

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN WEBSITE RESPONSIVE OBYEK PARIWISATA
KABUPATEN BYAK NUMFOR DENGAN GOOGLE MAPS**



Oleh:

FRICHY RUBEN SWANDORE YARANGGA

Nomor Mahasiswa : 105410054

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AKAKOM
YOGYAKARTA**

2018

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN WEBSITE RESPONSIVE OBYEK PARIWISATA
KABUPATEN BYAK NUMFOR DENGAN GOOGLE MAPS**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata
satu (S1)**

**Program Studi Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
Akakom
Yogyakarta**

**Disusun Oleh
FRICHY RUBEN SWANDORE YARANGGA
Nomor Mahasiswa : 105410054**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMAN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AKAKOM
YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Rancang Bangun Website Responsive Obyek Pariwisata Kabupaten
Byak Numfor Dengan Google Maps

Nama : Frichy Ruben Swandore Yarangga

Nomor Mhs : 105410054

Program Studi : Teknik Informatika

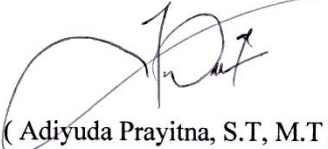
Jenjang : Strata Satu (S1)

Tahun : 2018



Mengetahui

Dosen Pembimbing
an.


(Adiyuda Prayitna, S.T, M.T)

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN WEBSITE RESPONSIVE OBYEK PARIWISATA
KABUPATEN BYAK NUMFOR DENGAN GOOGLE MAPS

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi dan dinyatakan
diterima untuk memenuhi sebagai syarat guna memperoleh Gelar Sarjana
Komputer Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
YOGYAKARTA

Yogyakarta,.....

Mengesahkan

Dewan Penguji :

Tanda Tangan :

1. Badiyanto, S.Kom., M.Kom
2. Ir. M. Guntara., M.T
3. Adiyuda Prayitna.,ST., M.T

1.
2.
3.

Mengetahui



Ketua Jurusan Teknik Informatika

27 FEB 2018

(Ir. M. Guntara, M.T.)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kepada kedua orangtua saya; alm Ayah dan Ibu tercinta
2. Kakak dan Adik yang selalu mendukung dan memberikan motivasi.
3. Teman-teman seperjuangan yang selalu setia mendukung dalam doa, nasehat, hiburan, dan semangat yang kalian berikan selama ini.
4. Ketua STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
5. Ketua Prodi Teknik Informatika STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
6. Semua dosen yang membantu dalam mendidik, membimbing dan memberikan ilmu secara teori maupun praktek serta berbagi pengalaman dan saran yang berharga untuk kehidupan penulis.

MOTTO

“KAU TAK AKAN PERNAH MAMPU MENYEBRANGI LAUTAN
SAMPAI KAU BERANI BERPISAH DENGAN DARATAN”

Christopher Columbus

INTISARI

Masyarakat kini akan lebih cenderung mengakses *internet* melalui perangkat *mobile* yaitu ponsel pintar maupun komputer *tablet*, peneliti membuat sebuah website untuk obyek pariwisata Kabupaten Biak Numfor yang tidak hanya bisa diakses melalui personal komputer namun juga dapat diakses melalui berbagai macam perangkat mobile tersebut.

Munculah istilah *responsive web design (RWD)* dengan teknologi terbaru yaitu HTML5 .Sistem ini berbasis web dengan menggunakan bahasa pemograman php dan menggunakan *framework bootstrap*, sehingga sangat efektif untuk media promosi obyek pariwisata di Kabupaten Biak Numfor, penggunaan website tidak hanya terbatas hanya dari segi tampilan melainkan juga dari sisi penambahan fitur *google map* agar masyarakat lebih terbantu dan tertarik untuk mengakses suatu *website*.

Dari hasil penelitian ini adalah membuat *website* obyek wisata menggunakan teknologi *Desain Responsive* dengan *Google Maps*.

Kata kunci : *Obyek Wisata, Google Map, framework Bootstrap.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala karunia yang diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul ” Rancang Bangun Website Responsive Obyek Pariwisata Kabupaten Byak Numfor Dengan Google Maps”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu bukti penerapan ilmu yang sudah penulis dapatkan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini pula penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar - besarnya kepada :

1. Bapak Totok Suprawoto Ir.,M.M., M.T. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. M. Guntara, M.T. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Jenjang Strata Satu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AKAKOM Yogyakarta.
3. Bapak Adiyuda Prayitna, S.T, M.T. Selaku pembimbing yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak Badiyanto, S.Kom., M.Kom. Selaku Penguji Satu Skripsi
5. Bapak Ir. M. Guntara, M.T. Selaku Penguji Dua Skripsi

6. Seluruh dosen yang sudah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat tanpa mengenal lelah.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna menambah wawasan pengembangan ilmu yang telah penulis peroleh ini. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 23 Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN INTISARI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Ruang Lingkup	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKAN DAN DASAR TEORI	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.2. Dasar Teori	6
2.2.1. World Wide Web(WWW).....	6
2.2.2. HTML 5.....	6
2.2.3. CSS3.....	7
2.2.4. Google Maps.....	8
2.2.5. UML.....	8
2.2.6. PHP.....	9
2.2.7. Framework Bootstrap.....	10
2.2.8. Pengertian Obyek Wisata.....	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1. Bahan Penelitian.....	12
3.2. Alat Penelitian.....	12
3.2.1. kebutuhan Perangkat Lunak	12
3.2.2. kebutuhan Perangkat Keras	13
3.3. Prosedur dan Pengumpulan Data.....	13
3.4. Analisis dan Rancangan Sistem.....	14
3.4.1. Analisis Sistem	14
3.4.2. Analisis Kebutuhan	14
3.5. Perancangan Sistem	15

3.5.1. Use Case Diagram user	15
3.5.2 Use Case Diagram Administrator	16
3.5.3 Diagram Activity Pencarian user.....	17
3.5.4 Diagram Activity Administrator	18
3.5.5 Sequence Diagram User	20
3.5.6 Sequence Diagram Administrator.....	21
3.5.7 Class Diagram.....	22
3.6 Rancangan Tampilan	23
3.4.2.1 Rancangan Halaman Antarmuka Front-End	23
3.4.2.2 Tampilan Pencarian Obyek Wisata	24
3.4.2.3 Halaman Awal Back-End	25
3.4.2.4 Rancangan Tampilan Jenis Obyek Wisata	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	27
4.1. Implementasi Sistem.....	27
4.1.1 Antarmuka Back-End.....	27
4.1.2 Antarmuka Front-End.....	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	41
4.1. Kesimpulan	41
4.2. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> user	15
Gambar 3.2 use case diagram administrator.....	16
Gambar 3.3 activity diagram pencarian.....	17
Gambar 3.4 activity diagram tambah data.....	18
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data.....	29
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram</i> User.....	20
Gambar 3.7 <i>sequence diagram</i> Administrator.....	21
Gambar 3.8 Class Diagram.....	22
Gambar 3.9 Rancangan Halaman antarmuka Front-End.....	23
Gambar 3.10 Tampilan Pencarian Obyek Wisata.....	24
Gambar 3.11 Halaman Awal <i>Back-End</i>	25
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Jenis Objek Wisata	26
Gambar 4.1 Halaman Login Antarmuka Back-End.....	27
Gambar 4.2 Halaman awal admin	29
Gambar 4.3 Halaman menu input data wisata	30
Gambar 4.4 halaman menu komentar.....	32
Gambar 4.5 halaman awal tampilan semua wisata.....	33
Gambar 4.6 detail wisata.....	35

Gambar 4.7 tujuan wisata.....	36
Gambar 4.8 halaman kotak saran front-end.....	37
Gambar 4.9 Antarmuka Desain Responsive Pada Smatphone	38
Gambar 4.10 Antarmuka Desain Responsive Pada Tablet.....	39
Gambar 4.11 Antarmuka Desain Responsive Pada Desktop	40

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Fitur Dan Teknologi	5
--	---