

**SISTEM INFORMASI OBJEK PARIWISATA PADA
KABUPATEN BOJONEGORO BERBASIS
*MOBILE ANDROID***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi



OLEH :

Nama : FAJAR HIDAYAT

NIM : 181070006

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

JAKARTA

2020

**TOURISM OBJECT INFORMATION SYSTEM BASED ON
BOJONEGORO DISTRICT MOBILE ANDROID**

UNDARGRADUATE THESIS

INFORMATION SYSTEM STUDY PROGRAM



BY:

NAME : FAJAR HIDAYAT

NIM : 181070006

FACULTY OF ENGINEERING

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

JAKARTA

2020

ABSTRAK

Dalam meningkatkan pariwisata suatu daerah, perlu dilakukan pengembangan yang dapat memajukan pariwisata itu sendiri, salah satunya media promosi. Seperti Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro sebagai badan yang bertanggung jawab dalam pengembangan pariwisata, promosi dilakukan menggunakan media sosial dan web resmi. Namun, *feedback* dari masyarakat belum maksimal. Karena masih terbatasnya informasi tentang objek wisata di Bojonegoro, sebagian masyarakatpun masih ada yang belum tahu bahwa daerahnya juga memiliki objek wisata yang bagus seperti daerah lain. Sehingga untuk menjangkau masyarakat yang lebih luas, penulis mencoba membuat sistem informasi pengenalan objek pariwisata Kabupaten Bojonegoro berbasis *mobile* yaitu android. Dalam penyelesaian penelitian ini menggunakan metode *extreme programming* yang membantu pengembangan sistem dalam tahap analisis sebagai indentifikasi kebutuhan sistem yang akan dikembangkan, tahap perancangan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML), MySQL sebagai perancangan database dan perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman java. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan menggunakan pengujian *black box*, seluruh fitur pada aplikasi ini dapat berjalan dengan baik. Dengan adanya aplikasi ini, masyarakat dapat mengetahui dan mengenal objek wisata apa saja yang terdapat di Aceh Tamiang.

Kata kunci : Bojonegoro, pariwisata, *android*, aplikasi berbasis *mobile*.

ABSTRACT

In improving tourism in an area, it is necessary to develop something that can advance tourism itself, one of which is media promotion. Like the Bojonegoro Regency's Office of Culture and Tourism as the body responsible for tourism development, promotion is carried out using social media and the official website. However, feedback from the public has not been maximized. Because there is still limited information about attractions in Bojonegoro, some people still don't know that the area also has good attractions like other regions. So as to reach a wider community, the author tries to create a mobile-based tourism object introduction system for Bojonegoro Regency, namely android. In completing this research using extreme programming methods that help the development of the system in the analysis phase as an identification of system requirements to be developed, the design stage uses Unified Modeling Language (UML), MySQL as a database design and system design using the java programming language. From the results of tests that have been carried out using black box testing, all features of this application can run well. With this application, people can find out and know what attractions are in Bojonegoro.

Keywords: Bojonegoro, tourism, android, mobile based application.

