

**PEMBANGUNAN APLIKASI PENGENALAN WISATA BUDAYA
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BERBASIS WINDOWS PHONE 8**

TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai
Derajat Sarjana Teknik Informatika**



Oleh :
Hendika Brilianto

09 07 05820

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBANGUNAN APLIKASI PENGENALAN WISATA BUDAYA
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BERBASIS WINDOWS PHONE 8**

TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai
Derajat Sarjana Teknik Informatika**



Oleh :
Hendika Brilianto

09 07 05820

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**


HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR BERJUDUL
PEMBANGUNAN APLIKASI PENGENALAN WISATA BUDAYA
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS WINDOWS PHONE 8

Disusun oleh :
Hendika Brilianto
09 07 05820

dinyatakan telah memenuhi syarat
pada tanggal : Januari 2014


Pembimbing I

Pembimbing II


(Kusworo Anindito, S.T., M.T.)



(Dr. Ir. Alp Joko Santoso, M.T.)


Tim Penguji
Penguji I


(Kusworo Anindito, S.T., M.T.)



Penguji II

Penguji III


(Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T.)


(Benyamin L. Sinaga, S.T., M.Comp Sc)

Yogyakarta, Januari 2014
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Fakultas Teknologi Industri

Dekan,


FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
(Ir. B. Kristyanto, M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Kesuksesan adalah hasil dari keputusan matang & kematangan itu
biasanya dihasilkan dari pengalaman yang kadang penuh
kegagalan”

(Anthony Robbins)

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk.....

Tuhan Yesus Kristus yang selalu menyertaiku, bapak dan ibu
tercinta, kakak, kekasih, sahabat, sanak saudara, dan semua teman-
teman yang telah membantuku berproses.

Love you all



INTISARI

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan daerah yang mempunyai nilai budaya yang tinggi. Namun, terbatasnya informasi membuat wisatawan yang ingin mengenal lebih dekat dengan budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta kurang mengetahui informasi tentang budaya yang ada.

Aplikasi ini akan menampilkan informasi tentang wisata budaya yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta beserta peta lokasi untuk memudahkan wisatawan yang ingin mengetahui dan mengunjungi lokasi tempat wisata budaya. Dengan aplikasi ini, informasi budaya bisa diakses kapanpun dan dimanapun penggunanya berada.

Dari survei yang dilakukan penulis terhadap 31 responden yang terdiri dari 26 pria dan 5 wanita dengan 22 orang mempunyai profesi sebagai mahasiswa dan 9 orang karyawan, 65,32% setuju aplikasi mempunyai tampilan yang bagus, 61,29% setuju aplikasi mudah untuk digunakan, 70,96% setuju bahwa pengguna puas dalam menggunakan aplikasi, 88,70% setuju bahwa pengguna terbantu dalam menggunakan aplikasi, dan 74,19% setuju aplikasi lebih baik bila dibandingkan dengan aplikasi yang sudah ada sebelumnya.

Kata kunci: budaya, wisata, lokasi, Windows Phone 8

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari tanpa bantuan dari pihak lain, tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam tugas akhir ini:

1. Tuhan Yesus Kristus yang memberikan penulis pencerahan dan bantuan setiap saat ketika mengerjakan skripsi hingga selesai.
2. Bapak Kusworo Anindito, S.T., M.T selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan kepercayaan, perhatian, bimbingan, dan masukan yang sangat berarti kepada penulis.
3. Bapak Dr. Ir. Alb. Joko Santoso, M.T. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah banyak membantu penulis dari awal sampai selesainya skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan para staff Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
5. Orang tua dan keluarga tercinta. Bapak Eddy Susanto dan Ibu Marheni, terima kasih atas kesabaran dan penuh kasih sayang mendidik, membesarkanku, dan

menjadi sumber kekuatanku, serta menjadi penyemangat dalam setiap langkahku.

6. Kakakku Lusty Pretika Brilianti, terima kasih atas dukungan, doa dan kasih sayang yang diberikan kepadaku selama ini.
7. Kekasihku Maya Kristine Kusumaningtyas, terima kasih untuk bantuan, doa, dukungan, dan cinta yang diberikan kepadaku selama ini. Terima kasih sayang, semangat buat kuliahnya ya :*
8. Keluarga dari kekasih, Bapak, Ibu dan Mbak Ajeng. Terima kasih dukungan dan doanya selama ini.
9. Mas Arifendi, terima kasih juga dukungan dan doanya selama ini.
10. Felix Peqee, Mamat, Elias Dower, Andre YB, Nando, Brian Bra, Sano, Ndaru, Krisna, Simbah Dody, Amri, Nehru, Felix Cupid, Adi, Piaw serta semua sahabat Simbah Grup yang telah menjadi menjadi teman ngoding, memberikan semangat, kritik, saran, masukan, doa, menyediakan tempat nggarap, dan menyediakan konsumsi.
11. Teman-teman Futsal, Andi, Bintang, Anom, Bogel, Aldi, Lintang, Wisnu, Hendi, Kondrow, Gerry, Nunug serta semua teman-teman Teknik Informatika 2009 yang banyak sekali membantu saat kuliah.
12. Teman-teman sepeda gowes Patrick, Pingkan, Sete, Riska, Chrisma, Uki yang selalu menghadirkan keceriaan disaat sedang stres.
13. Saudara-saudara Iyok, Eko, Eddo, Nurul, Budhe, Pakdhe, Om, Bulek, Simbah, dll yang selalu menemani di keseharianku.

14. Saudara-saudara yang ada di Terban, Ersa, Ivo, Estri, Nova, Tera, Astin, Anggi, Budhe, Pakdhe, Om, Bulek, Simbah, dll yang selalu memberikan semangat.
15. Semua pihak, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah mendoakan, memberi semangat, dan membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat dengan sebaik-baiknya oleh penulis. Jika masih ada kekurangan dalam laporan ini, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak dan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Desember 2013

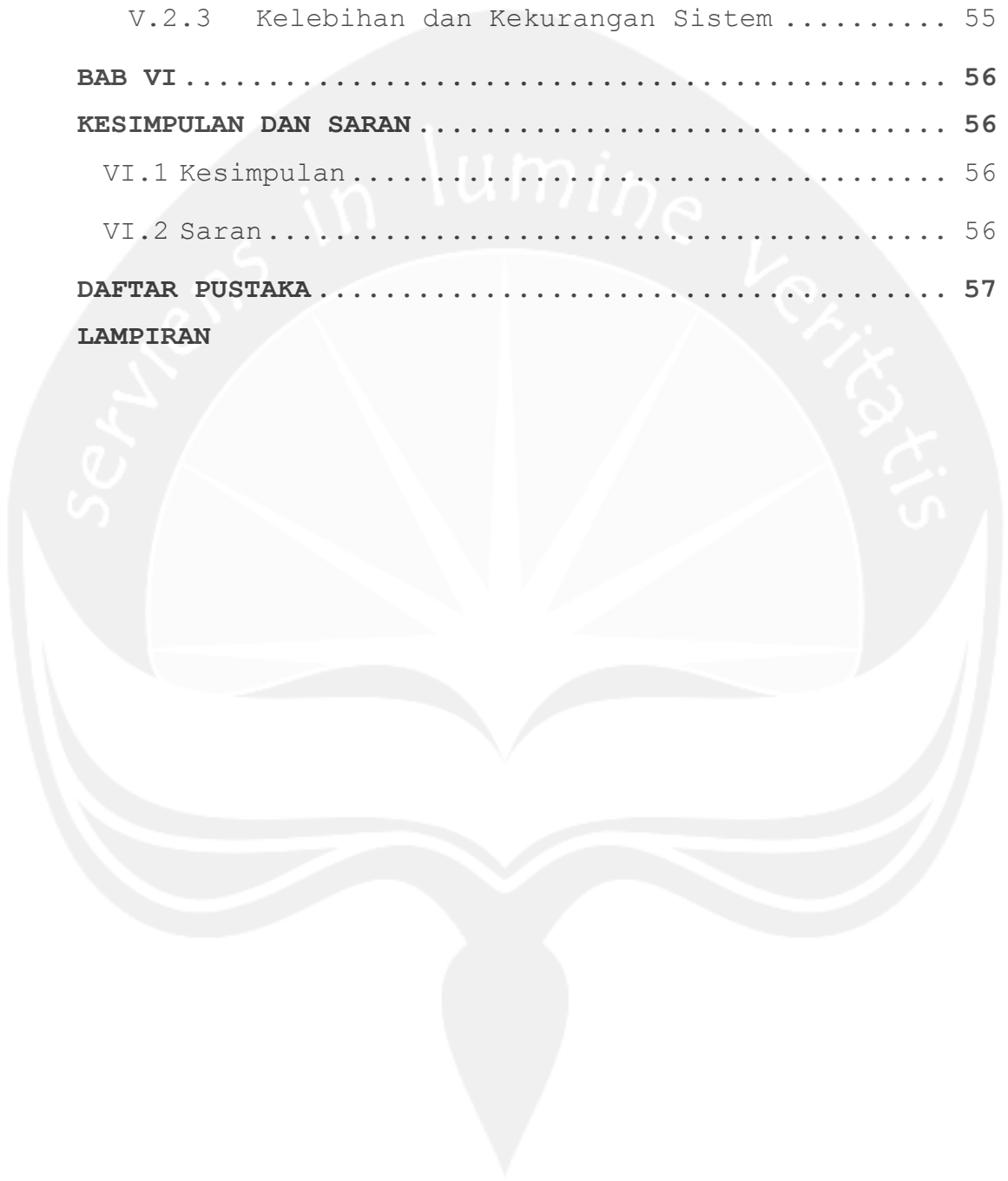
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
INTISARI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	3
I.3 Batasan Masalah.....	3
I.4 Tujuan Penelitian.....	3
I.5 Metode Penelitian.....	4
I.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
II.1 Tinjauan Pustaka.....	7
BAB III	14
LANDASAN TEORI	14
III.1 Aplikasi Mobile.....	14
III.2 Internet.....	15
III.3 Pariwisata.....	15
III.4 Budaya.....	17
III.5 Web Service.....	19

III.6	Layanan Berbasis Lokasi.....	19
III.7	Windows Phone 8.....	21
III.8	Peralatan Pembangunan Aplikasi.....	23
BAB IV	26
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
IV.1	Analisis Sistem.....	26
IV.1.1	Lingkup Masalah	26
IV.1.2	Perspektif Produk	26
IV.1.3	Fungsi Produk	28
IV.1.4	Kebutuhan Antarmuka Eksternal	29
IV.1.5	Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak .	31
IV.1.6	Entitas Data	32
IV.2	Perancangan Sistem.....	33
IV.2.1	Diagram Arsitektur	33
IV.2.2	Class Diagram	34
BAB V	35
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK	35
V.1	Implementasi Sistem.....	35
V.1.1	Antarmuka Halaman Utama	37
V.1.2	Antarmuka Halaman Detil	38
V.1.3	Antarmuka Galeri Foto	39
V.1.4	Antarmuka Peta Lokasi	40
V.1.5	Antarmuka Berbagi di Sosial Media	41
V.1.6	Antarmuka Tentang Aplikasi	42
V.1.7	Antarmuka Cari Wisata	43
V.2	Pengujian Sistem.....	44

V.2.1	Uji Coba Fungsionalitas	44
V.2.2	Uji Coba Pengguna	48
V.2.3	Kelebihan dan Kekurangan Sistem	55
BAB VI	56
KESIMPULAN DAN SARAN	56
VI.1	Kesimpulan	56
VI.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Komponen Layanan Berbasis Lokasi.....	20
Gambar 3.2. Arsitektur Windows Phone 8.....	23
Gambar 4.1. Arsitektur JOGJACULTOUR.....	27
Gambar 4.2. Use case diagram JOGJACULTOUR.....	31
Gambar 4.3. Entitas Data.....	32
Gambar 4.4. Diagram arsitektur JOGJACULTOUR.....	33
Gambar 4.5. Diagram kelas JOGJACULTOUR.....	34
Gambar 5.1. Antarmuka halaman utama.....	37
Gambar 5.2. Antarmuka halaman detil.....	38
Gambar 5.3. Antarmuka galeri foto.....	39
Gambar 5.4. Antarmuka peta lokasi.....	40
Gambar 5.5. Antarmuka berbagi di Sosial Media.....	41
Gambar 5.6. Antarmuka tentang aplikasi.....	42
Gambar 5.7. Antarmuka cari wisata.....	43
Gambar 5.8. Hasil pengujian tampilan JOGJACULTOUR...	48
Gambar 5.9. Hasil pengujian fungsi JOGJACULTOUR.....	49
Gambar 5.10. Hasil pengujian kemudahan penggunaan JOGJACULTOUR.....	50
Gambar 5.11. Hasil pengujian kepuasan penggunaan JOGJACULTOUR.....	51
Gambar 5.12. Hasil pengujian keterbantuan dalam menggunakan aplikasi JOGJACULTOUR.....	52
Gambar 5.13. Hasil pengujian perbandingan JOGJACULTOUR dengan aplikasi yang sudah ada.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Perbandingan.....	13
Tabel 5.1. Tabel Implementasi.....	35
Tabel 5.2. Pengujian Fungsionalitas.....	44
Tabel 5.3. Tabel kritik dan saran dari responden....	54

