

**APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK MENGIKLANKAN EVENT DI  
YOGYAKARTA**

Skripsi



oleh  
**CLIVANSIO KEVIN JOVANI**  
**23100558**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2015  
**APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK MENGIKLANKAN EVENT DI  
YOGYAKARTA**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer

Disusun oleh

**CLIVANSIO KEVIN JOVANI**  
**23100558**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**  
**TAHUN 2015**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan ini sesungguhnya skripsi dengan judul :

### **Aplikasi Berbasis Android Untuk Mengiklankan Event di Yogyakarta**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun Perguruan Tinggi atau instransi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar sarjana saya.

Yogyakarta, 12 Januari 2015



CLIVANSIO KEVIN JOVANI

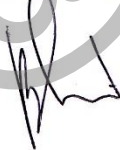
23100558

## HALAMAN PERSETUJUAN

**Judul** : Aplikasi Berbasis Android untuk Mengiklankan Event di  
Yogyakarta  
**Nama Mahasiswa** : CLIVANSIO KEVIN JOVANI  
**NIM** : 23100558  
**Matakuliah** : Skripsi  
**Kode** : SI4046  
**Semester** : Gasal  
**Tahun Akademik** : 2014/2015

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 12 Januari 2015

Dosen Pembimbing I



Budi Sutedjo D. O, S.Kom., M.M.

Dosen Pembimbing II



Halim Budi Santoso, S.Kom., MBA., M.T.

**HALAMAN PENGESAHAN**

**APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK MENGIKLANKAN EVENT DI  
YOGYAKARTA**

Oleh : CLIVANSIO KEVIN JOVANI / 23100558

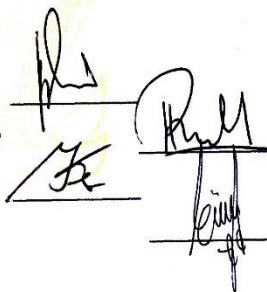
Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Komputer  
Pada tanggal  
7 Januari 2015

Yogyakarta, 12 Januari 2015

Mengesahkan,

Dewan Penguji :

1. BUDI SUTEDJO D.O., S.Kom., M.M.
2. HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., M.T
3. PAULUS WIDIATMOKO, M.A.
4. ERICK KURNIAWAN, S.Kom., M.Kom.



  
Dekan  
  
(BUDI SUSANTO, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi  
  
(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat, bimbingan dan penyertaan yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : Aplikasi Berbasis Android untuk mengiklankan Event di Yogyakarta dengan baik.

Laporan skripsi ini dibuat oleh penulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan serta memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selain itu, laporan skripsi ini dibuat sebagai pembelajaran serta melatih mahasiswa agar dapat menghasilkan karya yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah memberikan dorongan, bimbingan, motivasi, serta bantuan dalam setiap proses yang telah dilalui oleh penulis. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Budi Sudtedjo D. O, S.Kom., M.M. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, bantuan, motivasi, ide serta masukan kepada penulis dari awal hingga selesainya laporan ini dibuat.
2. Bapak Halim Budi Santoso, S.Kom., MBA selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, bantuan, motivasi, ide serta masukan dalam pembuatan laporan skripsi ini.
3. Papa, Mama, Jesi, Valen dan Deasy yang telah mendukung sepenuh hati dan memberikan fasilitas kepada penulis serta menjadi motivasi utama sehingga penulis mampu berjuang dalam menyelesaikan laporan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan, motivasi serta doa yang selalu dipanjatkan yang telah diberikan kepada penulis.
4. Hudson dan Willy yang telah mendukung dan membantu penulis dan berjuang bersama dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
5. Buat yafet, virgo, agung dan johan, terima kasih karena sudah selalu memberikan semangat, pengajaran dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.

6. Teman-teman satu angkatan Sistem Informasi 2010 yang telah membantu, mendukung serta memberi motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi hingga tahap akhir ini.
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang secara langsung maupun tidak langsung bersedia membantu dan mendorong penulis hingga tahap ini.

Dengan segala keterbatasan yang dimiliki, penulis menyadari bahwa program serta laporan skripsi ini masih kurang dari sempurna. Oleh karena itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian, dalam rangka agar penulis dapat memberikan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata penulis ingin memohon maaf sebesar-besarnya kepada semua pihak apabila secara sengaja maupun tidak disengaja penulis melakukan kesalahan baik dalam penyusunan laporan maupun pembuatan sistem dalam skripsi ini. Penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 11 Desember 2014

Clivansio Kevin Jovani

## ABSTRAK

*Event* merupakan salah satu bentuk komunikasi yang banyak digunakan dikalangan masyarakat untuk memperkenalkan diri atau beberapa jenis usaha yang dimiliki. Pemanfaatan event digunakan untuk prasarana sebagai alat promosi atau semacamnya yang dinilai lebih efektif daripada meluangkan uang untuk mengiklankan di media massa. Permasalahan akan timbul ketika seseorang yang minim dengan informasi *event* di Yogyakarta. Mengakibatkan ketidaktahuan tentang *event* apa saja yang ada di Yogyakarta

Untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam mencari event, penulis membantu dengan membangun sebuah aplikasi berbasis mobile untuk pencarian event tersebut. Teknologi pencarian merupakan salah satu sarana yang dapat membantu manusia dalam mencari berbagai hal dengan lebih cepat, mudah, efektif dan efisien. Salah satu teknologi pencarian tersebut adalah *Global Positioning System* dimana penggunaannya dapat sangat membantu manusia dalam proses pencarian lokasi secara *real time*. GPS menggunakan konsep *Location Based Service* untuk mengetahui keberadaan posisi pengguna maupun posisi dari tempat-tempat tertentu. Selain itu, kelebihan dari LBS adalah dapat memberikan alternatif rute dari posisi pengguna hingga ke tempat lain yang dapat dijangkau melalui perjalanan darat.

Hasil penelitian ini berupa aplikasi android dan mampu menampilkan event yang ada di Yogyakarta. Pengguna dapat memaksimalkan aplikasi ini dalam pencarian suatu event serta memiliki fasilitas yang berupa GPS untuk menuntun para pengguna yang belum tahu arah tempat event di adakan. Proses pencarian data event di Yogyakarta agar dapat lebih mudah dilakukan.

Kata kunci : *Event*, pencarian *event*, *Mobile* berbasis Android, *GPS*.



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG DALAM .....	
HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Spesifikasi Sistem .....	2
1.5. Tujuan Penelitian .....	3
1.6. Metodologi Penelitian .....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Android .....	6
2.2. Global Positioning System.....	7
2.3. Smartphone .....	8
2.4. Web Service .....	8
2.5. Event .....	10
2.6. Web Service .....	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	12
3.1. Bahan dan Alat.....	12
3.1.1. Kebutuhan Bahan.....	12

3.1.2. Kebutuhan Alat .....	12
3.1.3. Use Case Diagram.....	13
3.1.4. Model Data Logika (MDL).....	14
3.1.5. Database .....	24
3.2. Rancangan Masukan .....	26
3.2.1. Rancangan Halaman Login .....	26
3.2.2. Rancangan Halaman Setup Pengguna.....	27
3.2.3. Rancangan Halaman Utama.....	28
3.2.4. Rancangan Halaman Tambah Acara.....	28
3.2.5. Rancangan Halaman Member Detail Acara.....	30
3.2.6. Rancangan Halaman Admin .....	31
3.2.7. Rancangan Halaman Admin Verifikasi Detail Acara .....	32
3.2.8. Rancangan Halaman Member .....	33
3.2.9. Rancangan Tambah Kategori Acara .....	34
3.3. Rancangan Proses.....	35
3.3.1. Proses Pencarian Event .....	35
3.3.2. Proses Verifikasi .....	36
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM.....</b>	<b>37</b>
4.1. Implementasi Tampilan Sistem.....	37
4.1.1. Implementasi Halaman Pencarian.....	37
4.1.2. Implementasi Halaman Login .....	38
4.1.3. Implementasi Halaman Daftar Tempat .....	40
4.1.4. Implementasi Halaman Daftar Kategori .....	41
4.1.5. Implementasi Halaman Daftar Pengguna.....	42
4.1.6. Implementasi Halaman Data Event Admin.....	43
4.1.7. Implementasi Halaman Tambah Tempat .....	45
4.1.8. Implementasi Halaman Ubah Tempat.....	46
4.1.9. Implementasi Halaman Tambah Pengguna.....	47
4.1.10. Implementasi Halaman Tambah Event .....	48
4.1.11. Implementasi Halaman Detail Event .....	49
4.1.12. Implementasi Halaman Verifikasi Data Event.....	50
4.1.13. Implementasi Halaman Map .....	51

4.2. Analisis Sistem.....	52
4.3. Kelebihan Sistem .....	53
4.4. Kekurangan Sistem .....	54
BAB 5 PENUTUP .....	55
5.1. Kesimpulan .....	55
5.2. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA .....	56
LAMPIRAN.....	57

@UKDWN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara Kerja GPS .....	7
Gambar 2.2 Aktor webservice,object dan operasi .....	9
Gambar 3.1 Use Case Diagram .....	13
Gambar 3.2 Entitas Utama .....	14
Gambar 3.3 Hubungan Antar Entitas .....	15
Gambar 3.4 Kunci Primer Tiap Entitas.....	16
Gambar 3.5 Kunci Tamu Antar Entitas .....	16
Gambar 3.6 Penambahan Atribut Bukan Kunci.....	18
Gambar 3.7 Rancangan Database .....	24
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Login .....	26
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Setup Pengguna.....	27
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Utama.....	28
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Tambah Event .....	29
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Detail Event .....	30
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Admin .....	31
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Verifikasi Event .....	32
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Member .....	33
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Tambah Kategori .....	34
Gambar 3.17 Flowchart Pencarian Event .....	35
Gambar 3.18 Flowchart Verifikasi.....	36
Gambar 4.1 Halaman Pencarian.....	37
Gambar 4.2 Halaman Login.....	38
Gambar 4.3 Halaman Daftar Tempat .....	40
Gambar 4.4 Halaman Daftar Kategori .....	41
Gambar 4.5 Halaman Daftar Pengguna .....	42
Gambar 4.6 Halaman Detail Pengguna.....	43
Gambar 4.7 Halaman Data Event Admin .....	43
Gambar 4.8 Halaman Detail Event Admin .....	44
Gambar 4.9 Halaman Tambah Tempat .....	45
Gambar 4.10 Halaman Ubah Tempat .....	46

Gambar 4.11 Halaman Tambah Pengguna .....	47
Gambar 4.12 Halaman Tambah Event .....	48
Gambar 4.13 Halaman Detail Event .....	49
Gambar 4.14 Halaman Verifikasi Data Event .....	50
Gambar 4.15 Halaman Map .....	51

@UKDWN

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi Android Hingga 2012.....	6
Tabel 3.1 Kunci Aturan Bisnis.....	17
Tabel 3.2 Domain Entitas Event .....	19
Tabel 3.3 Domain Entitas Tempat .....	21
Tabel 3.4 Domain Entitas Kategori.....	22
Tabel 3.4 Domain Entitas Pengguna.....	22
Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : LISTING PROGRAM

@UKDWN

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki banyak peminat dalam mengikuti berbagai *event* yang ada. *Event* merupakan salah satu bentuk komunikasi yang banyak digunakan dikalangan masyarakat untuk memperkenalkan diri atau beberapa jenis usaha yang dimiliki. Pemanfaatan *event* digunakan untuk prasarana sebagai alat promosi atau semacamnya yang dinilai lebih efektif daripada meluangkan uang untuk mengiklankan di media massa. Permasalahan akan timbul ketika seseorang yang minim dengan informasi *event* di Yogyakarta. Mengakibatkan ketidaktahuan tentang *event* apa saja yang ada di Yogyakarta.

Dengan perkembangan dunia teknologi *mobile* yang sekarang semakin berkembang, media iklan di media-media yang telah ada sebelumnya menjadi kurang populer. Masyarakat pada masa sekarang ini dalam kehidupannya sehari-hari lebih memilih aplikasi-aplikasi *mobile*, sehingga media lainnya seakan-akan semakin tersingkirkan. Beberapa golongan masyarakat yang terbiasa memakai *gadget* lebih memilih yang serba cepat dan instan yang ada didekatnya, yaitu *gadget mobile* itu sendiri dengan berbagai aplikasi-aplikasi yang dapat membantu dalam pekerjaannya.

Dalam penelitian ini, akan dibangun sebuah aplikasi yang akan memudahkan para masyarakat untuk mencari informasi *event-event* yang sedang terjadi atau akan terjadi di Yogyakarta. Diharapkan program ini dapat membantu dan memudahkan masyarakat dalam pencarian informasi *event-event* yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

## 1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dibahas adalah bagaimana aplikasi *mobile* dapat memudahkan masyarakat dalam pencarian informasi *event-event* yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta ?

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. Tempat yang akan digunakan dalam penempatan *event-event* yang terjadi adalah gedung pertemuan yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Aplikasi ini dapat terhubung dengan google map untuk mengetahui dimana *event* yang sedang terjadi.
- c. Lokasi event hanya berada di kawasan Daerah Istimewa Yogyakarta.
- d. Pengguna yang dapat memasukan *event* hanya admin dan member.
- e. *Event* akan dikategorikan berdasarkan jenis tertentu ( Sport, seni,dll)
- f. *Event* akan hilang ketika sudah melewati tanggal terjadinya event.
- g. Aplikas yang dibangun adalah aplikasi berbasis *mobile*.
- h. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah C# dan Bahasa Basic ( Basic4android).

## 1.4. Spesifikasi Sistem

Kebutuhan perangkat terdiri dari 2 bagian yaitu perangkat yang digunakan untuk membangun sistem dan perangkat yang digunakan untuk implementasi sistem. Perangkat yang digunakan untuk membangun sistem terdiri dari :

- a. Spesifikasi Perangkat Keras



- Processor : Intel Core I3
  - RAM : 2 GB
  - Hardisk : 500 GB
  - Keyboard, Mouse
- b. Spesifikasi Software
- Sistem Operasi : Windows 8
  - Aplikasi Pemograman : Basic For Android, AVD Manager, SDK Manager
  - Aplikasi Database : Visual Studio 2010, SQL Serever 2008
- c. Kemampuan Pembangun
- Pembangun mampu menguasai bahasa pemograman C# dan SQL dan mampu mengoperasikan Microsoft Visual Studio 2010 untuk membangun sistem dan SQL Server 2008 untuk database.

Perangkat yang digunakan untuk implementasi sistem ini terdiri dari :

- a. Spesifikasi Hardware
- Processor : 1.6GHz Octa-core
  - RAM : 2 GB
  - Memory : 16 GB
- b. Spesifikasi Software
- Sistem operasi yang digunakan yaitu Android OS, v4.2.2 (Jelly Bean).
- c. Kemampuan Pengguna
- Pengguna mampu mengoperasikan sistem operasi Android dan memiliki *gadget* yang termasuk dalam kriteria di atas.

### 1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian pada kasus ini bertujuan untuk membangun dan menghasilkan sebuah aplikasi berbasis mobile yang dapat membantu masyarakat mengetahui informasi event yang terjadi di Daerah Istimewa Yogyakarta.

## 1.6. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam membangun sistem ini yaitu dengan studi lapangan. Penelitian dilakukan dengan melakukan studi lapangan berkaitan dengan aplikasi yang akan dibangun. Studi lapangan yang dilakukan penulis antara lain :

- Melakukan pencarian data gedung pertemuan yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta
- Setelah melakukan pencarian gedung pertemuan yang ditentukan sebelumnya, maka penulis mencatat informasi berupa letak koordinat GPS gedung tersebut
- Pengguna menginputkan lokasi gedung pertemuan, sistem akan melakukan pencarian event yang berada di gedung pertemuan tersebut yang sudah diinputkan oleh pengguna.
- Setelah melakukan pencatatan dan pengamatan gedung pertemuan, penulis melakukan pengamatan serta studi mendasar mengenai kebutuhan dalam pembangunan sistem. Pengamatan tersebut dapat meliputi pengamatan tentang kebutuhan *hardware*, *software* dan informasi lain di lapangan seputar gedung pertemuan.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terbagi menjadi 5 bagian, berikut merupakan urutan dari masing-masing bagian :

## **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Pendahuluan memberi gambaran tentang penelitian yang akan dilakukan. Gambaran tersebut dijelaskan pada bagian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan penelitian.

## **BAB 2 : LANDASAN TEORI**

Merupakan pembahasan teori-teori serta dasar-dasar pengetahuan mengenai sistem yang akan dibuat.

## **BAB 3 : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Berisi tentang tahapan-tahapan rancangan sistem yang meliputi rancangan database, rancangan input, serta rancangan output.

## **BAB 4 : PENERAPAN DAN ANALISIS SISTEM**

Menjelaskan tentang hasil implementasi, pengujian serta analisa mengenai sistem yang telah dibangun.

## **BAB 5 : PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran pengembangan sistem yang telah dibangun untuk masa yang akan datang.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil dari judul skripsi “Aplikasi Berbasis Android untuk Mengiklankan Event di Yogyakarta” ini adalah :

- a. Aplikasi mampu memberikan informasi detail tentang event yang diinginkan oleh pengguna dengan bentuk keluaran berupa map sehingga memudahkan pengguna dalam mencari tempat event.
- b. Aplikasi mobile ini mampu membantu para pengguna untuk mencari event yang sedang berlangsung di Yogyakarta.

#### **5.2. Saran**

Karena keterbatasan penulis, penulis mengakui bahwa Aplikasi Berbasis Android untuk Mengiklankan Event di Yogyakarta ini masih memiliki banyak kekurangan. Penulis memiliki saran agar aplikasi ini dapat disempurnakan serta dikembangkan. Saran dari penulis yaitu :

- a. Sistem diharapkan mampu memiliki notifikasi bagi pengguna yang ingin mengikuti acara.
- b. Diberikan penambahan loket penjualan tiket yang berhubungan dengan event tersebut.
- c. Penambahan fitur-fitur promosi seperti share yang terhubung dengan media social lain agar lebih cepat penyebarannya.
- d. Diberikan tambahan untuk transportasi menuju tempat berlangsungnya event.

## DAFTAR PUSTAKA

Anonim. (2000). *GPS Guide for beginners*. Kansas: GARMIN International, Inc.

Duffy, T. J. (2013). *Programming With Mobile Applications*. Boston: Course Technology.

Gargenta, M. (2011). *Learning Android*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.

K. Gottschalk, S. Graham, H. Kreger, & J. Snell. (2002). Introduction to Web services architecture. *IBM System Journal* , 170-177.

Noor, A. (2009). *Manajemen Event*. Bandung: Alfabeta.

Simon, J. (2011). *Head First Android Development*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.

Yaghmour, K. (2013). *Embedded Android*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.

@UKDOWN