

**SIMULASI APLIKASI Pencarian Tempat Wisata Daerah
Istimewa Yogyakarta Berbasis Mobile**

Skripsi



oleh

ADI SETYO CHRISWORO

23100555

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2014**

**SIMULASI APLIKASI PENCARIAN TEMPAT WISATA DAERAH
ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS MOBILE**

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

ADI SETYO CHRISWORO
23100555

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2014

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

Simulasi Aplikasi Pencarian Tempat Wisata daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Mobile

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 kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

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

Yogyakarta, 30 September 2014



ADI SETYO CHRISWORO

23100555

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Simulasi Aplikasi Pencarian Tempat Wisata Daerah
Istimewa Yogyakarta Berbasis Mobile

Nama Mahasiswa : ADI SETYO CHRISWORO

N I M : 23100555

Matakuliah : Skripsi

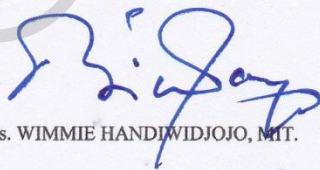
Kode : SI4046

Semester : Gasal

Tahun Akademik : 2014/2015

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 29 September 2014

Dosen Pembimbing I



Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, M.T.

Dosen Pembimbing II



HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., M.T

HALAMAN PENGESAHAN

SIMULASI APLIKASI PENCARIAN TEMPAT WISATA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS MOBILE

Oleh: ADI SETYO CHRISWORO / 23100555

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 memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
25 September 2014

Yogyakarta, 29 September 2014
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, MIT.
2. HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., M.T
3. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.
4. Drs. DJONI DWIYANA, Akt., M.T.



Dekan

(Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, MIT.)

Ketua Program Studi

(YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih, anugerah, penyertaan dan bimbinganNya yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul Aplikasi Berbasis REST Web Service untuk Pencarian Tempat Wisata di Yogyakarta Berbasis Mobile dengan baik.

Pembuatan laporan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selain itu laporan ini juga dibuat sebagai sarana pembelajaran bagi penulis dan pembaca serta melatih mahasiswa untuk dapat menghasilkan karya yang dapat dipertanggungjawabkan.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungan dalam setiap proses yang dilalui penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Khususnya kepada:

1. Bapak Erick Kurniawan, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu, membimbing, memberikan masukan dan mendukung penulis.
2. Bapak Halim Budi Santoso, S.Kom., MBA., M.T selaku Dosen Pengganti Pembimbing I yang membimbing penulis dan memberikan masukan serta ide yang bermanfaat bagi penulis.
3. Bapak Drs. Wimmie Handiwidjojo, MIT. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi arahan kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Bapak Jok Jek Siang, Drs, M.Sc., selaku koordinator matakuliah skripsi dan dosen wali studi yang telah membimbing penulis selama 4 tahun.
5. Kedua orang tua penulis, Dwi Riyanto dan Waryani serta kakak penulis Doni Puryantoro yang menjadi motivasi utama bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas doa dan dukungan yang selalu diberikan dengan penuh kasih selama ini.

6. Om Tiyyok Agitalas yang selalu memberikan semangat dan dukungan tak henti-henti kepada penulis sehingga membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Yordan Kristianto yang selalu memberi dukungan, arahan, dan semangat dalam pembuatan laporan skripsi ini. Terima kasih atas bantuan dan pengalaman yang dibagi kepada penulis sehingga membantu penulis dalam penulisan laporan skripsi ini.
8. Ayu Marturianinghati, Clivansio Kevin, Gabra Mikael Arda, Willy Rahardian, Adhitya Priyanto, Frestrian Hudson, Jeremia Bagus Patriatsa dan teman-teman seperjuangan penulis yang memberi banyak bantuan, semangat, motivasi dan saling mendukung satu sama lain selama menempuh perkuliahan dan menyelesaikan skripsi.
9. Johan Endrayanto, Virgo Firnansah, Yafet Andromeda yang telah membantu dan membimbing penulis dalam pengerjaan program yang dibuat.
10. Teman-teman Koran Kampus, Aloysius Hanang, Lingkan Langi, Loury Priskilla, Palupi Widyaningrum, Jedi Ramadea, Erika, Debora, Theofillus Yason dan lain-lain yang memberi dukungan, motivasi, semangat dan keceriaan bagi penulis.
11. Rekan-rekan Humas & Admisi UKDW, PMK ArrowGeneration yang memberikan semangat, keceriaan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
12. Keluarga Kos Griya Emanuel, Paminto Aji, Samuel Indriatama, Fajar Jalu, Ongko Utama dan teman-teman lain yang memberi motivasi dan keceriaan kepada penulis.
13. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang secara langsung ataupun tidak langsung selalu mendoakan penulis. Terima Kasih atas segala dukungan dan doanya.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat keterbatasan dalam pembuatan laporan skripsi ini, sehingga masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap setiap kritik dan saran dari pembaca agar dapat menghasilkan karya yang lebih baik di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan laporan maupun pembuatan sistem dalam skripsi ini masih terdapat kesalahan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan menginspirasi banyak pihak untuk menghasilkan karya yang lebih.

Yogyakarta, 15 September 2014

Adi Setyo Chrisworo

ABSTRAK

Aplikasi Berbasis Rest Web Service untuk Pencarian Tempat Wisata di Yogyakarta Berbasis Mobile

Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai kota tujuan wisatawan baik dari dalam negeri maupun luar negeri, memberikan banyak alternatif tempat wisata. Tempat wisata tersebut dapat dikunjungi dengan menggunakan transportasi umum seperti bus Trans Jogja. Trans Jogja merupakan salah satu transportasi umum yang efisien dan sangat membantu wisatawan dalam berpergian.

Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan wisata paling terkenal di Indonesia. Ada banyak tempat wisata di provinsi yang terdiri dari empat kabupaten dan satu kodya ini, misalnya wisata alam, wisata budaya dan wisata kuliner.

Namun, karena banyaknya tempat wisata di DIY menyebabkan tidak meratanya jumlah wisatawan yang datang ke tempat wisata. Dalam upaya mengatasi masalah tersebut, penulis membuat sebuah simulasi aplikasi *mobile* yang akan memberikan informasi mengenai tempat-tempat wisata di DIY.

Simulasi aplikasi yang dibangun akan membantu pengguna untuk menemukan tempat wisata yang ada di Yogyakarta dan menavigasi menuju tempat wisata yang dimaksud. Simulasi aplikasi dibangun di atas sistem operasi Android dan menggunakan peta digital Google Maps. Informasi yang ditampilkan merupakan hasil olahan dari data yang disimpan dalam Web Services dan diproses melalui metode-metode yang dibuat pada aplikasi *client* Android.

Kata Kunci: Aplikasi Wisata, Android, REST Web Service, Google Maps.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Spesifikasi Sistem.....	3
1.5. Tujuan.....	3
1.6. Tahapan Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1. <i>Smartphone</i>	6
2.2. Android.....	7
2.3. <i>Web Service</i>	8
2.3.1. Model <i>Web Service</i>	8
2.3.2. Operasi dalam Arsitektur Web Service.....	10
2.3.3. RESTful Web Service	10
2.4. Google Maps	11
2.5. Global Positioning System (GPS)	12
2.6. Basic4Android.....	13
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	16
3.1. Metode Pengumpulan dan Analisis Data.....	16

3.2. Use Case Diagram	16
3.3. <i>Data Flow Diagram</i>	17
3.4. Model Data Logika (MDL).....	19
3.5. Rancangan Antarmuka dan Arsitektur Sistem	24
3.5.1. Halaman Muka	25
3.5.2. Halaman Login.....	25
3.5.3. Halaman Admin	26
3.5.4. Halaman Tambah Data Tempat Wisata	27
3.5.5. Halaman Edit.....	29
3.5.6. Halaman Menu	29
3.5.7. Halaman Daftar Tempat Wisata Pilihan	30
3.5.8. Halaman Informasi Tempat Wisata	31
3.5.9. Arsitektur Sistem.....	32
3.6. Rancangan Proses	33
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM.....	34
4.1. Implementasi Sistem	34
4.1.1 Implementasi <i>Web Service</i>	34
4.1.2 Koneksi Database dengan Aplikasi.....	35
4.1.3 Autentikasi Masuk Sebagai Admin.....	36
4.1.4 Input Data ke Tabel.....	37
4.1.4 Mengubah dan Menghapus Data Tabel.....	37
4.1.6 Pencarian Data	38
4.1.7 Mengambil Data dan Menampilkan ke Aplikasi	39
4.1.8 Mendapatkan Koordinat dengan GPS	40
4.1.9 Navigasi dengan Google Map API	41
4.2. Analisis Sistem.....	42
4.2.1. Kelebihan Sistem	43
4.2.2. Kekurangan Sistem	44
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1. Kesimpulan	45
5.2. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Web Service	9
Gambar 2.2 Contoh Tampilan Antar Muka pada Google Maps	11
Gambar 3.1 Use Case Diagram Aplikasi DolanJogja	17
Gambar 3.2 Diagram Konteks.....	17
Gambar 3.3 DFD Level 1	18
Gambar 3.4 DFD Level 2 untuk Proses 1	18
Gambar 3.5 MDL 1 – Identifikasi Entitas Utama	19
Gambar 3.6 MDL 2 – Hubungan Antar Utama	19
Gambar 3.7 MDL 3 – Menentukan Kunci Primer dan Kunci Alternatif	20
Gambar 3.8 MDL 4 – Menentukan Kunci Tamu	20
Gambar 3.9 Penambahan Atribut Bukan Kunci	21
Gambar 3.10 Rancangan Halaman utama	25
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Login	26
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Login	27
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Tambah Data Pariwisata	28
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Edit	29
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Menu	30
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Daftar Tempat Wisata Pilihan.....	31
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Informasi Tempat Wisata	31
Gambar 3.19 Arsitektur Sistem Aplikasi DolanJogja	32
Gambar 3.20 Sequence Diagram Aplikasi DolanJogja	33
Gambar 4.1 Halaman Login	36
Gambar 4.2 Proses Pencarian Tempat Wisata	38
Gambar 4.3 Tampilan Informasi Wisata	39
Gambar 4.4 Navigasi Pada Google Map.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 MDL 5 – Menentukan Aturan Bisnis.....	21
Tabel 3.2 Domain Tabel TempatWisatas.....	22
Tabel 3.3 Domain Tabel Kategoris	23
Tabel 3.4 Domain Tabel Kabupatens.....	24
Tabel 3.5 Domain Tabel Admins	24

©UKDWN

DAFTAR LAMPIRAN

Web Service - TempatWisata.cs	1
Web Service - TempatWisataController.cs.....	1
Basic4Android - Main.....	4
Basic4Android - Login.....	5
Basic4Android – Menu Admin	6
Basic4Android - AddActivity	8
Basic4Android – EditActivity	11
Basic4Android – Menu Utama	13
Basic4Android - PariwisataFilterActivity.....	15
Basic4Android – Informasi Wisata.....	16

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Daerah Istimewa Yogyakarta tak hanya dikenal sebagai kota pelajar, namun juga sebagai kota wisata. Ada banyak jenis wisata di provinsi yang mendapat status istimewa ini. Misalnya, wisata kuliner di angkringan Tugu, wisata pantai di banyak pantai di Gunung Kidul, wisata budaya di Kraton Yogyakarta. Terdapat empat kabupaten yaitu Kulon Progo, Bantul, Sleman, Gunung Kidul dan satu kodya Yogyakarta di provinsi ini. Masing-masing kabupaten/wilayah ini juga memiliki obyek-obyek wisata unggulan. Sebut saja kabupaten Gunung Kidul, walaupun di beberapa tempat daerah ini terdapat kekeringan namun Gunung Kidul memiliki pantai-pantai yang indah dengan pasir putihnya dan bukit-bukit krakal di sepanjang pantainya.

Dengan banyaknya tempat wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta terkadang persebaran pengunjung obyek wisata tidak merata antara satu tempat wisata dengan tempat wisata yang lain karena beberapa alasan. Misalnya suatu tempat wisata kurang terpublikasikan padahal memiliki tempat yang bagus sebagai tempat wisata. Akibatnya, tempat-tempat yang nantinya akan dikunjungi oleh wisatawan hanya tempat-tempat yang sudah populer sebelumnya. Selain itu tempat-tempat wisata yang kurang terkenal ini biasanya tidak banyak yang mengetahui jalur menuju tempat wisata tersebut dan informasi yang ada pun lebih terbatas.

Untuk itu, melalui penelitian ini akan dibangun sebuah simulasi aplikasi *mobile* penyedia informasi tempat-tempat wisata di DIY. Aplikasi ini akan memberi tahu wisatawan jalan menuju tempat lokasi yang dituju, kemudian memberi tahu informasi lebih lanjut tentang tempat wisata yang dipilih dan akan memberi alternatif tempat wisata apa saja yang terdapat di sekitar tempat wisata yang dituju.

1.2. Rumusan Masalah

Apakah sistem berbasis simulasi *mobile* dapat memberikan data tempat-tempat wisata di provinsi DIY dan dapat memberikan petunjuk arah menuju tempat wisata yang akan dituju?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. Sistem hanya menampilkan tempat-tempat wisata di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Data-data tempat wisata dan kelengkapan tempat wisata tersebut didapatkan melalui observasi lapangan dan studi pustaka.
- c. Kategori tempat wisata hanya wisata alam, budaya dan kuliner.
- d. Hanya Administrator yang dapat memanipulasi data.
- e. Sistem tidak memberikan alternatif wisata lainnya berdasarkan jarak terdekat namun hanya menampilkan *list* tempat wisata lainnya yang akan terhubung google map.
- f. Sistem yang dibangun adalah sistem berbasis *mobile* pada sistem operasi Android.

1.4. Spesifikasi Sistem

- a. Spesifikasi Aplikasi/Program
 1. Program mampu menyajikan informasi rute perjalanan menuju tempat wisata tujuan
 2. Program mampu menyajikan informasi tentang tempat wisata yang dipilih oleh pengguna
- b. Spesifikasi Perangkat Lunak
 1. Basic4Android
 2. SDK Manager
 3. Visual Studio 2010 sp1.
 4. SQL management Studio sebagai sarana membangun *database*
 5. ASP.Net Web API untuk membangun *web service*
 6. AVD Manager

- c. Spesifikasi Perangkat Keras
 - 1. Processor 600mhz
 - 2. Resolusi minimal 320 x 480 pixel
 - 3. Ram minimal 512MB.
 - 4. 3G network HSDPA 900/2100
 - 5. Simulasi *Smartphone* android harus memiliki koneksi internet
- d. Spesifikasi Kecerdasan Pembangun
 - 1. Kemampuan menggunakan bahasa pemrograman C# dan VB
 - 2. Kemampuan dalam membangun *database* dengan SQL
 - 3. Kemampuan menggunakan aplikasi pada sistem operasi Android
 - 4. Kemampuan merancang *web service*
- e. Spesifikasi Kecerdasan Pengguna Aplikasi
 - 1. Kemampuan menggunakan ponsel Android
 - 2. Kemampuan menggunakan internet dan *browser*
 - 3. Kemampuan menggunakan aplikasi *mobile* berbasis Android

1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian pada kasus ini bertujuan untuk :

- a. Membangun dan menghasilkan sebuah simulasi sistem berbasis *mobile* yang dapat menunjukkan tempat-tempat wisata di Provinsi DIY agar mempermudah wisatawan untuk mengetahui tempat-tempat wisata di Provinsi DIY.
- b. Mengenalkan tempat-tempat wisata di Provinsi DIY pada masyarakat luas
- c. Sebagai salah satu syarat untuk lulus sebagai sarjana Strata 1 pada program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana.

1.6. Tahapan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini terdapat beberapa langkah-langkah yang dilakukan. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis, diantaranya:

a. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Metode ini meliputi mencari informasi tempat-tempat wisata di Provinsi Yogyakarta, seluk beluk tempat wisata tersebut, keistimewaannya dan hal-hal yang menarik tentang tempat wisata itu. Pengumpulan data juga dilakukan dengan studi pustaka dengan mencari informasi-informasi yang mendukung dari buku, jurnal, artikel dan *website*.

b. Analisis Data

Data yang sudah didapat diolah dan dikelompokkan sesuai dengan tipe atau jenisnya. Misalnya tempat wisata dikelompokkan sesuai kabupaten/wilayahnya.

c. Perancangan Antarmuka

Merancang antarmuka sistem sesuai dengan kebutuhan data yang ada setelah adanya pengelompokkan data sesuai tipe atau jenisnya pada tahap analisis data.

d. Pengkodean

Melakukan pengkodean setelah perancangan antarmuka selesai.

e. Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah tahap dimana sistem yang telah selesai dibuat akan diuji untuk dapat mengetahui apabila terdapat kekurangan dan *bug/error* dari sistem sehingga dapat dilengkapi dan mengatasi hal tersebut.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi menjadi 5 bab. Pendahuluan yang berisi gambaran umum pada aplikasi yang akan dibuat, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, spesifikasi sistem, tujuan penelitian, tahapan penelitian, dan sistematika penulisan akan ditulis pada bab 1. Pada latar belakang sendiri masih terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pengantar, permasalahan yang ada, dan solusi atas permasalahan yang timbul.

Landasan-landasan teori tentu diperlukan sebagai pendukung penelitian. Oleh karena itu penulis akan memasukkan landasan-landasan teori pada bab 2. Bab ini akan membahas tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, *Android*, *smartphone*, *mobile application*, *GPS*, *Web Service*, *Basic4Android* dan *REST Service*.

Sebelum membuat sistem, perlu terlebih dahulu dibuat rancangan dari aplikasi, rancangan ini akan ada pada bab 3. Bab 3 akan memaparkan secara rinci perancangan aplikasi yang akan dibuat serta analisis data yang digunakan. Rancangan aplikasi ini meliputi perancangan alur kerja aplikasi, perancangan *database* dan perancangan antarmuka.

Setelah membuat rancangan yang ada pada bab 3 maka penulis akan memaparkan implementasi dan analisis sistem yang dirancang yang akan ditulis pada bab 4. Bab 4 perancang akan menjelaskan tentang hasil dari aplikasi yang telah dibuat berupa hasil *capture* dari tampilan aplikasi yang dibuat. Penjelasan tentang kelemahan dan kelebihan dari aplikasi ini akan dijelaskan pada bab ini.

Bab yang terakhir yaitu Bab 5 merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari aplikasi ini. Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang terdapat pada bab 1, sedangkan saran merupakan pengembangan agar dapat membuat aplikasi yang telah dirancang dapat lebih baik lagi.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis setelah melakukan penelitian ini diantaranya:

- a. Simulasi dari aplikasi yang dirancang mampu menampilkan data informasi wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta
- b. Simulasi aplikasi dapat menampilkan petunjuk arah menuju tempat wisata tujuan dengan bantuan Google Map
- c. Simulasi aplikasi mampu melakukan filter menurut kategori dan kabupaten.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan penulis untuk peneliti selanjutnya agar dapat lebih baik adalah:

- a. Simulasi aplikasi diharapkan ditambah sebuah metode untuk mencari tempat terdekat agar memudahkan pengguna mencari tempat wisata terdekat
- b. Foto pada detail tempat wisata agar bisa diberi fasilitas zoom.
- c. Penambahan kategori wisata agar makin banyak tempat wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta yang makin dikenal masyarakat
- d. Dalam mencoba aplikasi diharapkan menggunakan smartphone android secara langsung karena emulator kadang memiliki kekurangan dalam pengoperasiannya

DAFTAR PUSTAKA

- Bouguettaya, Athman, dkk.(2012). *Advanced Web Services*. New York:Springer Science+Business Media
- Fielding, Roy Thomas.(2000). *Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures*. Doctoral dissertation, University of California, Irvine,
- Kurtz, Jamie.(2012). *ASP.NET MVC 4 and the Web API*. New York: Apress
- Samama, Nel.(2008). *Global Positioning Technologies and Performance*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Seagrave, Wyken.(2013). *Basic 4 Android*. London: Penny Press
- Supardi, Yuniar.(2012). *Sistem Operasi Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Zheng Pei, L. N. (2006). *Smart Phone and Next-Generation Mobile Computing*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.