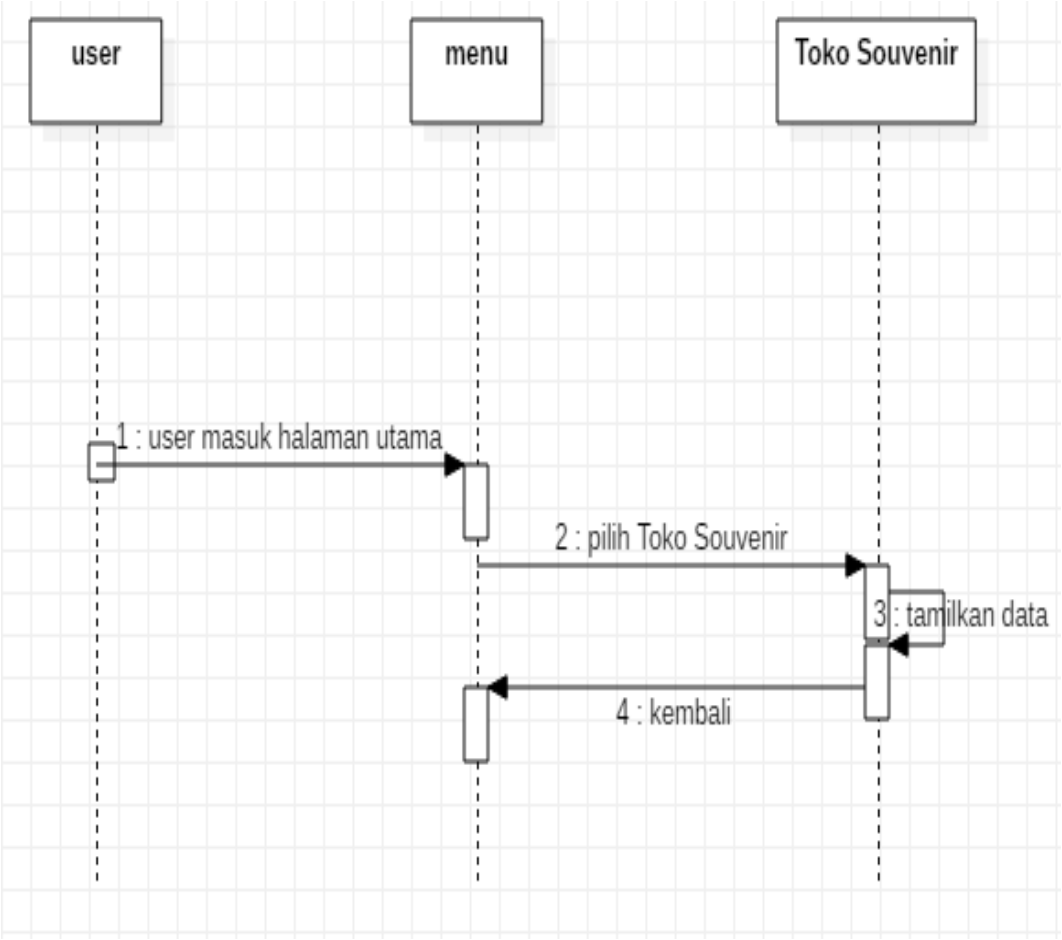
User akan masuk kehalaman utama aplikasi dimana akan muncul beberapa *menu item*, kemudian *user* memilih *menu* Restoran. Dalam *form User* dapat mengetahui daftar Restoran terdekat dan maps restoran , dapat dilihat pada gambar 3.4 dibawah ini:



Gambar 3.4. *Sequence Diagram* Restoran

c) Sequence Diagram Toko Sovenir

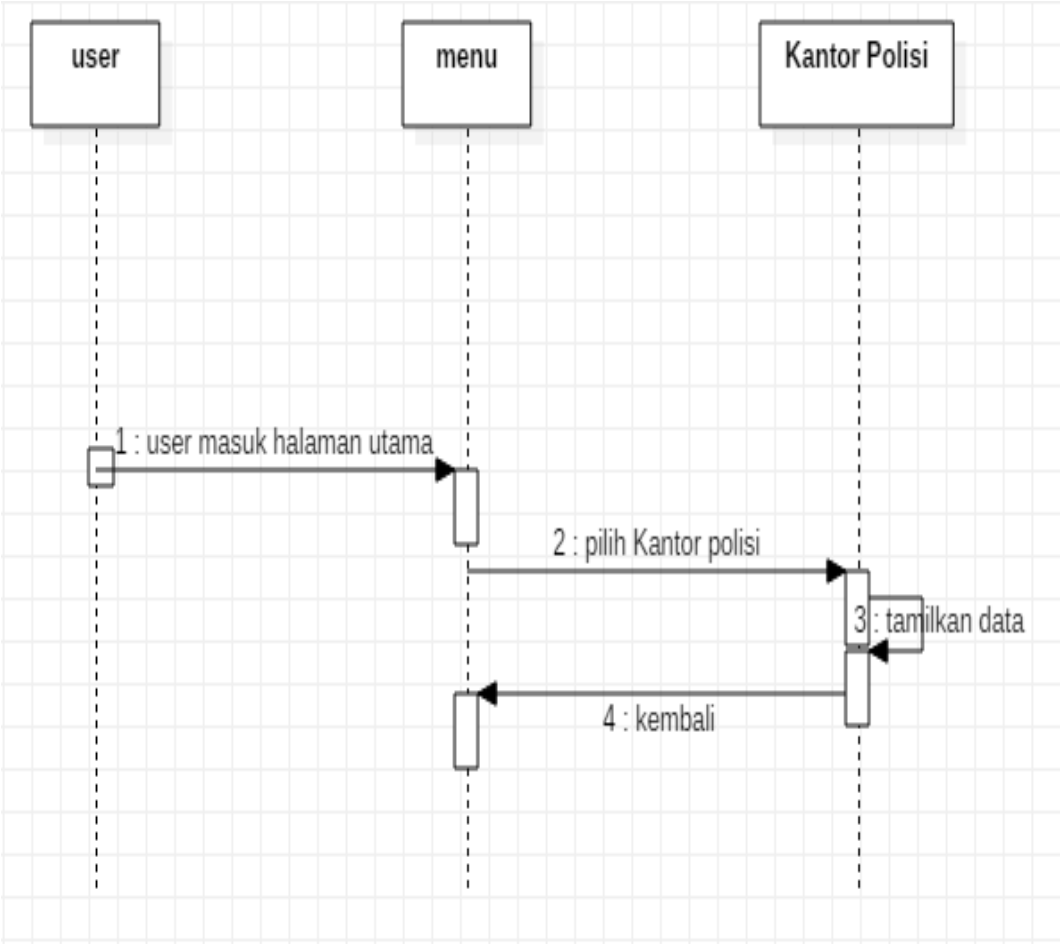
User akan masuk kehalaman utama aplikasi dimana akan muncul beberapa *menu item*, kemudian *user* memilih *menu* toko sovenir. Dalam *form User* dapat mengetahui daftar toko sovenir terdekat dan maps toko sovenir , dapat dilihat pada gambar 3.5 dibawah ini:



Gambar 3.5. *Sequence Diagram* Toko souvenir

d) Sequence Diagram Kantor Polisi

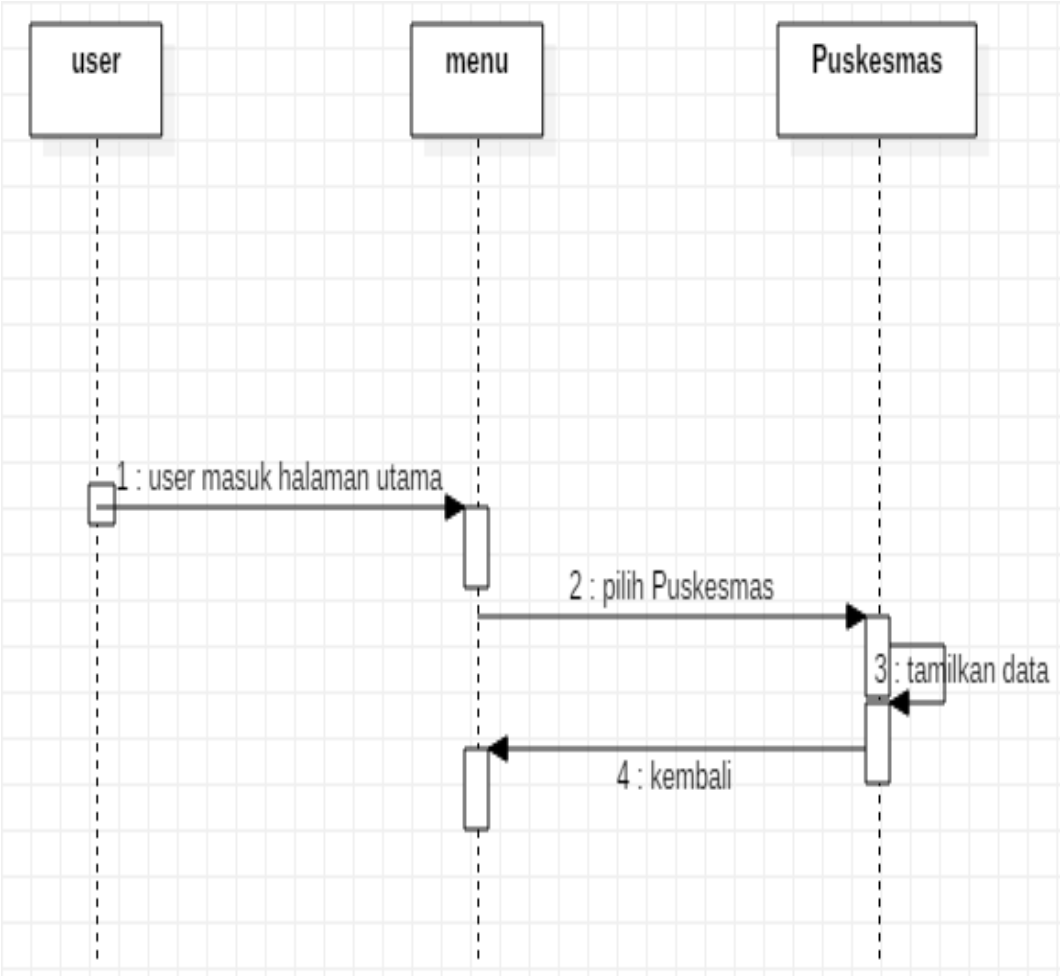
User akan masuk kehalaman utama aplikasi dimana akan muncul beberapa *menu item*, kemudian *user* memilih *menu* kantor polisi. Dalam *form User* dapat mengetahui kantor polisi terdekat dan maps kantor polisi , dapat dilihat pada gambar 3.6 dibawah ini:



Gambar 3.6. *Sequence Diagram* Kantor Polisi

e) Sequence Diagram Puskesmas

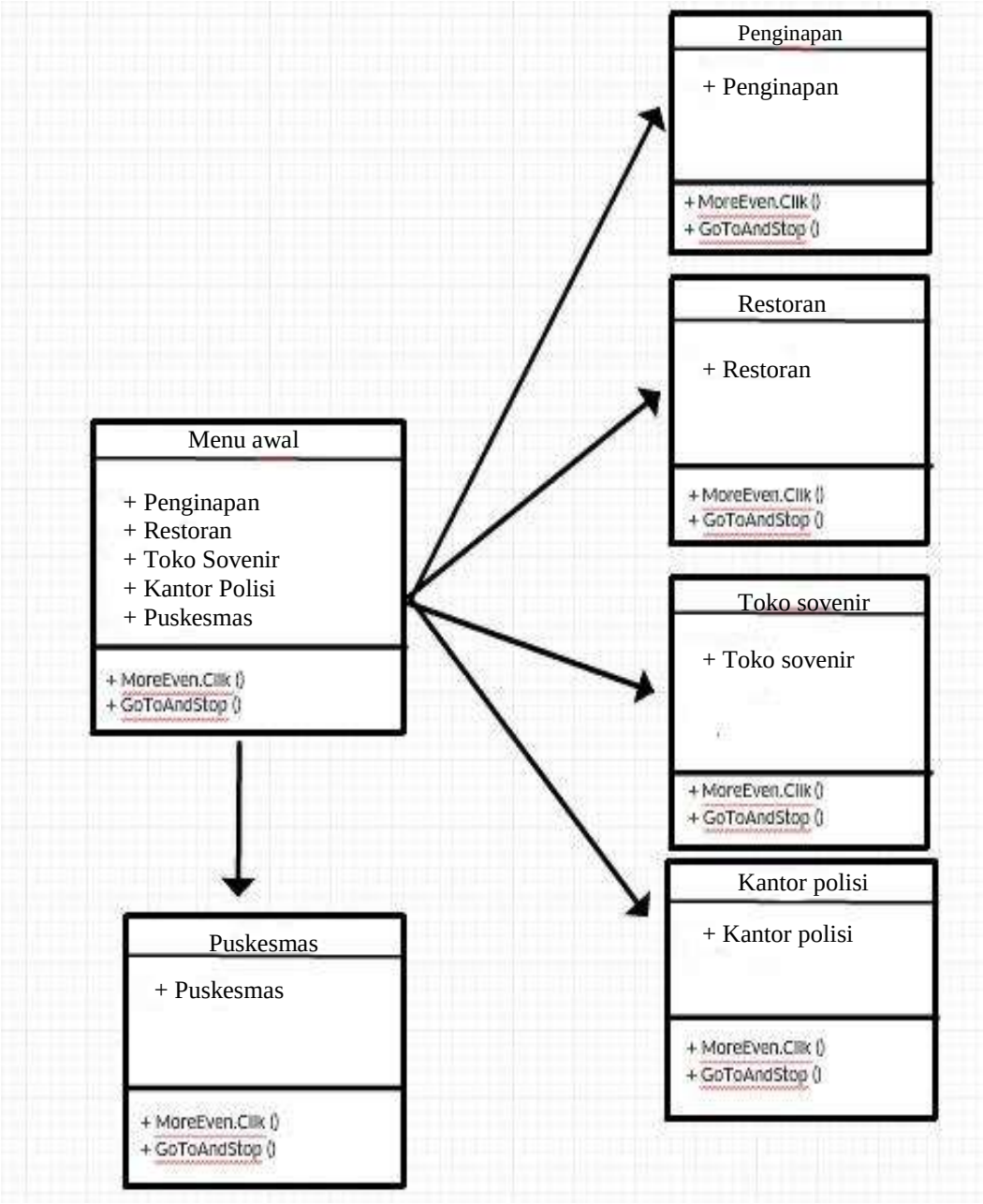
User akan masuk kehalaman utama aplikasi dimana akan muncul beberapa *menu item*, kemudian *user* memilih *menu* puskesmas. Dalam *form User* dapat mengetahui puskesmas terdekat dan maps puskesmas , dapat dilihat pada gambar 3.7 dibawah ini:



Gambar 3.7. *Sequence Diagram* Puskesmas

3.1.6 *Class* Diagram

Class Digram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (*atribut/properti*) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/fungsi). *Class* Diagram pada sistem pencarian akomodasi ini dapat dilihat pada gambar 3.8 berikut:



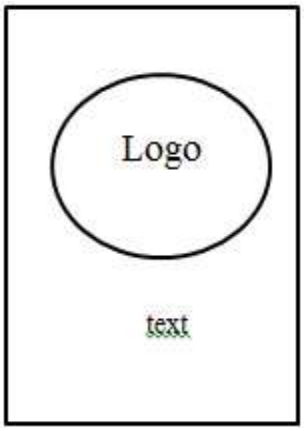
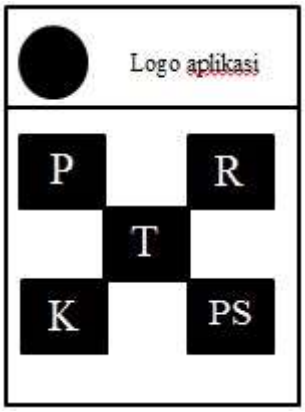
Gambar 3.8. *Class Diagram* system pencarian akomodasi

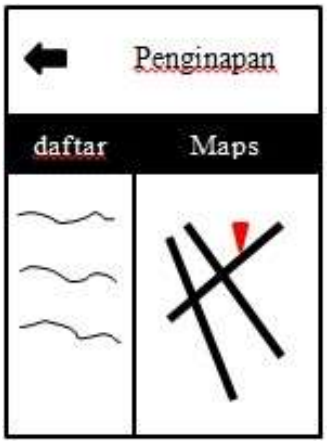
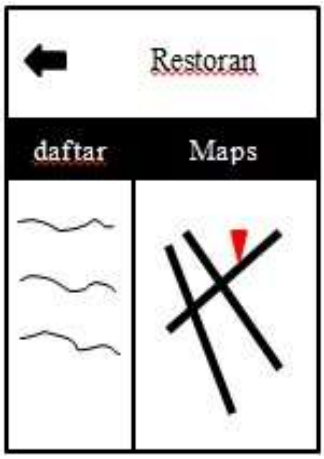
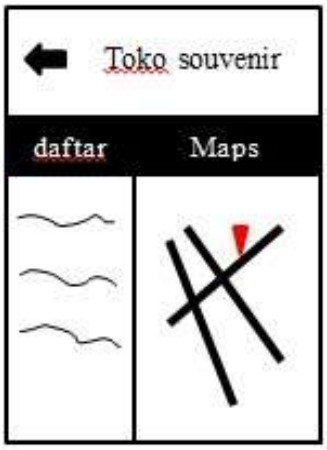
3.1.7 Desain *interface*

Tujuan dari Desain *Interface* adalah untuk membuat gambaran interaksi pengguna sesederhana dan seefisien mungkin, dalam hal mencapai tujuan pengguna atau apa yang sering disebut dengan *user-centered design*. Desain antarmuka pengguna yang baik dapat memberikan penyelesaian pekerjaan dengan menggunakan tangan tanpa menarik perhatian yang tidak perlu

terhadap dirinya sendiri. Desain grafis dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegunaan. Proses desain haruslah seimbang antara fungsi teknis dan elemen visual (misalnya, model mental) untuk menciptakan sebuah sistem yang tidak hanya bisa beroperasi tetapi juga dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. *Design Interface* pada aplikasi system pencarian akomodasi pariwisata di pesisir barat ini dapat di lihat pada table 3.1 berikut:

Tabel 3.1 *Design Interface* Aplikasi pencarian akomodasi pariwisata

Tampilan	**Keterangan**
	*Splash Screen*, Intro awal dari aplikasi pencarian akomodasi pariwisata pesisir barat berdurasi 5000ms/5 detik.
	Tampilan menu aplikasi yang diberikan button Penginapan, Restoran, Toko Souvenir, Kantor Polisi, dan Puskesmas

	Menu penginapan ini berisi tentang daftar penginapan terdekat beserta *maps* penginapan yang di pilih.
	Menu Restoran ini berisi tentang daftar restoran terdekat beserta *maps* restoran yang di pilih.
	Menu Toko Souvenir ini berisi tentang daftar toko souvenir terdekat beserta *maps* toko yang akan di tuju.

	Menu Kantor polisi ini berisi tentang lokasi pos polisi terdekat beserta *maps*.
	Menu Puskesmas ini berisi tentang letak Pusat kesehatan terdekat beserta *maps*.

3.1.8 Evaluasi *Prototype*

Tahapan ini *user* menguji coba aplikasi pencarian akomodasi pariwisata terdekat guna menunjukan lokasi terdekat dari berbagai fasilitas akomodasi pariwisata yang ada di pesisir barat berbasis Android yang sesuai dengan metode *prototype*. Apabila program yang diciptakan belum sesuai dengan metode *prototype*, maka program akan diperbaiki kembali , begitu seterus nya hingga program benar-benar sesuai dengan keinginan *user* . Setelah semua

memenuhi keinginan *user* barulah program ini akan di gunakan untuk semua Wisatawan yang akan berkunjung ke pesisir barat.

3.2 Proses Kerja Aplikasi

Aplikasi pencarian akomodasi pariwisata ini dapat digunakan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android. Berikut ini adalah proses Pencarian lokasi akomodasi pariwisata terdekat :

1. Instal dan jalankan aplikasi pada perangkat target.
2. Pastikan aplikasi tersebut berjalan di latar belakang pada perangkat.
3. Buka Aplikasi lalu pilih salah satu menu akomodasi yang ada pada menu.
4. Pilih salah satu daftar tempat akomodasi terdekat

Spesifikasi *smartphone* Android yang diperlukan adalah sebagai berikut:

a. *Android version 4.4 (KitKat)* atau yang terbaru.
b. Processor Quad Core 1.2 Ghz
c. *RAM 512 Mb* / lebih tinggi
d. Memory 8 GB /lebih tinggi

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, pengumpulan kebutuhan dan perancangan aplikasi, maka dihasilkan sebuah aplikasi *Location Based Service* Berbasis Android Untuk Pencarian Akomodasi Pariwisata Di Pesisir Barat.

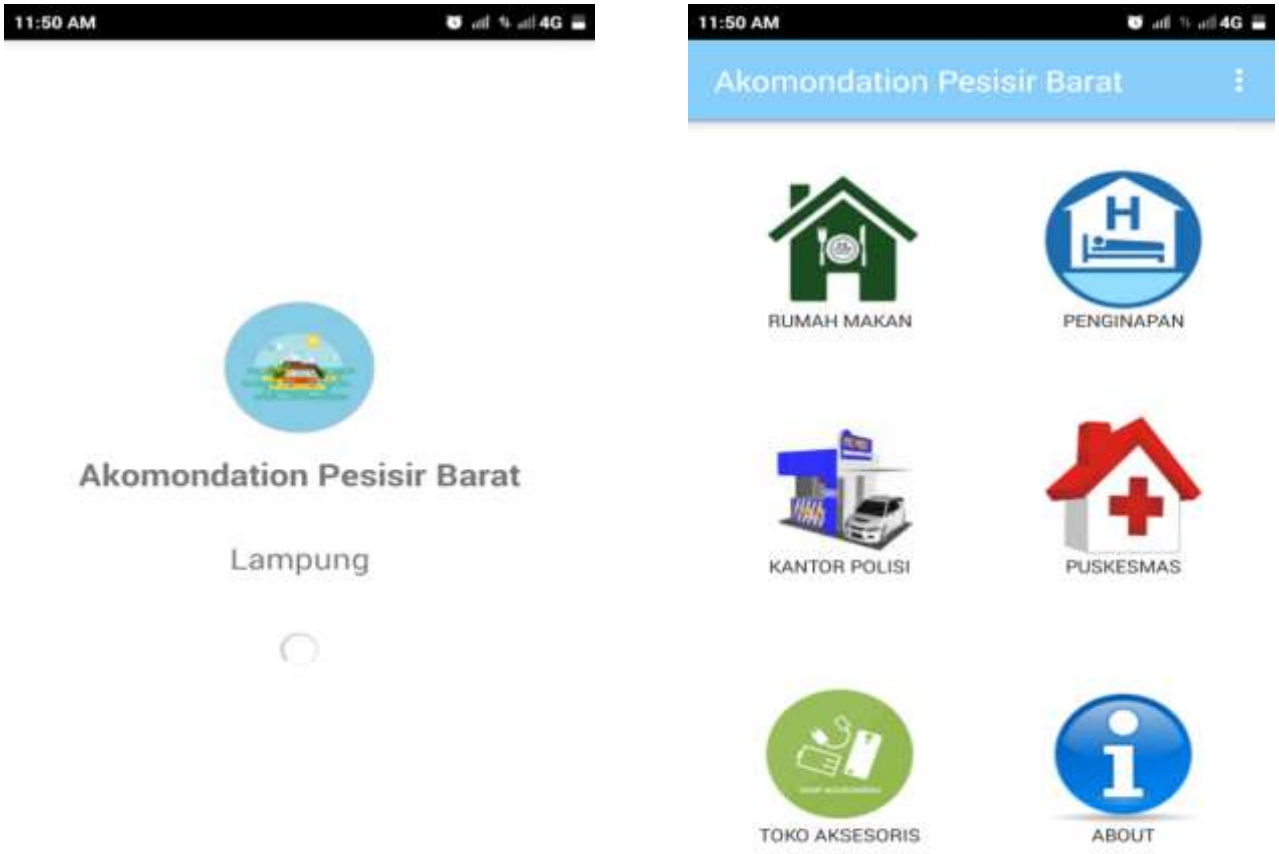
Implementasi Aplikasi Pencarian Akomodasi Pariwisata Di Pesisir Barat.

Tahap implementasi aplikasi adalah hasil rancangan perangkat lunak menjadi sebuah program aplikasi. Pada tahap ini menjelaskan tentang *output* dari aplikasi Pencarian Akomodasi Pariwisata Di Pesisir Barat beserta dengan fitur-fitur didalamnya.

Fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi ini yaitu :

4.1.1.1 Menu Utama Aplikasi

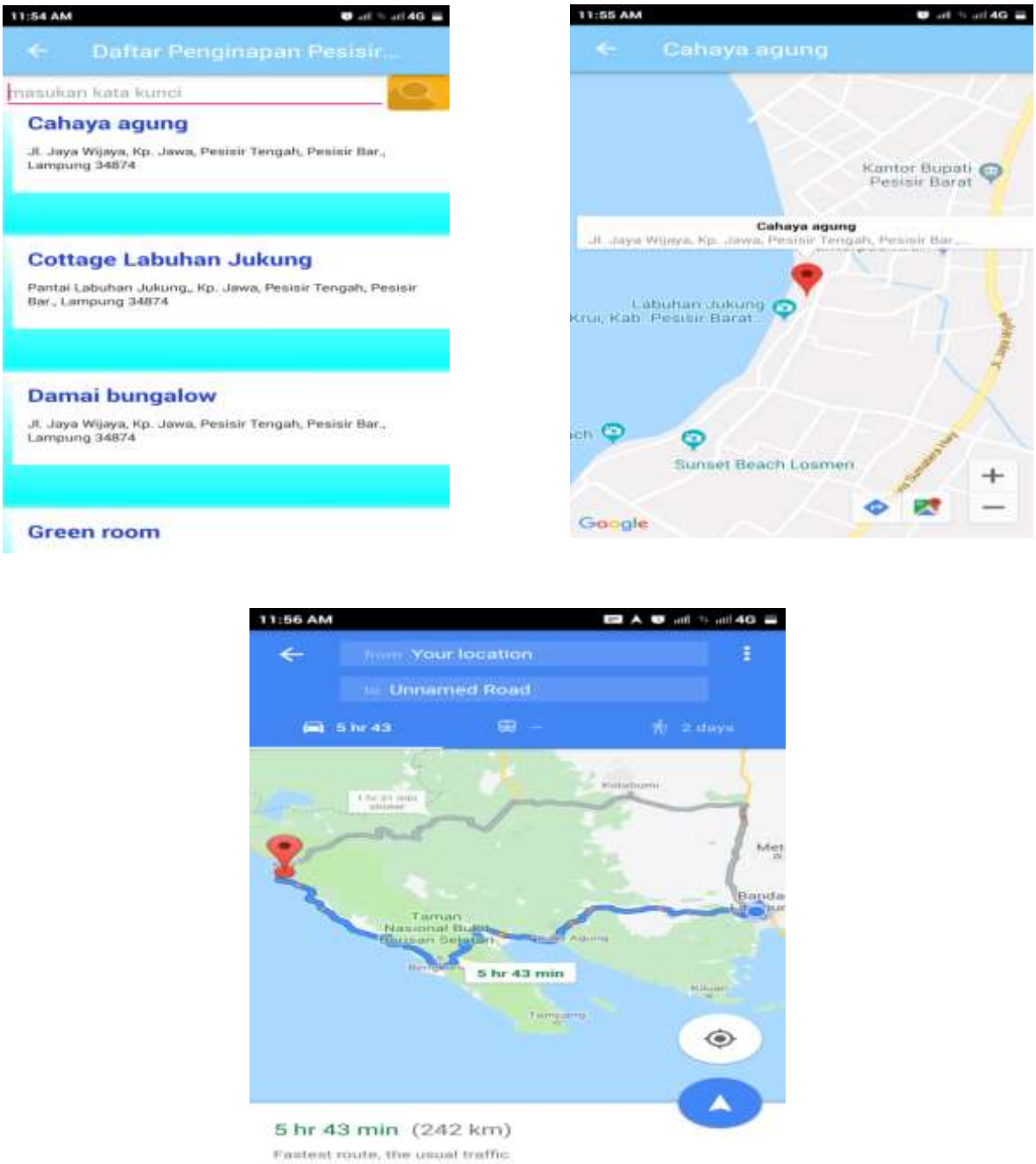
Aplikasi Pencarian Akomodasi Pariwisata memiliki menu utama yang dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama Aplikasi.

4.1.1.3 Menu Penginapan

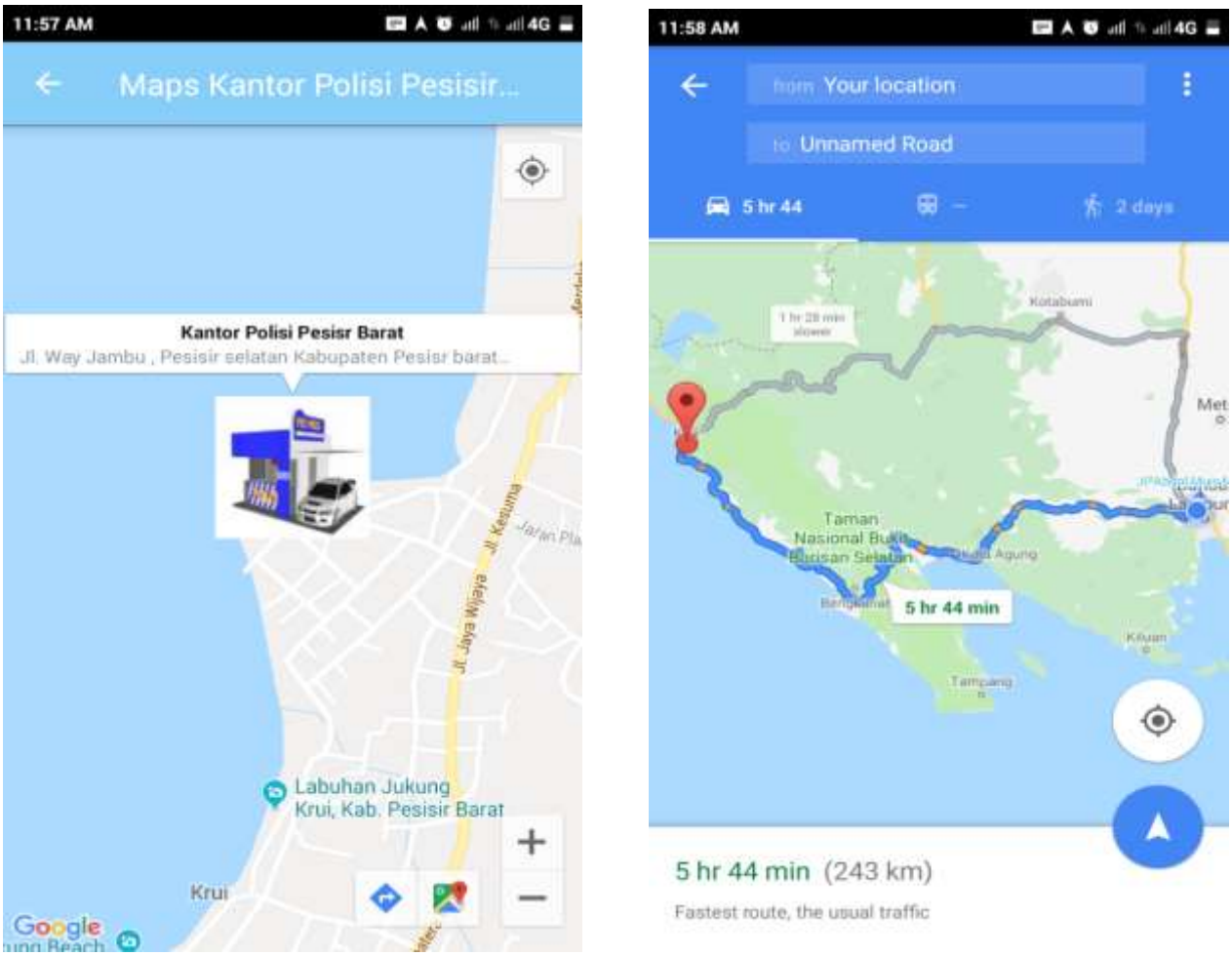
Halaman ini merupakan halaman yang berisi informasi mengenai penginapan. *Interface* dari halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.2.



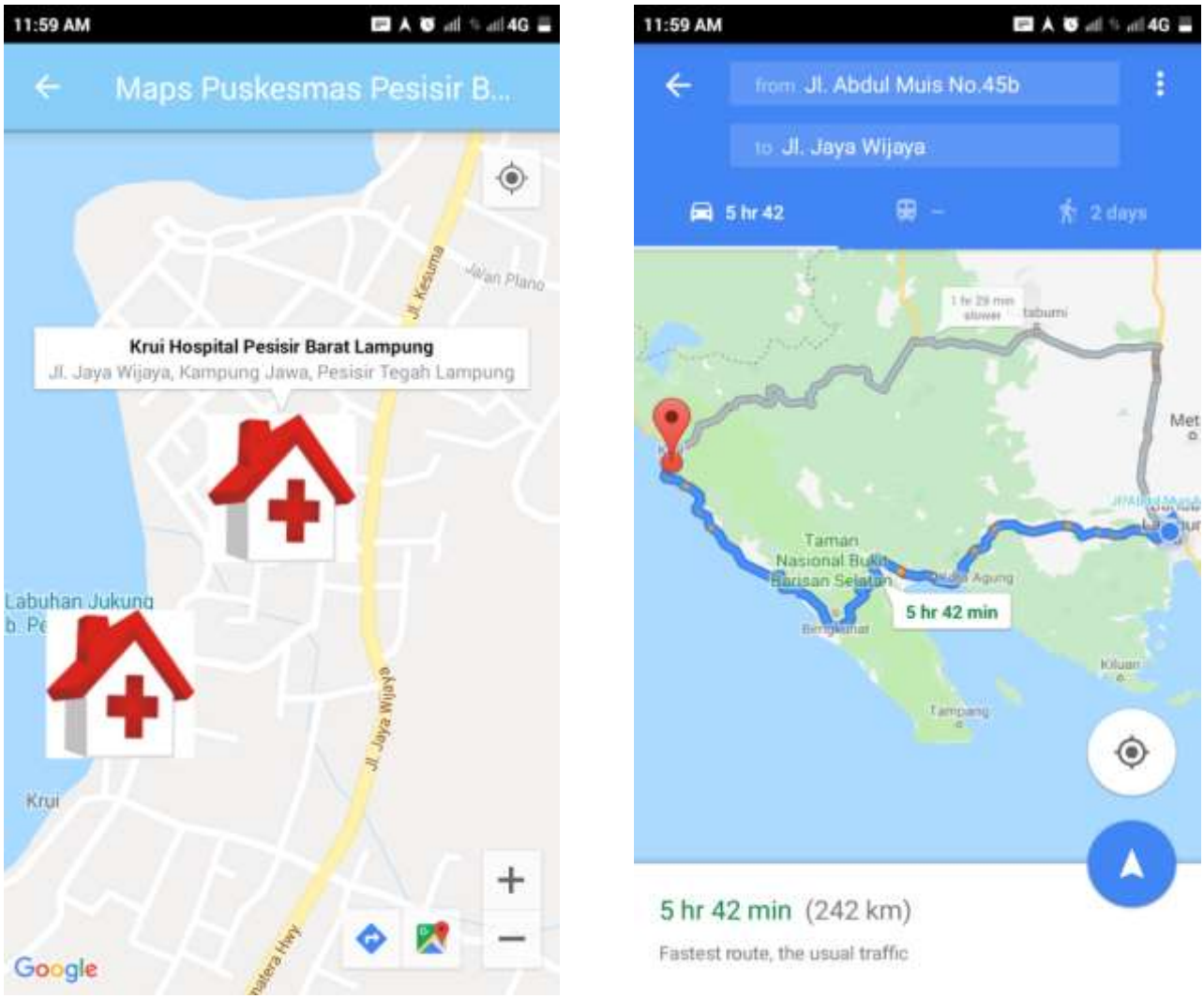
Gambar 4.2 Tampilan *Maps* Penginapan

4.1.1.4 Menu Kantor Polisi

Halaman ini merupakan halaman yang berisi informasi mengenai Kantor Polisi dan Puskesmas. *Interface* dari halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.3 dan Gambar 4.4.



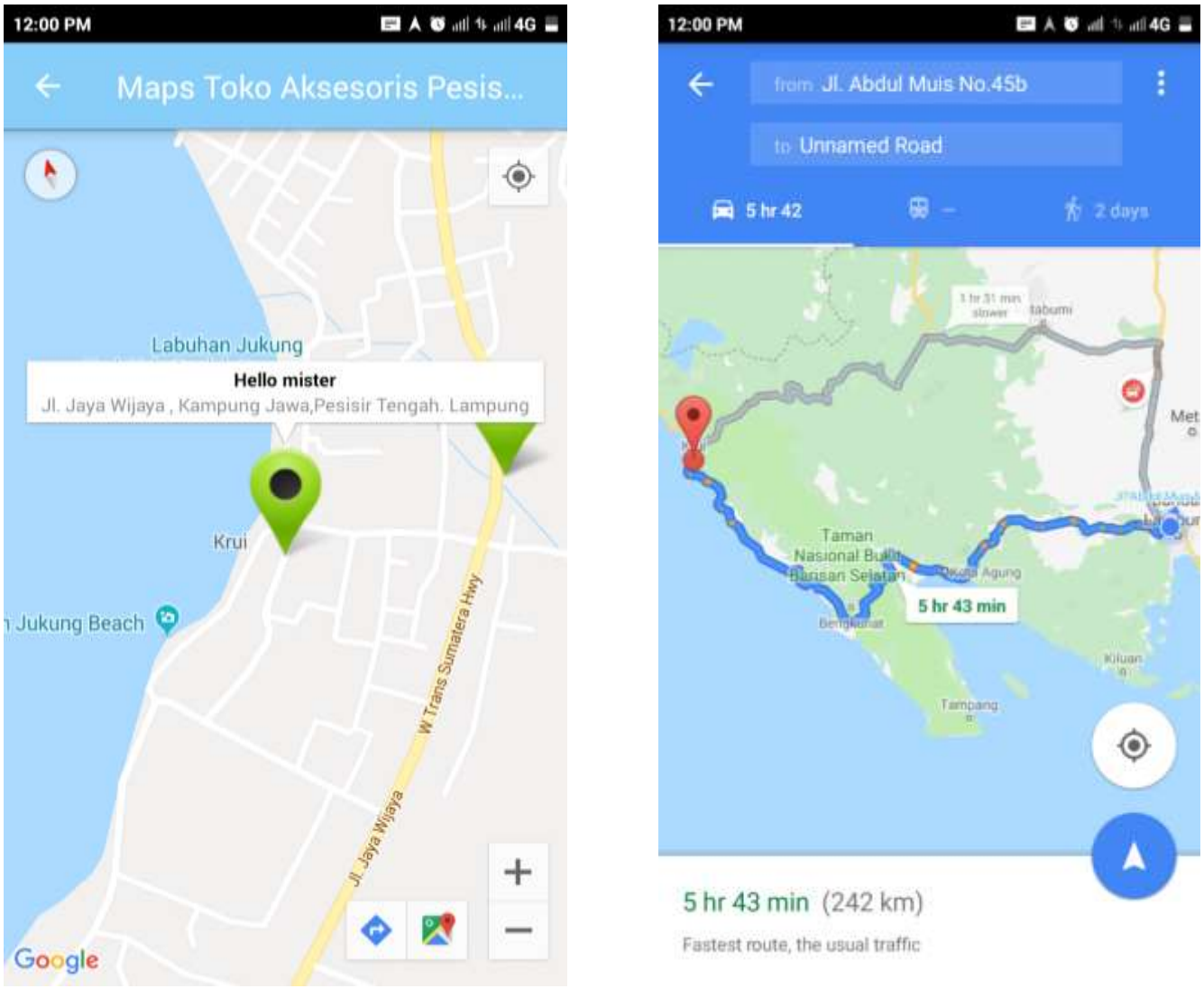
Gambar 4.3 Menu *Maps* kantor Polisi.



Gambar 4.4 Menu *Maps* Puskesmas.

4.1.1.6 Menu Aksesoris

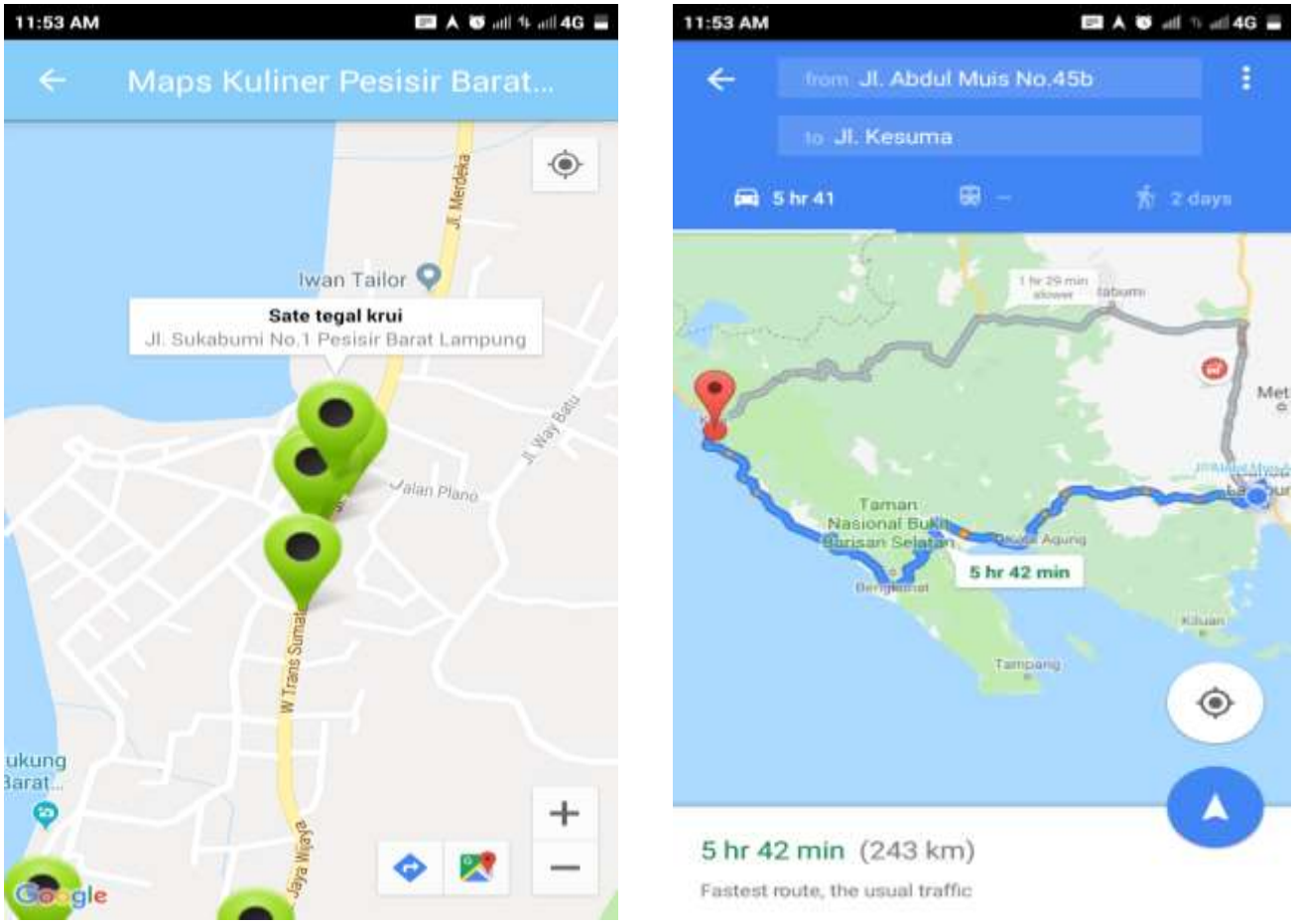
Halaman ini merupakan halaman yang berisi informasi mengenai Aksesoris. *Interface* menu ini dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan *Maps* Aksesoris

4.1.1.7 Menu Rumah makan

Halaman ini merupakan halaman yang berisi informasi mengenai Rumah Makan. *Interface* menu ini dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.6 Tampilan *Maps* Rumah Makan**.**

4.2 Pengujian Sistem

Pada pengujian menggunakan *black box testing* diyakinkan bahwa masukan dan respon yang diterima sama sehingga terjadi kecocokan antara aplikasi dan pengguna. Metode ini dipilih karena metode ini dapat mencari kesalahan pada aplikasi, *interface* aplikasi dan kesalahan pada struktur data aplikasi. Rancangan daftar pengujian disajikan pada beberapa tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Pengujian Versi Android

No	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yg Diharapkan
1	Versi Android	Pengujian Kompabilitas versi *operating system Android*	Pengujian Android Versi 4.4 (KitKat)	Kompatible dengan Android Versi 4.4 (KitKat)
			Pengujian Android Versi 6.0 (Marshmallow)	Kompatible dengan Android Versi 6.0 (Marshmallow)

Tabel 4.2 Pengujian Interface Android Versi 4.4 (Kitkat)

No	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yg Diharapkan	Hasil Pengujian
1	*User Interface*	Pengujian pada *Icon* Akomodasi Pesisir Barat	Klik *Icon* Akomodasi Pesisir Barat pada perangkat Android pengguna	Menampilkan Layout *Splash Screen*	Sesuai
2		Pengujian pada menu utama Akomodasi Pesisisr Barat	Klik *button* menu "Penginapan"	Menampilkan *Layout* Penginapan	Sesuai
			Klik *button* menu "Rumah Makan"	Menampilkan *Layout* Rumah Makan	Sesuai
			Klik *button* menu "Kantor Polisi"	Menampilkan *Layout* Kantor Polisi	Sesuai
			Klik *button* menu "Puskesmas"	Menampilkan *Layout* Puskesmas	Sesuai
			Klik *button* menu "Toko Aksesoris"	Menampilkan *Layout* Toko Aksesoris	Sesuai
			Klik *button* menu "About"	Menampilkan *Layout* About	Sesuai

Tabel 4.3 Pengujian Fungsi Menu Aplikasi

No	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Fungsi Menu Penginapan	Pengujian Pada Menu Penginapan	Klik *button* "Pencarian"	Menampilkan *Layout* Pencarian	Sesuai
			Klik *button* Hasil "Hasil Pencarian"	Menampilkan *Layout* Menampilkan Peta	Sesuai
			Klik *button* Hasil "Lihat Lokasi"	Menampilkan *Layout* Hasil data penginapan dan rute perjalanan	Sesuai
			Klik *button* "Back"	Menampilkan *Layout* kembali ke menu utama	Sesuai
2	Fungsi Menu Rumah Makan	Pengujian Pada Menu Rumah Makan	Klik *button* Hasil "Hasil Pencarian"	Menampilkan *Layout* Menampilkan Peta	Sesuai
			Klik *button* Hasil "Lihat Lokasi"	Menampilkan *Layout* Hasil data Rumah Makan dan rute perjalanan	Sesuai
			Klik *button* "Back"	Menampilkan *Layout* kembali ke menu utama	Sesuai
3	Fungsi Menu Kantor	Pengujian Pada Menu Kator Polisi	Klik *button* Hasil "Hasil Pencarian"	Menampilkan *Layout* Menampilkan	Sesuai

	Polisi			Peta	
			Klik *button* Hasil "Lihat Lokasi"	Menampilkan *Layout* Hasil data Kantor Polisi dan rute perjalanan	Sesuai
			Klik *button* "*Back*"	Menampilkan *Layout* kembali ke menu utama	Sesuai
4	Fungsi Menu Puskesmas	Pengujian Pada Menu Puskesmas	Klik *button* Hasil "Hasil Pencarian"	Menampilkan *Layout* Menampilkan Peta	Sesuai
			Klik *button* Hasil "Lihat Lokasi"	Menampilkan *Layout* Hasil data Puskesmas dan rute perjalanan	Sesuai
			Klik *button* "*Back*"	Menampilkan *Layou*t kembali ke menu utama	Sesuai
5	Fungsi Menu Toko Aksesoris	Pengujian Pada Menu Toko Aksesoris	Klik *button* Hasil "Hasil Pencarian"	Menampilkan *Layout* Menampilkan Peta	Sesuai
			Klik *button* Hasil "Lihat Lokasi"	Menampilkan *Layout* Hasil data Toko Aksesoris dan rute perjalanan	Sesuai
			Klik button "*Back*"	Menampilkan *Layout* kembali ke menu utama	Sesuai
6	Fungsi Menu *About*	Pengujian Pada Menu *About*	Klik button Hasil "*About*"	Menampilkan *Layout* Tentang Aplikasi Akomodasi Pesisir Barat	Sesuai

			Klik *button* "Back"	Menampilkan *Layout* kembali ke menu utama	Sesuai

Tabel 4.4 Pengujian *Interface* Android Versi 6.0 (*Marshmallow*)

No	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yg Diharapkan	Hasil Pengujian
1	*User Interface*	Pengujian pada *Icon* Akomodasi Pesisir Barat	Klik *Icon* Akomodasi Pesisir Barat pada perangkat Android pengguna	Menampilkan *Layout Splash Screen*	Sesuai
2		Pengujian pada menu utama Akomodasi Pesisisr Barat	Klik *button* menu "Penginapan"	Menampilkan *Layout* Penginapan	Sesuai
			Klik *button* menu "Rumah Makan"	Menampilkan *Layout* Rumah Makan	Sesuai
			Klik *button* menu "Kantor Polisi"	Menampilkan *Layout* Kantor Polisi	Sesuai
			Klik *button* menu "Puskesmas"	Menampilkan *Layout* Puskesmas	Sesuai
			Klik *button* menu "Toko Aksesoris"	Menampilkan *Layout* Toko Aksesoris	Sesuai
			Klik *button* menu "*About*"	Menampilkan *Layout About*	Sesuai

Tabel 4.5 Pengujian Fungsi Menu Aplikasi

No	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Fungsi Menu Penginapan	Pengujian Pada Menu Penginapan	Klik *button* "Pencarian"	Menampilkan *Layout* Pencarian	Sesuai
			Klik *button* Hasil "Hasil Pencarian"	Menampilkan *Layout* Menampilkan Peta	Sesuai
			Klik *button* Hasil "Lihat Lokasi"	Menampilkan *Layout* Hasil data penginapan dan rute perjalanan	Sesuai
			Klik *button* "*Back*"	Menampilkan *Layout* kembali ke menu utama	Sesuai
2	Fungsi Menu Rumah Makan	Pengujian Pada Menu Rumah Makan	Klik *button* Hasil "Hasil Pencarian"	Menampilkan *Layout* Menampilkan Peta	Sesuai
			Klik *button* Hasil "Lihat Lokasi"	Menampilkan *Layout* Hasil data Rumah Makan dan rute perjalanan	Sesuai
			Klik button "*Back*"	Menampilkan *Layout* kembali ke menu utama	Sesuai
3	Fungsi Menu Kantor Polisi	Pengujian Pada Menu Kator Polisi	Klik *button* Hasil "Hasil Pencarian"	Menampilkan *Layout* Menampilkan Peta	Sesuai
			Klik *button* Hasil "Lihat Lokasi"	Menampilkan *Layout* Hasil data Kantor Polisi dan rute	Sesuai

				perjalanan	
			Klik *button* "Back"	Menampilkan *Layout* kembali ke menu utama	Sesuai
4	Fungsi Menu Puskesmas	Pengujian Pada Menu Puskesmas	Klik *button* Hasil "Hasil Pencarian"	Menampilkan *Layout* Menampilkan Peta	Sesuai
			Klik *button* Hasil "Lihat Lokasi"	Menampilkan *Layout* Hasil data Puskesmas dan rute perjalanan	Sesuai
			Klik *button* "*Back*"	Menampilkan *Layout* kembali ke menu utama	Sesuai
5	Fungsi Menu Toko Aksesoris	Pengujian Pada Menu Toko Aksesoris	Klik *button* Hasil "Hasil Pencarian"	Menampilkan *Layout* Menampilkan Peta	Sesuai
			Klik *button* Hasil "Lihat Lokasi"	Menampilkan *Layout* Hasil data Toko Aksesoris dan rute perjalanan	Sesuai
			Klik *button* "*Back*"	Menampilkan *Layout* kembali ke menu utama	Sesuai
6	Fungsi Menu *About*	Pengujian Pada Menu About	Klik *button* Hasil "*About*"	Menampilkan *Layout* Tentang Aplikasi Akomodasi Pesisir Barat	Sesuai
			Klik *button* "Back"	Menampilkan *Layout* kembali ke menu utama	Sesuai

4.3 Kesimpulan Pengujian Sistem

Dari hasil *black box* testing dapat dilihat bahwa fungsi-fungsi setiap unit pada perangkat lunak yang penulis rancang dan bangun berjalan dengan baik. Perangkat lunak berhasil memberikan keluaran seperti yang diharapkan.Dari hasil pengujian pada Android Kitkat dan Marshmallow dengan *black box testing* dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan fungsi sesuai dengan yang diharapkan.

4.4 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, spesifikasi pengumpulan kebutuhan dan perancangan aplikasi serta pengujian aplikasi kepada pengguna sudah terealisasi dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dimana dalam melakukan pencarian akomondasi seperti tempat wisata, kantor polisi, puskesmas, rumah makan dan took aksesosris menjadi mudah karena semua proses tersebut dapat dilakukan dalam aplikasi *Location Based Service* Berbasis Android Untuk Pencarian Akomodasi Pariwisata Di Pesisir Barat.

Meskipun demikian, di dalam membangun apliasi *Location Based Service Berbasis* Android Untuk Pencarian Akomodasi Pariwisata Di Pesisir Barat terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya sebagai berikut :

4.4.1 Kelebihan Aplikasi

Terdapat beberapa kelebihan yang terdapat pada aplikasi *Location Based Service* Berbasis Android Untuk Pencarian Akomodasi Pariwisata Di Pesisir Barat, yaitu adalah :

a) Aplikasi yang dibangun berbasis *mobile android* sehingga bisa dikases dimanapun dan kapanpun menggunakan *smartphone android*_yang sudah menjamur dikalangan masyarakat umum
b) Memudahkan pengguna (*user*) dalam melakukan pencarian tempat akomondasi.

4.4.2 Kekurangan Aplikasi

Dalam membangun aplikasi ini pun masih terdapat banyak kekurangan yang perlu dikembangkan kedepannnya, diantaranya adalah :

a) *View* yang ditampilkan pada aplikasi masih sangat sederhana
b) Objek dalam penelitian hanya dilakukan di Pesisir Barat Lampung Barat
c) Aplikasi yang dibangun masih sederhana, hanya menyediakan fitur untuk akomondasi saja.
d) Belum menyediakan menu booking langsung melalui aplikasi, sehingga masih perlu dilakukan proses booking manual yang kemudian melakukan dating ketempat tujuan.
e) Belum menyediakan menu pencaria.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi *Location Based Service* Berbasis Android Untuk Pencarian Akomodasi Pariwisata Di Pesisir Barat untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian tempat akomondasi pariwisata di daerah Pesisir Barat.
2. Dalam hasil analisa dan pengujian, perlu adanya koneksi internet dalam menggunakan aplikasi karena aplikasi menggunakan teknologi Google Maps dalam pengambilan data sehingga cepat lambatnya koneksi jaringan internet sangat mempengaruhi proses jalannya aplikasi.
3. Dari hasil *black box testing* dapat dilihat bahwa fungsi-fungsi setiap unit pada perangkat lunak yang penulis rancang dan bangun berjalan dengan baik. Perangkat lunak berhasil memberikan keluaran seperti yang diharapkan.Dari hasil pengujian pada Android Kitkat dan Marshmallow dengan *black box testing* dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan *sintaks* dan secara fungsional mengeluarkan fungsi sesuai dengan yang diharapkan.

5.2 Saran

Aplikasi yang dibangun masih memiliki banyak kelemahan, untuk itu masih perlu diperlukan perbaikan maupun pengembangan untuk penelitian berikutnya.

Saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi ini adalah :

1. Pengembangan aplikasi *Location Based Service* Berbasis Android Untuk Pencarian Akomodasi Pariwisata Di Pesisir Barat dapat dikembangkan dengan memperluas objek penelitian, yaitu menambahkan tempat akumondasi lainnya.

2. Pengembangan aplikasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan fitur-fitur lainnya, seperti fitur proses booking langsung pada aplikasi sehingga aplikasi lebih bekerja dengan efektif
3. Pengembangan aplikasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan menu rincian harga di detail tempat yang dituju.

BAB VI

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, N., Risnanto, S., Supriadi, I., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., Barat, J. (2016). Pengembangan Aplikasi Location Based Service, *III*(1).

Aprianti, W., & Maliha, U. (2016). Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati. *Jurnal Sains Dan Informatika*, *2*(1), 22.

A Septilia, Amnah & W Hariyanto, (2018 : 98, 102) Mobile Computing

Murtiwiyati & Lauren Glenn. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android, 12, 1412-9434.

Christian, L., Permatasari, A., & Sugandi, L. (2013). Sistem Informasi Perhotelan Front Office Menggunakan Metode Ooad Untuk Meningkatkan Pelayanan Customer : Studi Kasus Perhotelan-Open Source. *ComTech*, *4*, *No. 2*, 1155–1172.

Hanafi. (2015). Aplikasi Pemantau Keberadaan Lokasi dan Kecepatan pada Kendaraan Dengan Menggunakan Teknologi Mobile Data Dan GPS Dengan Digitalisasi Peta. *Junal Teknologi*, *8*, 143–150.

Kusuma R., W., Yapie, A. K., & Mulyani, E. S. (2013). Aplikasi Location Based Service (LBS) Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Berbasis Android. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2013*, 13–18.

Nugroho, S. C., Nurhayati, O. D., & Widianto, E. D. (2016). Aplikasi Pencarian Rute Perguruan Tinggi Berbasis Android Menggunakan Location Based Service (LBS) di Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, *3*(2), 311–319.

Sumardin, A., & SN, A. (2016). Penerapan Sistem Informasi Geografis Dalam Pemetaan Produksi Pertanian Di Kabupaten Bone. *Jurnal Inspiration*, *6*(2), 173–178.

Supriyadi. (2017). Aplikasi Panduan Melaksanakan Ibadah Umrah. *Semi Nasional IIB Darmajaya*, 146–157.

Wardhani, R., & Yaqin, M. H. (2013). Game Dasar- Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi ' ul Fiqh Jilid I. *Jurnal Teknika*, *5*(2), 473–478.

Weriza, J. (2016). Sistem Informasi Berbasis Web Otacatic Yogyakarta. *Jurnal KomTekInfo*, *3*(2), 19–26.

Yuliawan, Y., Sunarto, D., & Tony, S. (2013). Pengambangan Sistem Informasi Pendataan Jemaat Gereja Masehi Advent hari Ketujuh Konferens Jawa Timur Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi*, *2*, 2.

Alfaris, Isa, H. B., Anam, Choirul, Masyan, Ali. (2013). Implemantasi Black Box Testing Pada Sistem Informasi Pendaftaran Santri Berbasis Web Dengan Menggunakan PHP dan MYSQL. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, Vol 6, No. 1, 2013

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, N., Risnanto, S., Supriadi, I., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., Barat, J. (2016). Pengembangan Aplikasi Location Based Service, *III*(1).

Alfaris, Isa, H. B., Anam, Choirul, Masyan, Ali. (2013). Implemantasi Black Box Testing Pada Sistem Informasi Pendaftaran Santri Berbasis Web Dengan Menggunakan PHP dan MYSQL. *Jurnal Sains Dan Teknologi,* Vol 6, No. 1, 2013

Aprianti, W., & Maliha, U. (2016). Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati. *Jurnal Sains Dan Informatika*, *2*(1), 22.

A Septilia, Amnah & W Hariyanto, (2018 : 98, 102) Mobile Computing

Christian, L., Permatasari, A., & Sugandi, L. (2013). Sistem Informasi Perhotelan Front Office Menggunakan Metode Ooad Untuk Meningkatkan Pelayanan Customer : Studi Kasus Perhotelan-Open Source. *ComTech*, *4*, *No. 2*, 1155–1172.

Hanafi. (2015). Aplikasi Pemantau Keberadaan Lokasi dan Kecepatan pada Kendaraan Dengan Menggunakan Teknologi Mobile Data Dan GPS Dengan Digitalisasi Peta. *Junal Teknologi*, *8*, 143–150.

Kusuma R., W., Yapie, A. K., & Mulyani, E. S. (2013). Aplikasi Location Based Service (LBS) Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Berbasis Android. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2013*, 13–18.

Murtiwiyati & Lauren Glenn. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android, 12, 1412-9434.

Nugroho, S. C., Nurhayati, O. D., & Widianto, E. D. (2016). Aplikasi Pencarian Rute Perguruan Tinggi Berbasis Android Menggunakan Location Based Service (LBS) di Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, *3*(2), 311–319.

Sumardin, A., & SN, A. (2016). Penerapan Sistem Informasi Geografis Dalam Pemetaan Produksi Pertanian Di Kabupaten Bone. *Jurnal Inspiration*, *6*(2), 173–178.

Supriyadi. (2017). Aplikasi Panduan Melaksanakan Ibadah Umrah. *Seminar Nasional IIB Darmajaya*, 146–157.

Wardhani, R., & Yaqin, M. H. (2013). Game Dasar- Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi ’ ul Fiqh Jilid I. *Jurnal Teknika*, *5*(2), 473–478.

Weriza, J. (2016). Sistem Informasi Berbasis Web Otacatic Yogyakarta. *Jurnal KomTekInfo*, *3*(2), 19–26.

Yuliawan, Y., Sunarto, D., & Tony, S. (2013). Pengambangan Sistem Informasi Pendataan Jemaat Gereja Masehi Advent hari Ketujuh Konferens Jawa Timur Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi*, *2*, 2.

SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK.180/DMJ/DFIK/BAAK/III-18
Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi S1 Teknik Informatika

REKTOR IIB DARMAJAYA

Memperhatikan :
1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.

Menimbang :
1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan **Dosen Pembimbing Skripsi.**
2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.

Mengingat :
1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
3. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/0/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
4. STATUTA IBI Darmajaya
5. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.

Menetapkan

Pertama : Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Teknik Informatika.

Kedua : Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telahditetapkan.

Ketiga : Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.

Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetap kan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung
Pada tanggal : 12 Maret 2018
a.n. Rektor IIB Darmajaya,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Sri [illegible]
NIK. [illegible]

1. Kabiro. SDM
2. Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya
Nomor : SK. 180/DMJ/DFIK/BAAK/III-18
Tanggal : 12 Maret 2018
Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi
Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING
PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
15	1411010003	Kevin Moniaga	Penerapan Algoritma Naïve Bayes Classifier Untuk Mengetahui Minat Beli Pelanggan Terhadap Sofa (Studi Kasus di Mebel Kelumer Bayau)	Ketut Artaye, S.Kom, M.T.I
16	1411010001	Frank Wijaya	Implementasi Algoritma Naïve Bayes Dalam Klasifikasi Produk Ban Terlaris Pada Mitra Mekar Mandiri	
17	Thiu Aan Rian Hermawan	1411010098	Perangkat Lunak E-Learning Elemen - Elemen Seni Teater Berbasis Android	Nisar, S.Kom, M.T
18	Desma Fauzi Suseno	1211010032	Rancang Bangun Sistem Diagnosa Penyakit Pada Sapi Menggunakan Metode Case Based Reasoning	
19	1411010102	Ilham Bawazier	Peningkatan Vocabulary Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android (Studi Kasus Sekolah Menengah Pertama Pajajaran)	Puput Budi Wintoro, S.Kom, M.T.I
20	Ajeng Pramekso Dewi	14110110044	Perancangan Perangkat Lunak Pendeteksi Penyakit Gigi dan Mulut Menggunakan Metode Naïve Bayes Classifer Berbasis Android	Rio Kurniawan, M.Cs
21	Muji Rahayu	1411010032	Perangkat Lunak Sosial Media Sebagai Sarana Komunikasi Jurusan Berbasis Web Mobile (Studi Kasus Jurusan Teknik Informatika)	
22	Edi Susanto	1211010213	Aplikasi Panduan Pengolahan Rotan Sebagai Bahan Untuk Mebeler Berbasis Mobile	
23	Mega Lestari	1411010008	Aplikasi Penentuan Kredit Berjangka On Line Menggunakan Algoritma K-Nearest Neighbor pada PT. Colombus Tanjung Karang Pusat Bandar Lampung	
24	1411010043	Septiani Dwi Lestari	Membangun Aplikasi Untuk Menentukan Ayam Segar atau Tiren Berdasarkan Template dan Segmentasi Warna	Rionaldi Ali, S.Kom, M.T.I
25	I Wayan Merta Anggara	1411010057	Rancang Bangun Notifikasi Imunisasi Bagi Balita Berbasis Android	Septilia Arfida, S.Kom, M.T.I
26	Bayu Pandu Putra Pratama	1411010068	Implementasi Location Based Service Berbasis Android untuk Pencarian Akomodasi Pariwisata Di Pesisir Barat	
27	Rudi Yulianto	1111010196	Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Menu Sehat Untuk Balita Berbasis Multimedia	
28	Ashbilly Satria Gultom	1311010084	Rancang Bangun Aplikasi Visualisasi 3D Bendera Negara Asia Tenggara Untuk Anak SD Berbasis Augmented Reality	Tri Wahyuni, S.Kom, M.T.I
29	Bagus Gibran Agung Prayuky	1311010091	Rancang Bangun Aplikasi Syarat Pembuatan Kartu Keluarga Pada Kantor Catatan Sipil Tanggamus Berbasis Android	

Institut Informatika & Bisnis
DARMAJAYA
Yayasan Alfian Husin
Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700261 http://darmajaya.ac.id

FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/~~TUGAS AKHIR~~ *)

AMA : BAYU PANDU PUTRA PRATAMA
PM : 1411010068
MBIMBING I : Septilia Arfida, S.kom., M.T.I
MBIMBING II : .....
DUL LAPORAN : IMPLEMENTASI LOCATION BASED SERVICE BERBASIS ANDROID UNTUK PENCARIAN AKOMODASI PARIWISATA DI PESISIR BARAT
NGGAL SK : 12 Maret'18 s.d 12 Nov'18 (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	Selasa 13 maret 2018	BAB I, Perbaiki Latar belakang masah, tujuan dan manfaat Penelitian	
2	Rabu 21 maret 2018	BAB II, perbaiki Cara mereferensi buku, tambahkan Penelitian terdahulu	
3	Senin 2 april 2018	BAB I, OK, BAB II, OK, BAB III sesuaikan tahapan Pengembangan Perangkat lunak Yang digunakan	
4	Rabu, 18 Juli'18	Bab III perbaiki proses kerja Aplikasi	
5	Rabu, 1 Agust'18	Bab III OK, lanjutkan Bab IV	
6	Rabu, 22 Agust'18	Bab IV perbaiki susunan sub hasil	
~~7~~		penelitian	
~~8~~7	Jumat, 24 Agust'18	Bab IV lengkapi pembahasan dengan kelebihan & kekurangan Aplikasi	
~~9~~8	Senin, 27 Agust'18	Uji program, perbaiki Daftar Pustaka	
~~10~~9	Rabu, 29 Agust'18	ACC Sidang Skripsi	

*) **Coret yang tidak perlu**

Bandar Lampung, 6 - 9 - 2018
Ketua Jurusan
an.

(Yuni Arkhiansyah, M.Kom)
NIK. 00480802

PEMERINTAH KABUPATEN PESISIR BARAT
DINAS PARIWISATA

Jl. Cempaka No.2 Pasar Mulia Pesisir Tengah Kode Pos 34874

Krui, 13 Juli 2018

No : 556/ 126 /IV.19/2018
Lampiran : -

Hal : Izin Peneliti

Kepada:
Yth. Ketua Sekolah Tinggi Institut Informatika dan Bisnis DARMAJAYA

di-
Bandar Lampung

Sehubungan dengan surat Ketua Sekolah Tinggi Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya No. 002/DMJ/DEKAN/BAAK/VII-18 tanggal 04 Juli 2018 perihal Izin Penelitian, maka dengan ini Kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat memberikan izin kepada:

Nama	: Bayu Pandu Putra Pratama
NIM	: 1411010068
Jurusan	: S1 Teknik Informatika
Jenjang	: Strata Satu (S1)
Tanggal Penelitian	: 07 Juli – 11 Agustus 2018

Berdasarkan pengamatan dan manfaat penelitian, pada prinsipnya kami tidak berkeberatan yang bersangkutan mengadakan izin penelitian mengenai kajian dampak pembangunan wisata bahari.

Selanjutnya setelah melaksanakan penelitian agar hasilnya dapat dilaporkan atau disampaikan kepada Bupati Pesisir Barat melalui Dinas Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat.

Demikian surat izin penelitian ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

KEPALA DINAS PARIWISATA
KABUPATEN PESISIR BARAT

PEMERINTAH KABUPATEN PESISIR BARAT DINAS PARIWISATA

AUDI MARPI, M.M.
Pembina Utama Muda
NIP. 19650803 198603 1 011