

Universitas Katolik Santo Thomas

Repositori Unika Santo Thomas

<http://eprints.ust.ac.id>

Fakultas Ilmu Komputer (FIKOM)
Program Studi Teknik Informatika

Undergraduate Theses

Sarumaha, Hengki Honesty

2023

Aplikasi Pencari Tempat Makan Dan Tinggal Terbaik Dengan Fitur Rating Scan Untuk Android

<http://eprints.ust.ac.id/id/eprint/1256>

Downloaded from Repositori Institusi UST, Universitas Katolik Santo Thomas

**APLIKASI PENCARI TEMPAT MAKAN DAN TINGGAL
TERBAIK DENGAN FITUR RATING SCAN UNTUK
ANDROID**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer Pada Program Studi
Teknik Informatika**

Oleh :

Hengki Honesty Sarumaha

190840029



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

**APLIKASI PENCARI TEMPAT MAKAN DAN TINGGAL
TERBAIK DENGAN FITUR RATING SCAN UNTUK
ANDROID**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer Pada Program Studi
Teknik Informatika**

Oleh :

Hengki Honesty Sarumaha

190840029



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

PERNYATAAN PENULIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Katolik Santo Thomas, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hengki Honesty Sarumaha
Npm : 190840029
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

1. Menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.
2. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Santo Thomas Hak Bebas Royalti Nonesklusif (Non Exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya tersebut, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonesklusif ini, Universitas Katolik Santo Thomas berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada Tanggal : 25 Agustus 2023

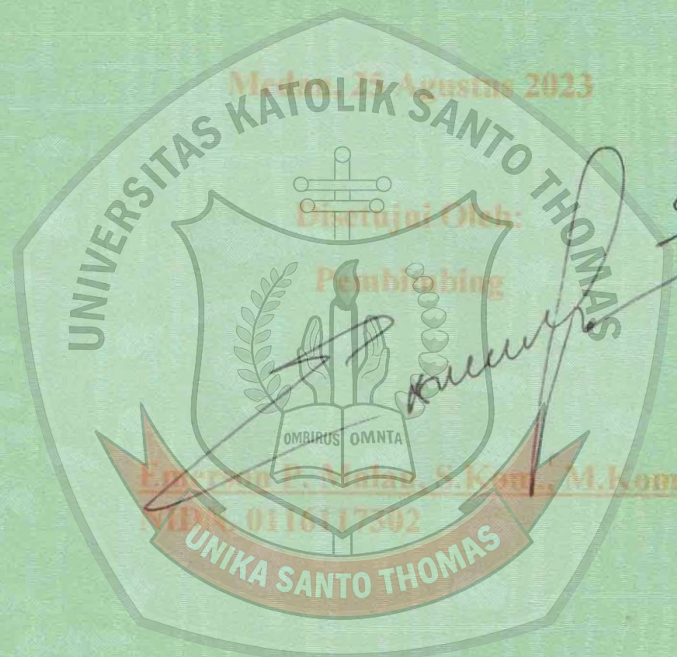
Yang menyatakan

Hengki Honesty Sarumaha

Penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : HENGKI HONESTY SARUMAHA
NIM : 190840029
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA
JENJANG : STRATA SATU (S-1)
JUDUL : APLIKASI PENCARI TEMPAT MAKAN
DAN TINGGAL DENGAN FITUR RATING
SCAN UNTUK ANDROID



Disahkan Oleh



Masliana Sagala, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0126088202



Desinta Purba, ST., M.Kom
NIDN. 0111067801

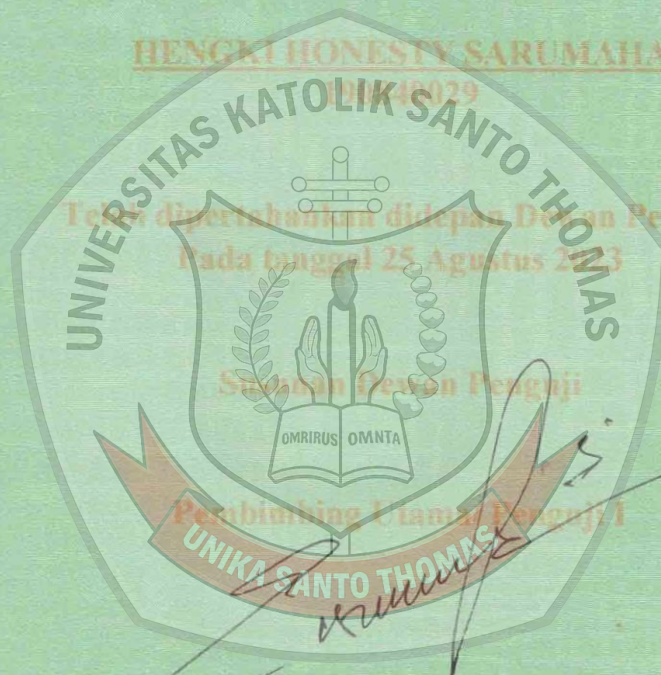
SKRIPSI

APLIKASI PENCARI TEMPAT MAKAN DAN TINGGAL TERBAIK DENGAN FITUR RATING SCAN UNTUK ANDROID

Dipersiapkan dan disusun oleh:

HENGKI HONESTY SARUMAHA

191145029



Tesis dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Agustus 2023

Sahman Dexon Penguji

Pembimbing Utama Penguji I

Emerson P. Malan, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0116117302

Penguji II

Sorang Pakpahan, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0111067891

Penguji III

Alex Rikki, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0124118502

MOTTO

“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik di hari tua”

-Aristoteles-

“Keberhasilan sesungguhnya hanya untuk orang-orang yang sepenuh hati ingin mengembangkan dirinya menjadi lebih baik lagi melalui proses-proses pahitnya kehidupan serta lika-liku lautan kebenaran”

-Anonim-

Persembahan :

1. Untuk Ayahanda Artinya Sarumaha dan Ibunda Bungalan Sinurat tercinta,
2. Untuk Kakak dan Adik-adikku serta keluarga tersayang,
3. Untuk wanita terkasih Aleesya,
4. Untuk seluruh teman dan sahabat,
5. Untuk Alamamater Universitas Katolik Santo Thomas

ABSTRAK

Dalam Aplikasi Pencari Tempat Makan dan Tinggal Terbaik dengan Fitur Rating Scan Untuk Android ini memiliki banyak fungsi dan kegunaan yang tentunya dapat membantu pengguna pencari tempat dan pemilik tempat dalam setiap proses kegiatan nya. Pemilik tempat dapat mempromosikan dan menampilkan produk apa saja yang ada pada tempatnya. Pencari tempat juga dapat mencari tempat-tempat terbaik yang berdasarkan kondisi dari kebutuhannya dan juga akan mempermudah pengguna pencari tempat dalam memberikan rating seperti saran, kritik dan komentar kepada pemilik tempat dengan cara memverifikasi profil tempat dan melakukan rating. Pada setiap tempat yang ditampilkan di interface aplikasi akan terdapat informasi mengenai tempat tersebut, seperti Alamat, Nomor Telepon yang dapat dihubungi dari tempat, produk yang dijual atau yang ditawarkan dan lain-lain. Oleh karena beberapa hal tersebut diharapkan aplikasi ini dapat membantu kedua user tersebut baik dalam mencari tempat yang berdasarkan kondisi kebutuhan maupun promosi tempat agar dapat meningkatkan jumlah pengunjung.

Aplikasi ini akan dibuat berbasis android. Android digunakan karena saat ini hampir semua kalangan sudah memiliki ponsel yang mendukung setiap kegiatan dan aktivitas pengguna yang artinya semua pihak mampu mengoperasikan-nya dan juga android ini adalah sebuah perangkat keras yang mudah dibawa kemanapun. Pada perancangan interface aplikasi akan dibuat lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh semua pihak.

Kata kunci: *Aplikasi, Pencari Tempat Makan dan Tinggal, Rating, Scan, Android*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kasih, berkat dan perlindungan-nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini berisikan informasi tentang bagaimana Aplikasi Pencari Tempat Makan dan Tinggal Terbaik dengan Fitur Rating Scan Untuk Android akan dirancang dan dibuat.

Dalam proses pembuatan laporan ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan doa serta masukan kepada penulis, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Maidin Gultom, SH., M.Hum, selaku Rektor Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
2. Ibu Desinta Purba ST, M. Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
3. Bapak Emerson P. Malau, S. Si., M. Kom., selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberi pengarahan dan masukan.
4. Ibu Masdiana Sagala, S. Kom, M. Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer.
5. Seluruh Dosen dan Pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
6. Kepada seluruh anggota keluarga, orang tua penulis yang selalu membantu dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan semua laporan-nya. Tanpa dukungan dan doa tersebut penulis mungkin akan merasa kesulitan dalam setiap proses pengerjaan nya.
7. Kepada seluruh teman-teman yang telah banyak memberikan masukan, dukungan, kritikan dan juga semangat dalam pembuatan skripsi.
8. Penulis juga berterimakasih kepada saudari Aleesya, yang selalu memberikan waktu, dukungan, keputusan bijak bersama, mendorong untuk berusaha, mengingatkan serta memberi semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu besar harapan penulis agar pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan di masa yang akan datang.

Medan, 25 Agustus 2023

Penulis

Hengki Honesty Sarumaha



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN PENULIS.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
SKRIPSI.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah.....	3
I.3 Batasan Masalah	4
I.4 Tujuan Penelitian	4
I.5 Manfaat Penelitian	5
I.6 Metodologi Penelitian.....	5
I.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
II.1 Dasar Teori.....	8
II.2 Algoritma K-Means Clustering.....	8
II.3 Full-Text Search.....	9
II.4 Teori Yang Berkaitan Dengan Penelitian	9

II.4.1.	Aplikasi	9
II.4.2.	Pencarian Tempat Makan dan Tinggal	10
II.4.3.	Rating.....	11
II.4.4.	Scan.....	12
II.4.5.	Android	12
II.4.6.	Perangkat Lunak Yang Digunakan	13
II.4.7.	Sistem Basis Data	16
II.4.8.	Bahasa Pemrograman Yang Akan Digunakan.....	18
II.4.9.	Pemodelan.....	19
II.5	Penelitian Terdahulu.....	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
III.1	Analisa Sistem.....	25
III.2	Analisa Kebutuhan	25
III.2.1	Analisis Kebutuhan Hardware	26
III.2.2	Analisis Kebutuhan Software	27
III.3	Perancangan Sistem.....	27
III.3.1	Use Case Diagram.....	27
III.3.2	Activity Diagram	32
III.3.3	Desain Antarmuka	35
III.3.4	Desain Database.....	50
III.3.5	Cara Kerja Aplikasi.....	55
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM		62
IV.1	Implementasi Sistem	62
IV.1.1	Spesifikasi Hardware	62
IV.1.2	Spesifikasi Software.....	63
IV.1.3	Implementasi Database	64

IV.1.4	Implementasi Teknologi API.....	68
IV.2	Pengujian Sistem	81
IV.2.1	Pengujian BlackBox.....	81
BAB V PENUTUP		89
V.1	Kesimpulan	89
V.2	Saran	89
DAFTAR PUSTAKA		90



DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel III. 1 Deskripsi Use Case Register	29
Tabel III. 2 Deskripsi Use Case Melihat Detail Tempat	30
Tabel III. 3 Deskripsi Use Case Login.....	31
Tabel III. 4 Deskripsi Use Case Melihat Detail Tempat	31
Tabel III. 5 Tabel users	51
Tabel III. 6 Tabel favorites.....	52
Tabel III. 7 Tabel fasilitas	52
Tabel III. 8 Tabel ulasan.....	53
Tabel III. 9 Tabel tempats	53
Tabel III. 10 Tabel kategori_temps.....	54
Tabel III. 11 Tabel kategori_prods.....	54
Tabel III. 12 Cara Kerja Aplikasi Pencari Tempat Makan dan Tinggal Terbaik dengan Fitur Rating Scan Untuk Android.....	55
Tabel IV. 1 Spesifikasi Hardware.....	63
Tabel IV. 2 Spesifikasi Software.....	63
Tabel IV. 3 Implementasi Database.....	64
Tabel IV. 4 Implementasi Antarmuka untuk Pengguna	68
Tabel IV. 5 Implementasi Antarmuka untuk Pemilik Tempat	73
Tabel IV. 6 Implementasi Antarmuka untuk Admin.....	78
Tabel IV. 7 Rencana Pengujian Aplikasi Untuk Pengguna	81
Tabel IV. 8 Rencana Pengujian Aplikasi Untuk Pemilik Tempat.....	83
Tabel IV. 9 Data Benar Pengujian Halaman Login	85
Tabel IV. 10 Data Benar Pengujian Halaman Detail Tempat	86
Tabel IV. 11 Data Benar Pengujian Halaman Pencarian	86
Tabel IV. 12 Data Benar Pengujian Halaman Pemesanan	86
Tabel IV. 13 Data Salah Pengujian Halaman Login	87
Tabel IV. 14 Data Benar Pengujian Halaman Registrasi	87
Tabel IV. 15 Data Benar Pengujian Halaman Login	88
Tabel IV. 16 Data Benar Pengujian Halaman Detail Tempat	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar III. 1 Use Case Diagram Aktor Pengguna.....	28
Gambar III. 2 Use Case Diagram Aktor Admin.....	30
Gambar III. 3 Diagram Activity Mencari Tempat	33
Gambar III. 4 Diagram Activity Melihat Detail Tempat	33
Gambar III. 5 Diagram Activity Melihat Detail Tempat	34
Gambar III. 6 Diagram Activity Kelola Detail Tempat	35
Gambar III. 7 Interface Halaman Login.....	36
Gambar III. 8 Interface Halaman Utama.....	37
Gambar III. 9 Interface Halaman Cari Tempat	38
Gambar III. 10 Interface Hasil Pencarian.....	39
Gambar III. 11 Interface Halaman Detail Tempat	40
Gambar III. 12 Interface Halaman Favorite	41
Gambar III. 13 Interface Halaman Akun	42
Gambar III. 14 Interface Halaman List Tempat.....	43
Gambar III. 15 Interface Halaman Kelola Tempat	44
Gambar III. 16 Interface Halaman Kelola Profil Toko	45
Gambar III. 17 Interface Halaman Code QR Tempat	46
Gambar III. 18 Interface Halaman Scan QR.....	47
Gambar III. 19 Interface Halaman Kelola Kategori.....	48
Gambar III. 20 Interface Halaman Kelola Akun.....	48
Gambar III. 21 Interface Halaman Info Tempat	49
Gambar III. 22 Interface Halaman Rating Tempat	50

DAFTAR PUSTAKA

- Anamisa, D. R. & Mufarroha, F. A., 2022. *Dasar Pemrograman WEB Teori dan Implementasi : HTML,CSS,Javascript,Bootstrap,Codelgniter*. Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Cahyo Prianto, S. B., 2020. *Pembuatan aplikasi clustering gangguan jaringan menggunakan metode K-Means clustering*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara .
- Dewa Putu Yudhi Ardiana, R. R. Z. G. A. H. W. A. F. P. Y. Y. J. J. S. A. R. N. A. A. P. M. M. F. J. K., 2021. *Sistem Basis data lanjutan*. s.l.:Yayasan Kita Menulis.
- Faisal, M. R., 2017. *Seri Belajar ASP.NET: ASP.NET Core MVC & MySQL dengan Visual Studio Code*. s.l.:M Reza Faisal.
- Febriandirza, A., 2020. PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI ONLINE DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN KOTLIN. *Jurnal Pseudocode*, Volume VII, p. 125.
- Husan, N., 2017. Dampak Media Sosial terhadap Komunikasi Interpersonal Pustakawan di Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *LIBRIA*, 9(2), p. 195.
- Joni Karman, H. M. A. T. M., 2019. *Sistem informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. Yogyakarta: Deepublish.
- Komputindo, E. M., 2018. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Marsudi, 2016. *Teori Graf*. Malang: Universitas Briwijaya Pres.
- Nur Azis, G. P. M. S. N., 2020. Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, Volume 4, p. 2.

Putra, M. G. L., Natasia, S. R., Wiranti, Y. T. & Sadriansyah, H. O., 2020. *Media Pembelajaran dengan metode gamification untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran pada Perguruan tinggi di Masa Covid-19*. Malang: Media Nusa Creative(MN Publishing).

Roni Habibi, D. B. N. F. F. S. D., 2019. *Penggunaan framework laravel untuk membuat aplikasi absensi terintegrasi mobile*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Roni Habibi, F. B. P. I. F. P., 2020. *Aplikasi kehadiran dosen menggunakan PHP OOP*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Roni Habibi, R. K., 2020. *Tutorial membuat aplikasi sistem monitoring terhadap job desk operational human capital*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Tohardi, D. A., 2019. *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial + Plus*. Pontianak: Tanjungpura University Press.

