

**RANCANG BANGUN APLIKASI INFORMASI OBJEK
WISATA (*TOUR GUIDE*) DI WILAYAH KABUPATEN SIKKA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Disusun Oleh :
FRANSISKUS FRENGKY
09.18.108

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI INFORMASI OBJEK WISATA
(TOUR GUIDE) DI WILAYAH KABUPATEN SIKKA BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna
mencapai Gelar Sarjana Komputer Smta Satu (S-1)*



Disusun Oleh :

FRANSISKUS FRENGKY

NIM : 09.18.108

Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Karina Anlasari, ST, M.Eng
NIP.P. 1031000426

Sandy Nataly Mania, S.Kom
NIP.P. 1031000418

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2016**

**LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : FRANSISKUS FRENGKY

NIM : 09.18.108

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul :

**“Rancang Bangun Aplikasi Informasi Objek Wisata (*Tour Guide*) Di
Wilayah Kabupaten Sikka Berbasis Android”**

Adalah skripsi sendiri bukan duplikasi serta mengutip atau menyadur seluruhnya
karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, Januari 2016

buat pernyataan



fransiskus Frengky

RANCANG BANGUN APLIKASI INFORMASI OBJEK WISATA (TOUR GUIDE) DI WILAYAH KABUPATEN SIKKA BERBASIS ANDROID

Fransiskus Frengky

Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu-Malang
Email : stefanotequila823@gmail.com

Abstrak

Pencarian objek wisata di wilayah kabupaten Sikka merupakan salah satu permasalahan yang ada, di karenakan kurangnya informasi untuk lokasi-lokasi wisata. Yang ada hanya di sampaikan melalui melalui website. Walaupun informasi tentang objek wisata yang ada sekarang sudah cukup baik akan tetapi masih belum optimal. Setiap orang menginginkan kemudahan dalam memperoleh informasi untuk pencarian lokasi objek wisata, mengingat pada saat ini perkembangan dan kemajuan teknologi sangatlah meningkat pesat. Dalam penelitian ini penulis bermaksud merancang Aplikasi Informasi Objek Wisata (Tour Guide) di Wilayah Kabupaten Sikka Berbasis Android agar mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan dengan mudah.

Aplikasi ini dirancang sebagai media informasi objek wisata berbasis android menggunakan Eclipse yang didalamnya terdapat informasi objek wisata, hotel dan penginapan, tour travel dan beberapa hal mengenai pembuat. Dengan aplikasi ini diharapkan mempermudah untuk mengetahui sejumlah lokasi objek wisata di Kabupaten Sikka

Pengujian yang dilakukan adalah pengujian fungsi dan pengujian user yang dilakukan terhadap 10 responden, Pengujian aplikasi ini meliputi pengujian kinerja aplikasi beserta layoutnya serta pengujian operating system. Dalam proses implementasinya, aplikasi ini dibuat untuk orientasi potrait. Dengan tingkat keakuratan kinerja dari fungsi sistem aplikasi mencapai 100 %. Aplikasi Informasi Objek Wisata Berbasis Android ini dapat digunakan kedalam sistem operasi Android antara versi 3.0/3.1 (Honeycomb) hingga versi 4.4.2 (KitKat).

Kata Kunci : *Informasi Objek wisata, Tour Travel, Kabupaten Sikka, Android.*

dengan sabar telah banyak memberikan bimbingan, motivasi, dan saran dalam proses pembuatan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Malang yang telah memberikan pengetahuan selama masa perkuliahan.
8. Seluruh staf dan karyawan Program Studi Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Malang yang telah banyak memberikan bantuan selama perkuliahan.
9. Orang tua yang selalu memberikan dukungan terhadap penulis di Institut Teknologi Nasional Malang, yaitu dukungan moral dan financial selama ini.
10. Teman-teman Teknik Informatika yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Serta pihak-pihak lain yang tak dapat disebutkan satu persatu disini yang telah banyak memberikan bantuan demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini banyak memberikan manfaat kepada penulis sendiri khususnya dan pembaca sekalian pada umumnya.

Malang, Januari 2016

(Fransiskus Frengky)

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Batasan masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Metode penelitian.....	3
1.6.1 Pengambilan Sampel Data	3
1.6.2 Desain Aplikasi	4
1.6.3 Implementasi	4
1.6.4 Uji Coba	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kabupaten Sikka	6
2.2 Pariwisata	6
2.3 Eclipse	10
2.4 Sistem Operasi Android	12
2.4.1 Versi-versi Android	18
2.4.2 Android SDK	20
2.5 Java Development Kit (JDK)	21

BAB III ANALISA SISTEM

3.1 Analisa Kebutuhan	23
3.2 Kebutuhan Perangkat	23
3.2.1 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).	23
3.2.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	23
3.3 Desain Aplikasi	24
3.3.1 Perancangan Sistem	24
3.3.2 Flowchart Sistem	25
3.3.3 Perancangan Alur Cerita (Storyline) Aplikasi	26
3.3.4 Struktur Menu Aplikasi	26
3.4 Desain Tampilan Aplikasi	28
3.4.1 Desain Tampilan Menu Utama	28
3.4.2 Desain Tampilan Menu Objek Wisata	29
3.4.3 Desain Tampilan Menu Wisata	30
3.4.4 Desain Tampilan Menu Hotel dan Penginapan	32
3.4.5 Desain Tampilan Tour Travel	34
3.4.6 Desain Tampilan Menu Tentang	34

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Implementasi Sistem	36
4.2. Tampilan Aplikasi	36
4.2.1 Tampilan Icon Aplikasi	36
4.2.2 Tampilan Aktifasi Koneksi Data	37
4.2.3 Tampilan Menu Utama	37
4.2.4 Tampilan Menu Objek Wisata	39
4.2.5 Tampilan Menu Wisata Alam	39
4.2.5.1 Tampilan Informasi Objek Wisata Alam Air Terjun Murusobe	39
4.2.5.2 Tampilan Informasi Objek Wisata Alam Pantai Koka	40
4.2.5.3 Tampilan Informasi Objek Wisata Alam Pantai Doreng	41
4.2.5.4 Tampilan Informasi Objek Wisata Alam	

	Pantai Waiara	42
4.2.6	Tampilan Menu Wisata Bahari	40
	4.2.6.1 Tampilan Informasi Objek Wisata Bahari	
	Pulau Kambing	40
	4.2.6.2 Tampilan Informasi Objek Wisata Bahari	
	Taman Laut Waiara	45
	4.2.6.3 Tampilan Informasi Objek Wisata Bahari	
	Pulau Pangabatang	
4.2.7	Tampilan Menu Wisata Rohani	47
	4.2.7.1 Tampilan Informasi Objek Wisata Rohani	
	Gereja Tua Sikka	47
	4.2.7.2 Tampilan Informasi Objek Wisata Rohani	
	Wisung Fatima Lela	48
	4.2.7.3 Tampilan Informasi Objek Wisata Rohani	
	Bunda Maria Nilo	49
	4.2.7.4 Tampilan Informasi Objek Wisata Rohani	
	Patung Kristus Raja.....	50
4.2.8	Tampilan Menu Hotel dan Penginapan	51
	4.2.8.1 Tampilan Hotel Sylvia	52
	4.2.8.2 Tampilan Galeri Foto Hotel Sylvia	52
	4.2.8.3 Tampilan Hotel Wailiti	53
	4.2.8.4 Tampilan Galeri Foto Hotel Wailiti	54
	4.2.8.5 Tampilan Hotel Capa Maumere	55
	4.2.8.6 Tampilan Galeri Foto Hotel Capa Maumere	55
	4.2.8.7 Tampilan Penginapan Sea World	56
	4.2.8.8 Tampilan Galeri Foto Penginapan Sea World..	56
4.2.9	Tampilan Menu Tour Travel.....	58
4.2.10	Tampilan Menu Tentang	58
4.2.11	Tampilan Menu Keluar Aplikasi	59
4.3.	Pengujian	59
	4.3.1 Pengujian Aplikasi	60
	4.3.2 Pengujian Terhadap Versi Operating Sistem dan Resolusi	

Layar Android Lain	61
4.3.3 Pengujian User	62
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Eclipse	10
Gambar 2.2 Logo Android	13
Gambar 2.3 Logo Java	21
Gambar 3.1 Use Case Diagram	24
Gambar 3.2 Flowchart Sistem	25
Gambar 3.3 Struktur Menu Aplikasi	27
Gambar 3.4 Desain Halaman Menu Utama	29
Gambar 3.5 Desain Halaman Menu Objek Wisata	30
Gambar 3.6 Desain Halaman Menu Wisata Alam.....	30
Gambar 3.7 Desain Halaman Menu Wisata Bahari	31
Gambar 3.8 Desain Halaman Menu Wisata Rohani	31
Gambar 3.9 Desain Halaman Wisata	32
Gambar 3.10 Desain Menu Hotel Dan Penginapan	32
Gambar 3.11 Tampilan Detail Informasi Hotel	33
Gambar 3.12 Desain Tampilan Tour Travel	34
Gambar 3.13 Desain Menu About	35
Gambar 4.1 Icon Aplikasi.....	36
Gambar 4.2 Aktifasi Koneksi Data	37
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama	38
Gambar 4.4 Menu Objek Wisata	38
Gambar 4.5 List Menu Wisata Alam	39
Gambar 4.6 Air Terjun Murusobe	39
Gambar 4.7 Peta Lokasi Wisata Air Terjun Murusobe.....	40
Gambar 4.8 Pantai Koka	40
Gambar 4.9 Peta Lokasi Wisata Pantai Koka	41
Gambar 4.10 Pantai Doreng	41
Gambar 4.11 Peta Lokasi Wisata Pantai Doreng.....	42
Gambar 4.12 Pantai Waiara.....	42
Gambar 4.13 Peta Lokasi Pantai Waiara.....	43

Gambar 4.14 List Menu Wisata Bahari.....	43
Gambar 4.15 Wisata Bahari Pulau Kambing.....	44
Gambar 4.16 Peta Lokasi Pulau Kambing	44
Gambar 4.17 Taman Laut Waiara.....	45
Gambar 4.18 Peta Lokasi Taman Laut Waiara.....	45
Gambar 4.19 Wisata Bahari Pulau Pangabatang	46
Gambar 4.20 Peta Lokasi Pulau Pangabatang	46
Gambar 4.21 List Menu Wisata Rohani	47
Gambar 4.22 Gereja Tua Sikka	47
Gambar 4.23 Peta Lokasi Gereja Tua Sikka	48
Gambar 4.24 Wisung Fatima Lela	48
Gambar 4.25 Peta Lokasi Wisung Fatima Lela	49
Gambar 4.26 Patung Bunda Maria Nilo	49
Gambar 4.27 Peta Lokasi Patung Bunda Maria Nilo.....	50
Gambar 4.28 Patung Kristus Raja	50
Gambar 4.29 Peta Lokasi Patung Kristus Raja	51
Gambar 4.30 Tampilan Menu Hotel Dan Penginapan	51
Gambar 4.31 Tampilan Hotel Sylvia	52
Gambar 4.32 Galeri Foto Hotel Sylvia	52
Gambar 4.33 Peta Lokasi Hotel Sylvia	53
Gambar 4.34 Tampilan Hotel Wailiti	53
Gambar 4.35 Galeri Foto Hotel Wailiti	54
Gambar 4.36 Peta Lokasi Hotel Wailiti	54
Gambar 4.37 Tampilan Hotel Capa Maumere	55
Gambar 4.38 Galeri Foto Hotel Capa Maumere.....	55
Gambar 4.39 Peta Lokasi Hotel Capa Maumere	56
Gambar 4.40 Tampilan Penginapan Sea World	56
Gambar 4.41 Tampilan Galeri Foto Penginapan Sea World.....	57
Gambar 4.42 Peta Lokasi Penginapan Sea World	57
Gambar 4.43 Tampilan Menu Tour Travel	58
Gamabr 4.44 Tampilan Menu Tentang	58
Gambar 4.45 Tampilan Menu Keluar Aplikasi	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Fungsi Komponen Aplikasi	60
Tabel 4.2 Pengujian menampilkan lokasi pada peta	60
Tabel 4.3 Pengujian Terhadap Versi Android	61
Tabel 4.4 Pengujian Terhadap Resolusi Layar	62
Table 4.5 Hasil Pengujian User Pada Aplikasi Informasi Objek Wisata	63



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pencarian objek wisata di wilayah kabupaten Sikka merupakan salah satu permasalahan yang ada, di karenakan kurangnya informasi untuk lokasi-lokasi wisata. Yang ada hanya di sampaikan melalui melalui website. Walaupun informasi tentang objek wisata yang ada sekarang sudah cukup baik akan tetapi masih belum optimal. Setiap orang menginginkan kemudahan dalam memperoleh informasi untuk pencarian lokasi objek wisata, mengingat pada saat ini perkembangan dan kemajuan teknologi sangatlah meningkat pesat. Dalam penelitian ini penulis bermaksud merancang Aplikasi Informasi Objek Wisata (*Tour Guide*) di Wilayah Kabupaten Sikka Berbasis Android agar mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan dengan mudah.

Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat pada saat ini berpengaruh pada perkembangan perangkat Mobile khususnya pada Android. Perkembangan ini sangatlah membantu dalam menyajikan informasi yang cepat dan efisien melalui perangkat Android.

Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sehingga setiap orang bisa mengembangkan dan membuat berbagai macam aplikasi, faktor itulah yang membuat Android berkembang pesat dalam waktu yang singkat.

Berdasarkan uraian diatas, kita dapat memanfaatkan aplikasi informasi objek wisata untuk memberikan informasi dan memperkenalkan kawasan-kawasan potensi wisata di kabupaten Sikka, dimana daerah tersebut masih banyak memiliki kawasan wisata yang belum dikenal dan dikembangkan secara informatif untuk para wisatawan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai sarana informasi pariwisata di wilayah kabupaten Sikka.
2. Bagaimana menampilkan peta lokasi pariwisata di wilayah kabupaten Sikka.
3. Bagaimana memudahkan wisatawan yang ada di wilayah kabupaten Sikka dalam mendapatkan informasi yang menggunakan aplikasi *mobile*.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan mengarah sesuai dengan tujuan maka pembahasan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Menggunakan *Eclipse* sebagai aplikasi *opensource* yang berfungsi untuk membangun aplikasi pemetaan.
2. Sistem hanya memberikan layanan informasi tempat pariwisata yang ada di wilayah kabupaten Sikka.
3. Data dan informasi yang disediakan adalah lokasi pariwisata di wilayah kabupaten Sikka.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penelitian dalam penulisan skripsi adalah :

1. Membuat aplikasi *mobile* untuk mempermudah wisatawan mendapatkan informasi tentang tempat-tempat wisata yang ada disekitar wilayah kabupaten Sikka.
 2. Untuk mempromosikan pariwisata yang ada di wilayah kabupaten Sikka melalui aplikasi *mobile*.
 3. Melalui aplikasi ini diharapkan agar semua lapisan masyarakat Indonesia lebih mengenal wisata yang ada di wilayah kabupaten Sikka.
-

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang menjadi penulisan dalam penyusunan Skripsi adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pengguna dan wisatawan, sebagai software pembantu untuk melakukan pencarian informasi objek wisata yang ada di wilayah kabupaten Sikka.
2. Bagi pihak lain, sebagai bahan referensi dan tambahan informasi untuk pengkajian topik yang berkaitan dengan masalah yang sama dengan penelitian ini dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan penelitian Skripsi, Untuk dapat mencapai keinginan penulis membutuhkan data-data yang berhubungan dengan tema yang akan di kupas oleh penulis, yaitu mengenai konsep dalam pembuatan aplikasi informasi objek wisata di wilayah kabupaten Sikka, maka perlu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1.6.1 Pengambilan sampel data

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan oleh orang atau perseorangan secara langsung dari sumber. Contoh pengambilan data berupa teks hasil wawancara yang di peroleh melalui wawancara dengan narasumber yang di jadikan sampel penelitian. Data yang di rekam atau yang di catat oleh peneliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang tidak diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Contoh pengambilan data berupa data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh peneliti dengan cara membaca, melihat atau mendengarkan. Termasuk dalam kategori data ini ialah: data bentuk teks (dokumen, surat-surat), bentuk gambar (foto, animasi), bentuk suara (hasil rekaman kaset) dan kombinasi teks, gambar dan suara (film, video).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kabupaten Sikka

Luas wilayah kabupaten Sikka 7.436,10 km² terdiri dari luas daratan (pulau Flores) 1.614,80 km² dan pulau-pulau (17 pulau) 117,11 km² dan luas lautan 5.821,33 km². Luas daratan kabupaten Sikka dibandingkan dengan luas daratan propinsi NTT hanya sebesar 3,66% dari luas wilayah NTT sebesar 47.349,91 km².^[1]

Topografi kabupaten Sikka sebagian besar berbukit-bukit dan bergunung-gunung dengan lereng - lereng yang curam diselang-selingi dengan lembah dan daratan yang tidak luas dan umumnya terletak di daerah pantai. Kabupaten Sikka beriklim tropis dengan suhu berkisar antara 27^oC - 29^oC, pada musim panas maksimum 29,7^oC dan pada musim hujan minimum 23,8^oC atau rata-rata 27,2^oC. Musim panas, 7 - 8 bulan (April/Mei - Oktober/November) dan musim hujan kurang lebih 4 bulan (November/Desember - Maret/April).^[1]

2.2 Pariwisata

Kabupaten Sikka berada pada posisi strategis dan berperan sebagai gerbang utama bagi daerah – daerah lain di pulau Flores. Posisi strategis sebagai gerbang utama ini, didukung oleh tersedianya sarana dan prasarana transportasi yang memadai baik darat, laut maupun udara.^[1]

Kemajemukan suku dan adat istiadat penduduk kabupaten Sikka merupakan potensi besar yang dapat dikelola secara baik untuk menunjang pembangunan pariwisata daerah. Tidaklah lebih, pemerintah daerah kabupaten Sikka memiliki peran dan tanggungjawab ekstra untuk lebih meningkatkan promosi budaya dan pariwisata daerah kedepan sebagai peluang investasi dan perdagangan.^[1]

Terkait dengan hal ini maka, berbagai langkah akan dilakukan khususnya dalam menyelenggarakan pengembangan pemasaran dan pengembangan sumber daya di bidang pariwisata melalui peningkatan pelayanan informasi budaya dan pariwisata serta menyiapkan bahan dan melakukan kerjasama dalam rangka menyelenggarakan promosi dan kerjasama dengan berbagai pihak melalui berbagai media.^[1]

a. Wisata Alam

1. Air Terjun Murusobe

Air terjun Murusobe merupakan air terjun kembar dengan dua terjunan air yang bersebelahan, ketinggian air terjun ini sekitar 100 meter. Dalam bahasa setempat (bahasa Lio) Muru berarti terjun dan sobe berarti lurus seperti bambu. Dengan tinggi menjulang hamper 100 meter, air terjun Murusobe menjadi sekian dari objek wisata di kabupaten Sikka yang patut dijelajahi.^[2]

2. Pantai Koka

Pantai koka berada di desa Wolowiro, kecamatan Paga. Untuk menuju ke pantai ini, hanya membutuhkan waktu kurang dari dua jam dengan menggunakan kendaraan roda dua maupun kendaraan roda empat dari kota kabupaten Maumere. Pantai Koka menyuguhkan cita rasa alam tidak kalah unik dengan dengan pantai – pantai lain di Indonesia. Pantai ini selalu ramai dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara, bahkan setiap hari pantai Koka tidak pernah sepi dari pengunjung.^[2]

3. Pantai Waiara

Pantai Waiara berjarak Sekitar 28 kilometer di sisi Timur kota Maumere, ibukota Kabupaten Sikka, Pantai Waiara yang berpasir hitam kini ramai dikunjungi wisatawan lokal dan mancanegara. Dari pantai ini wisatawan dapat memandangi pulau besar di tengah laut. Pantai Waiara berada di area perairan Teluk Maumere yang luasnya sekitar 62,45 hektar dan dilindungi

pemerintah. Hal ini terlihat dari pemberitahuan Kementerian Kehutanan yang dipasang di lokasi Pantai Waiara.^[2]

b. Wisata Bahari

1. Bawah Laut Pulau Kambing

Pulau Kambing merupakan wilayah Taman Wisata Alam Laut Gugus pulau teluk Maumere yang dikelola oleh Kementerian Kehutanan melalui UPT Balai Besar Konservasi Sumberdaya Alam NTT di percayakan pada Seksi Konservasi Wilayah III dan IV di Maumere Sikka. Pulau dengan luas kurang lebih 300 ha ini awalnya pulau berpenghuni, pasca kejadian Tsunami tanggal 12 Desember 1992 pulau ini sudah tidak dihuni secara permanen tetapi dijadikan tempat singgah nelayan sekitar. Kedahsyatan Tsunami kala itu masih bisa terlihat dari puing - puing yang tersisa di pulau ini. Hampir menjelang 20 tahun pulau cantik nan eksotis ini tetap menjadi pulau favorit bagi wisatawan asing untuk berwisata di dunia bawah airnya. Pantai berpasir putih dan dikelilingi beberapa bukit menambah keindahan pulau ini. Apabila kita haus tidak usah khawatir karena ada banyak pohon kelapa yang bisa anda nikmati buahnya sembari menikmati keindahan pantai dengan berenang dan berjemur di pinggir pantai.^[2]

2. Taman Laut Waiara

Berwisatalah ke pantai Taman Laut Waiara yang sangat indah dan dipadukan dengan pasir putih serta lautnya teduh membuat orang tertarik untuk menyelam dan snorkeling di pantai waiara, Peralatan snorkeling dan diving tersedia di pantai waiara yang di kelola oleh Hotel Sea World dan Sao Wisata. Untuk menelusuri pantai Taman Laut Waiara dengan jarak kurang lebih 30 km dari Kota Maumere dengan menggunakan mobil atau sepeda motor.^[3]

3. Bawah Laut Pulau Pangabatang

Bawah laut pulau Pangabatang memiliki panorama indah dengan pasir putih serta terumbu karang yang masih asri merupakan tujuan terbaik bagi

para peselam dan pecinta bahari, pulau ini terletak di depan teluk Maumere. Untuk sampai ke pulau ini hanya membutuhkan waktu satu setengah jam dengan menggunakan perahu motor dari pelabuhan L-Say Maumere. [2]

c. Wisata Rohani

1. Gereja Tua Sikka

Gereja Tua Sikka terletak di kampung Sikka dan dibangun pada zaman Portugis pada tahun 1899 oleh Pastor Y. Engbers seorang Missionaris dari Tarekat Jesuit. Gereja Tua Sikka menjadi ikon kebanggaan Umat Katolik Sikka dan Flores pada umumnya karena gereja yang dibangun sejak lebih 1 abad yang lalu itu masih berdiri tegak dan terawat sampai saat ini. [2]

Arsitektur bangunan Gereja Tua Sikka memiliki beberapa keistimewaan yang khas dan menarik antara lain bentuk dan corak bangunannya yang mencerminkan tradisi bangunan dari abad XVIII – XIX, dinding gereja dihiasi dengan lukisan-lukisan bermotifkan tenun ikat Sikka yang banyak diproduksi oleh perempuan Sikka sejak zaman dulu hingga masa kini. [2]

2. Wisung Fatima Lela

Wisung Fatima terdapat di Desa Lela, Kecamatan Lela, 24 Km ke arah pantai selatan dari Kota Maumere, Ibu Kota Kabupaten Sikka. Wisung Fatima merupakan obyek wisata ziarah yang paling terkenal di Desa Lela dan banyak dikunjungi para peziarah dari kota-kota besar di Pulau Jawa. Di tempat ini terdapat relief-relief Peristiwa Rosario dan Stasi Jalan Salib. [2]

3. Patung Bunda Maria Nilo

Nilo adalah sebuah bukit yang terletak di Desa Wuliwutik, Kecamatan Nita. Bukit Desa Nilo terletak sekitar 16 Km dari Kota Maumere, ibu kota Kabupaten Sikka. Bukit Nilo ramai dikunjungi sebagai obyek wisata rohani bagi umat Katolik karena di puncaknya terdapat sebuah patung Bunda Maria

yang berdiri dengan megah dengan diameter 28 m. Patung Bunda Maria Bukit Nilo didirikan oleh Biara Karmel.^[2]

Selain penting sebagai obyek wisata ziarah karena terdapat Patung Bunda Maria, Bukit Nilo juga menawarkan pemandangan yang menakjubkan dari puncaknya. Dari puncak bukit Nilo peziarah dapat menikmati pemandangan alam sekitar Nilo dan Kota Maumere.^[2]

4. Patung Kristus Raja

Patung Kristus Raja dibangun pada tahun 1925 oleh seorang Raja Sikka, Raja Don Thomas da Silva. Patung ini sempat tidak terawat dan rusak namun, kembali dipugar oleh pemerintah pada tahun 1989 dan diberkati oleh Paus Yohanes Paulus II ketika berkunjung ke Maumere. Patung Kristus Raja sering dikunjungi sebagai objek wisata rohani bagi umat Katolik. Patung Kristus Raja terletak di Kelurahan Kota Uneng Kecamatan Alok.^[2]

2.3 Eclipse



Gambar 2.1 Logo Eclipse^[7]

Eclipse adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform (*platform-independent*). Berikut ini adalah sifat dari Eclipse:^[3]

1. Multi-platform: Target sistem operasi Eclipse adalah Microsoft Windows, Linux, Solaris, AIX, HP-UX dan Mac OS X.
2. Multi-language: Eclipse dikembangkan dengan bahasa pemrograman Java, akan tetapi Eclipse mendukung pengembangan aplikasi berbasis

bahasa pemrograman lainnya, seperti C/C++, Cobol, Python, Perl, PHP, dan lain sebagainya.

3. Multi-role: Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi, Eclipse pun bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, test perangkat lunak, pengembangan web, dan lain sebagainya.^[3]

Eclipse pada saat ini merupakan salah satu IDE favorit dikarenakan gratis dan *open source*, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak ini. Selain itu, kelebihan dari Eclipse yang membuatnya populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan *plug-in*.^[3]

Eclipse awalnya dikembangkan oleh IBM untuk menggantikan perangkat lunak *IBM Visual Age for Java 4.0*. Produk ini diluncurkan oleh IBM pada tanggal 5 November 2001, yang menginvestasikan sebanyak US\$ 40 juta untuk pengembangannya. Semenjak itu konsorsium Eclipse Foundation mengambil alih untuk pengembangan Eclipse lebih lanjut dan pengaturan organisasinya.^[3]

Sejak versi 3.0, Eclipse pada dasarnya merupakan sebuah *kernel*, yang mengangkat *plug-in*. Apa yang dapat digunakan di dalam Eclipse sebenarnya adalah fungsi dari *plug-in* yang sudah diinstal. Ini merupakan basis dari Eclipse yang dinamakan *Rich Client Platform (RCP)*. Berikut ini adalah komponen yang membentuk RCP:^[3]

- a. *Core platform*
- b. OSGi
- c. SWT (*Standard Widget Toolkit*)
- d. JFace
- e. *Eclipse Workbench*

Secara standar Eclipse selalu dilengkapi dengan JDT (*Java Development Tools*), *plug-in* yang membuat Eclipse kompatibel untuk mengembangkan program Java, dan PDE (*Plug-in Development Environment*) untuk

mengembangkan *plug-in* baru. Eclipse beserta *plug-in*-nya diimplementasikan dalam bahasa pemrograman Java.^[3]

Konsep Eclipse adalah IDE yang terbuka (*open*), mudah diperluas (*extensible*) untuk apa saja, dan tidak untuk sesuatu yang spesifik. Jadi, Eclipse tidak saja untuk mengembangkan program Java, akan tetapi dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan, cukup dengan menginstal *plug-in* yang dibutuhkan.^[3]

Sejak tahun 2006, Eclipse Foundation mengkoordinasikan peluncuran Eclipse secara rutin dan simultan yang dikenal dengan nama *Simultaneous Release*. Setiap versi peluncuran terdiri dari Eclipse Platform dan juga sejumlah proyek yang terlibat dalam proyek Eclipse. Tujuan dari sistem ini adalah untuk menyediakan distribusi Eclipse dengan fitur-fitur dan versi yang terstandarisasi. Hal ini juga dimaksudkan untuk mempermudah deployment dan maintenance untuk sistem enterprise, serta untuk kenyamanan. Peluncuran simultan dijadwalkan pada bulan Juni setiap tahunnya.^[3]

Versi-versi Eclipse:

1. Eclipse 3.0 (peluncuran pada 28 Juni 2004)
2. Eclipse 3.1 (peluncuran pada 28 Juni 2005)
3. Eclipse Callisto 3.2 (peluncuran pada 30 Juni 2006)
4. Eclipse Europa 3.3 (peluncuran pada 29 Juni 2007)
5. Eclipse Ganimede 3.4 (peluncuran pada 25 Juni 2008)
6. Eclipse Galileo 3.5 (peluncuran pada 24 Juni 2009)
7. Eclipse Helios 3.6 (peluncuran pada 23 Juni 2010)
8. Eclipse Juno^[3]

2.4 Sistem Operasi Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis

secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.^[4]

Menurut Nazruddin Safaat H Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang menyangkup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.^[4]



Gambar 2.2 Logo Android^[8]

Android dipuji sebagai “*platform mobile* pertama yang lengkap, terbuka, dan bebas”.^[4]

1. Lengkap (*Complete Platform*) : para desainer dapat melakukan pendekatan yang komperensif ketika mereka sedang mengembangkan platform *Android*. *Android* merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* dalam membangun software dan memungkinkan untuk peluang pengembangan aplikasi.^[4]
2. Terbuka (*Open Source*) : *platform Android* disediakan melalui *lisensi open source*. Pengembangan dapat dengan bebas untuk mengembangkan aplikasi. *Android* sendiri menggunakan *Linux kernel 2.6*.^[4]
3. Free (*Free Platform*) : *Android* adalah *platform/aplikasi* yang bebas untuk *developer*. Tidak ada lisiensi atau biaya royalty untuk dikembangkan pada *platform Android*. Tidak ada biaya keanggotaan

diperlukan. Tidak diperlukan biaya pengujian. Tidak ada kontrak yang diperlukan. Aplikasi untuk *Android* dapat didistribusikan dan diperdagangkan dalam bentuk apapun.^[4]

Android merupakan generasi baru *platform mobile*, *platform* yang memberikan pengembangan untuk melakukan pengembangan sesuai dengan yang diharapkannya. Sistem operasi yang mendasari *Android* dilisensikan dibawah *GNU, General Public Lisensi Versi 2 (GPLv2)*, yang sering dikenal dengan istilah “*copyleft*” lisensi dimana setiap perbaikan pihak ketiga harus terus jatuh dibawah *terms*. *Android* didistribusikan dibawah *Lisensi Apache software (ASL/Apache2)*, yang memungkinkan untuk distribusi kedua dan seterusnya.^[4]

Secara garis besar Arsitektur *Android* dapat dijelaskan dan digambarkan sebagai berikut:^[4]

1. *Application dan Widgets*

Applications dan *widgets* ini adalah layer dimana kita berhubungan dengan aplikasi saja, dimana biasanya kita download aplikasi kemudian kita lakukan instalasi dan jalankan aplikasi tersebut. Di layer terdapat aplikasi inti termasuk klien *email*, program *SMS*, kalender, peta, browser, kontak, dan lain-lain. Semua aplikasi ditulis menggunakan bahasa pemrograman *Java*.^[4]

2. *Application Framework*

Android adalah “*Open Development Platform*” yaitu *Android* menawarkan kepada pengembang atau memberi kemampuan kepada pengembang untuk membangun aplikasi yang bagus dan inovatif. Pengembangan bebas untuk mengakses perangkat keras, akses informasi *resources*, menjalankan *service background*, mengatur alarm, dan menambahkan status *notifications*, dan sebagainya. Pengembangan memiliki akses penuh menuju *API framework* seperti yang dilakukan oleh aplikasi yang kategori inti. Arsitektur aplikasi dirancang supaya kita dengan mudah dapat menggunakan kembali komponen yang sudah digunakan (*reuse*).^[4]

Sehingga bisa kita simpulkan *Application Frameworks* ini adalah layer dimana para pembuat aplikasi melakukan pengembangan/pembuatan aplikasi yang akan dijalankan di sistem operasi Android, karena pada layer inilah aplikasi dapat dirancang dan dibuat, seperti *content-providers* yang berupa sms dan panggilan telepon.^[4]

Komponen-komponen yang termasuk di dalam *Applications Frameworks* adalah sebagai berikut: ^[4]

- a. *Views*
- b. *Content Provider*
- c. *Resource Manager*
- d. *Notification Manager*
- e. *Activity Manager*

3. *Libraries*

Libraries ini adalah layer dimana fitur-fitur *Android* berada, biasanya para pembuat aplikasi mengakses *libraries* untuk menjalankan aplikasinya. Berjalan diatas *kernel*, layer ini meliputi berbagai *library* C/C++ inti seperti *Libc* dan *SSL*, serta: ^[4]

- a. *Libraries* media untuk pemutaran media audio dan video
- b. *Libraries* untuk manajemen tampilan
- c. *Libraries Graphics* mencakup *SGL* dan *OpenGL* untuk grafis 2D dan 3D
- d. *Libraries SQLite* untuk dukungan *database*
- e. *Libraries SSL* dan *WebKit* terintegrasi dengan *web browser* dan *security*
- f. *Libraries Live Webcore* mencakup modern *web browser* dengan *engine embedded web view*
- g. *Libraries 3D* yang mencakup implementasi *OpenGL ES 1.0 API's*.^[2]

tersebut. Satu *activity* biasanya akan dipakai untuk menampilkan aplikasi atau yang bertindak sebagai *user interface (UI)* saat aplikasi diperlihatkan kepada *user*. Untuk pindah dari satu *activity* ke *activity* lain kita dapat melakukannya dengan satu *even*, misalnya click tombol, memilih opsi atau menggunakan *triggers* tertentu. Secara *hirarki* sebuah *windows activity* dinyatakan dengan *method Activity setContentView()*. *ContentView* adalah objek yang berada pada *root hirarki*.^[4]

2. Service

Service tidak memiliki *Graphics User Interface (GUI)*, tetapi *service* berjalan secara *background*, sebagai contoh dalam memainkan musik, *service* mungkin memainkan musik atau mengambil data dari jaringan, tetapi setiap *service* harus berada dalam kelas induknya. Misalnya, *media player* sedang memutar lagu dari list yang ada, aplikasi ini akan memiliki dua atau lebih *activity* yang memungkinkan *user* untuk memilih lagu misalnya, atau menulis sms sambil *player* sedang jalan. Untuk menjaga musik tetap dijalankan, *activity player* dapat menjalankan *service*. *Service* dijalankan pada *thread* utama dari proses aplikasi.^[4]

3. Broadcast Receiver

Broadcast receiver berfungsi menerima dan bereaksi untuk menyampaikan notifikasi. Contoh *broadcast* seperti notifikasi zona waktu berubah, baterai low, gambar telah selesai diambil oleh *camera*, atau perubahan referensi bahasa yang digunakan. Aplikasi juga dapat menginisiasi *broadcast* misalnya memberikan informasi pada aplikasi lain bahwa ada data yang telah diunduh perangkat dan siap untuk digunakan.^[4]

Broadcast receiver tidak memiliki *user interface (UI)*, tetapi memiliki sebuah *activity* untuk merespon informasi yang mereka terima, atau mungkin menggunakan *Notification Manager* untuk memberitahu kepada pengguna, seperti lampu latar atau *vibrating* (getaran) perangkat, dan lain sebagainya.^[4]

4. *Content Provider*

Content provider membuat kumpulan aplikasi data secara spesifik sehingga bisa digunakan oleh aplikasi lain. Data disimpan dalam file sistem seperti *database SQLite*. *Content provider* menyediakan cara untuk mengakses data yang dibutuhkan oleh suatu *activity*, misalnya ketika kita menggunakan aplikasi yang membutuhkan peta (*Map*), atau aplikasi yang membutuhkan untuk mengakses data kontak dan navigasi, maka disinilah fungsi *content provider*.^[4]

2.4.1 Versi-Versi Android

Sejak tahun 2009, hingga saat ini, *Google* telah mengeluarkan 8 versi *Android*, yaitu: *Cupcake*, *Donut*, *Éclair*, *Froyo*, *Gingerbread*, *Honeycomb*, *Ice Cream Sandwich*, dan *Jelly Bean*.^[5]

Adapun versi-versi *Android* yang pernah dirilis adalah sebagai berikut:^[6]

a. *Android version 1.0 (Apple Pie)*

Android 1.0 dirilis pada tanggal 23 September 2008 yang memiliki kode nama *Apple pie* serta ukuran layar 320×480 HVGA. .

b. *Android version 1.1 (Banana Bread)*

Perbedaan dengan versi sebelumnya adalah user interfacenya lebih baik dan perbaikan beberapa aplikasi standar, seperti pengelolaan pesan dan alarm.*Android version*. .

c. *1.5 (Cupcake)*

Pada versi ini yang menonjol adalah adanya efek-efek animasi, adanya fungsi rekam video serta fasilitas uploadnya ke situs YouTube. .

d. *Android version 1.6 (Donut)*

Fitur tambahan pada versi ini yaitu dengan adanya tambahan fasilitas koneksi jaringan terhadap CDMA dan EVDO dan juga dukungan WiFi.

e. *Android version 2.0/2.1 (Eclair)*

Fitur tambahan pada versi ini adalah adanya dukungan terhadap Microsoft Exchange, modus layer sentuh, dan adanya wallpaper yang tampak hidup. .

f. Android version 2.2 (Frozen Yogurt/Froyo)

Pada versi ini kinerja hardware terlihat lebih cepat, memungkinkan akses ke memory external, fitur WiFi yang memungkinkan dibuat menjadi hotspot, dan fungsi update otomatis ke Android Market. .

g. Android version 2.3 (Gingerbread)

Pada versi ini ada beberapa tambahan aplikasi, seperti: peningkatan fungsi copy- paste, resolusi yang lebih besar, adanya toko musik online di Android Market. .

h. Android version 3.0/3.1/3.2 (Honeycomb)

Android Honeycomb dirancang khusus untuk tablet. Android versi ini mendukung ukuran layar yang lebih besar. User Interface pada Honeycomb juga berbeda karena sudah didesain untuk tablet. Honeycomb juga mendukung multi prosesor dan juga akselerasi perangkat keras (hardware) untuk grafis. .

i. Android version 4.0 (Ice Cream Sandwich)

Diumumkan pada 10 Mei 2011 diajang Google I/O Developer Conference (San Francisco) dan resmi dirilis pada tanggal 19 Oktober 2011 di Hongkong. Android Ice Cream Sandwich dapat digunakan baik di smartphone ataupun tablet. Fitur utama Android ICS 4.0 ialah Face Unlock, Android Beam (NFC), perubahan major User Interface, dan ukuran layar standar (native screen) beresolusi 720p (high definition).

j. Android version 4.1/4.2 (Jelly Bean)

Lebih memfokuskan fiturnya ke peningkatan *User Interface* yang lebih lancar dan responsif. Di versi ini juga menandai hadirnya fitur *Google Now* yang memberikan saran dan rekomendasi berdasarkan data-data yang tersimpan (kontak, kalender, lokasi, dll) di handphone.

k. *Android version 4.4 (KitKat)*

Android KitKat dirilis pada 03 oktober 2013, dengan tanggal rilis 31 Oktober 2013. Kelebihan yang di suguhkan oleh Android 4.4 ini salah satunya adalah meningkatnya touch screen pada layar smarphone. KitKat bisa mengoptimasi memori dan meningkatkan kemampuan fitur layar sentuh. ^[6]

2.4.2 Android SDK

Android SDK adalah tools API (Application Programming Interface) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi middleware dan aplikasi kunci yang di release oleh Google. Saat ini disediakan Android SDK (Software Development Kit) sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Sebagai platform aplikasi netral Android memberi kesempatan untuk membuat aplikasi yang kita butuhkan yang bukan merupakan aplikasi bawaan Handphone/Smartphone. ^[4]

Beberapa fitur-fitur Android yang paling penting adalah:

1. Framework Aplikasi yang mendukung penggantian komponen dan reusable.
 2. Mesin Virtual Dalvik dioptimalkan untuk perangkat mobile.
 3. Integrated browser berdasarkan engine open source Webkit.
 4. Grafis yang dioptimalkan dan didukung oleh libraries grafis 2D, grafis 3D berdasarkan spesifikasi opengl ES 1,0 (Opsional akselerasi hardware).
 5. SQLite untuk penyimpanan data (database).
 6. Media Support yang mendukung audio, video, dan gambar (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF), GSM Telephony (tergantung hardware).
 7. Bluetooth, EDGE, 3G, dan WiFi (tergantung hardware).
 8. Kamera, GPS, kompas, dan accelerometer (tergantung hardware).
-

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa Kebutuhan

Dalam pembuatan aplikasi informasi objek wisata (*Tour Guide*) di wilayah kabupaten Sikka berbasis Android ini dilakukan analisa kebutuhan sistem mulai dari kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi. Selain menentukan hardware dan software, juga dilakukan analisa kebutuhan terhadap sistem aplikasi yang akan dibuat.

3.2 Kebutuhan Perangkat

3.2.1 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Dalam pembuatan aplikasi informasi objek wisata (*Tour Guide*) di wilayah kabupaten Sikka berbasis *Android*, perangkat keras yang digunakan adalah komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. *Processor Intel Pentium® Dual-Core E5500 2.8GHz*
- b. *2GB RAM*
- c. *VGA, Nvidia GeForce 8400GS 512MB*
- d. *Monitor, LG 17 inch L1742S-PF*

3.2.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Selain Hardware, Software pendukung yang dipergunakan dalam perancangan aplikasi ini antara lain:

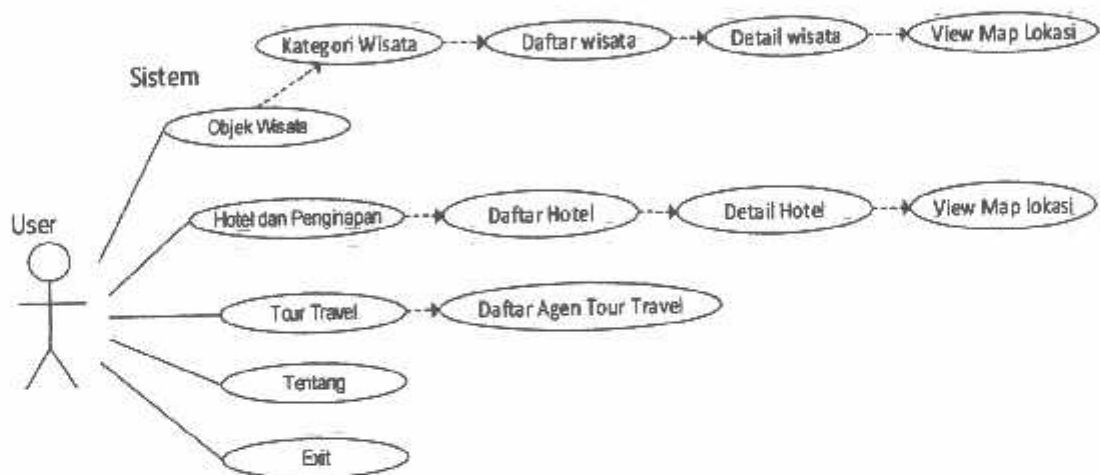
1. Sistem Operasi Windows 7 Ultimate 32-bit
2. Eclipse
3. JDK 7u9 Windows i586

3.3 Desain Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi Informasi Objek Wisata (*Tour Guide*) di Wilayah Kabupaten Sikka Berbasis Aplikasi Mobile ini setelah melakukan analisa kebutuhan adalah membuat desain aplikasinya. Desain aplikasi dibuat untuk memudahkan dalam implementasi aplikasi yang akan dibuat nantinya. Desain aplikasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

3.3.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem Informasi Objek Wisata (*Tour Guide*) di Wilayah Kabupaten Sikka berbasis Android ditunjukkan dengan gambar 3.1.

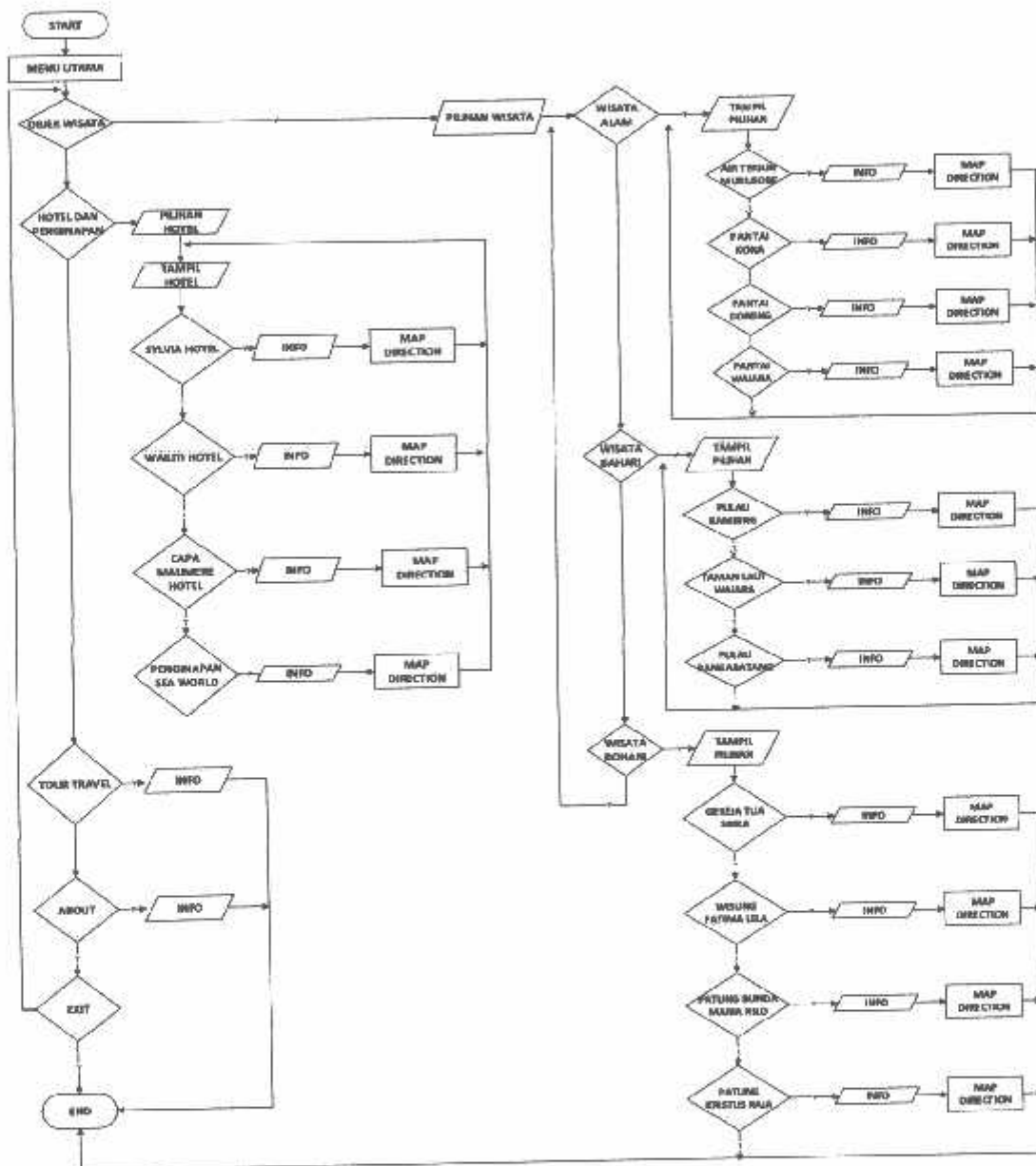


Gambar 3.1 Use Case Diagram

Use Case diagram tersebut menunjukkan interaksi antara user / pengguna dengan aplikasi yang terpasang pada perangkat (ponsel). Dimana dalam Use Case diagram tersebut dapat dijelaskan user mengakses atau membuka aplikasi melalui perangkat (ponsel) dan memberi perintah dengan memilih menu atau fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi. Setelah memberikan perintah (memilih menu), aplikasi akan menampilkan informasi atau data kepada user sesuai dengan perintah yang diberikan oleh user.

3.3.2 Flowchart Sistem

Flowchart merupakan diagram yang menggambarkan aliran dari proses langkah-langkah kerja dari sistem yang dijelaskan pada setiap halaman aplikasi secara bertahap, mulai dari proses awal ketika memulai aplikasi, memasuki menu dan sub menu pada aplikasi sampai dengan mengakhiri aplikasi. *Flowchart* sistem ditunjukkan pada Gambar 3.2



Gambar 3.2 Flowchart Sistem

Flowchart pada Gambar 3.2 menggambarkan pada saat aplikasi dibuka akan masuk ke halaman menu utama. Pada halaman menu utama ditampilkan lima pilihan menu yaitu, menu objek wisata, hotel dan penginapan, tour dan traveling, about dan menu exit. Jika user memilih menu objek wisata maka akan tampil 3 tombol diantaranya adalah tombol wisata alam, wisata bahari, wisata rohani, jika user memilih tombol kembali maka akan kembali ke menu sebelumnya. Jika user memilih tombol wisata alam maka tampil isi dari menu wisata alam, jika user memilih menu wisata bahari maka akan tampil isi dari menu wisata bahari dan jika user memilih menu wisata rohani maka akan tampil isi dari menu wisata rohani. Jika di menu utama user memilih tombol about maka akan tampil isi dari menu about. Jika di menu utama user memilih tombol exit akan tampil pemberitahuan keluar dari aplikasi.

3.3.3 Perancangan Alur Cerita (*Storyline*) Aplikasi

Alur cerita (*Storyline*) dibuat dengan tujuan untuk membantu mempermudah dalam mengimplementasikan flowchart program dari aplikasi yang akan dibuat. Pada aplikasi Sistem Informasi Objek Wisata (*Tour Guide*) di Wilayah Kabupaten Sikka berbasis Android ini alur ceritanya yaitu program dimulai dan langsung ke menu utama.

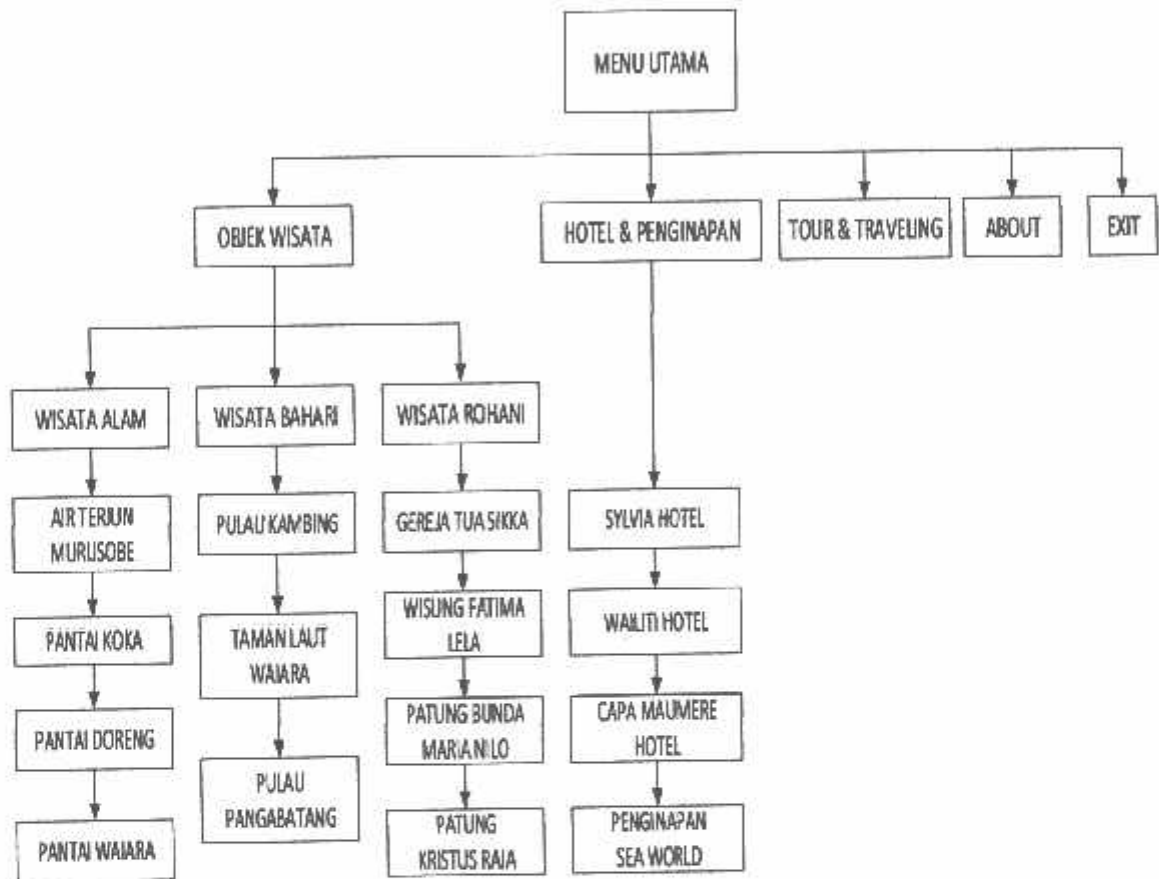
Pada halaman menu utama, terdapat empat sub menu yaitu menu objek wisata, hotel dan penginapan, tour dan traveling, about dan menu exit. Untuk masuk ke dalam sub-sub menu tersebut, tinggal pilih tombol dari sub-sub menu tersebut. Dalam Sub menu yang telah dipilih tadi terdapat halaman konten yang berisi sub-sub menu dari menu utama ke halaman selanjutnya.

Pada menu about berisi tentang keterangan pembuat aplikasi, dan menu exit difungsikan untuk keluar dari aplikasi.

3.3.4 Struktur Menu Aplikasi

Navigasi berfungsi untuk membuka halaman-halaman dalam aplikasi. Dengan adanya navigasi memudahkan user untuk melakukan interaksi dengan tombol-tombol pada aplikasi untuk membuka halaman-halaman pada aplikasi.

Menentukan struktur navigasi bertujuan untuk mempermudah pembuat aplikasi dalam membuat interaksi pada aplikasi. Karena dengan struktur navigasi dapat digambarkan dengan jelas rancangan interaksi dari menu-menu dan sub-sub menu pada aplikasi yang dibuat. Struktur navigasi dalam Aplikasi Sistem Informasi Objek Wisata (*Tour Guide*) di Wilayah Kabupaten Sikka berbasis Android ini dapat ditunjukkan pada Gambar 3.3



Gambar 3.3 Struktur Menu Aplikasi

a. Menu Utama

Menu utama merupakan halaman utama dari aplikasi ini. Pada halaman utama terdapat pilihan-pilihan menu yang merupakan isi dari aplikasi. Halaman menu utama terhubung dengan halaman Objek Wisata, Hotel dan Penginapan, *Tour Travel*, *About*, dan *Exit*.

b. Objek Wisata

Halaman Objek Wisata merupakan halaman sub menu dari menu utama. Berisi pilihan. Dari objek wisata seperti wisata alam, wisata bahari, dan wisata rohani.

c. Hotel dan Penginapan

Halaman Hotel dan Penginapan merupakan halaman sub menu dari menu utama. Berisi pilihan hotel atau penginapan yang ada di kabupaten Sikka.

d. Tour Travel

Halaman *Tour Travel* merupakan halaman yang berisi sub menu dari menu utama. Berisi pilihan Tour dan Traveling yang ada di kabupaten Sikka.

e. About

Halaman *about* merupakan halaman sub menu dari menu utama. Berisi tentang keterangan developer yang membuat aplikasi ini, terdapat gambar dan keterangan sebagai hasil dalam melaksanakan program skripsi.

3.4 Desain Tampilan Aplikasi

Halaman pada aplikasi berfungsi untuk menampilkan pilihan menu dan menampilkan informasi-informasi pada aplikasi. selanjutnya penulis membuat rancangan/desain dari halaman-halaman yang akan ditampilkan pada aplikasi tersebut. Berikut adalah desain dari halaman-halaman yang akan ditampilkan pada aplikasi :

3.4.1 Desain Tampilan Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman utama pada aplikasi. Pada halaman menu utama menampilkan menu-menu yang terdapat pada aplikasi. Menu-menu tersebut yang nantinya berfungsi langsung untuk masuk ke halaman-halaman isi dari aplikasi. Pada gambar 3.4 ditunjukkan desain dari halaman menu utama.

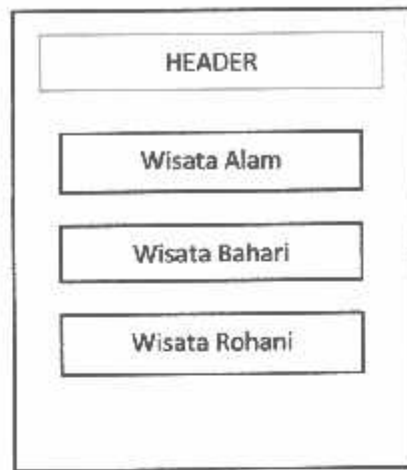


Gambar 3.4 Desain Halaman Menu Utama

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa pada halaman menu utama hanya terdapat lima pilihan menu yaitu Objek Wisata, Hotel dan Penginapan, tutorial, About, dan Exit. Kelima tulisan pilihan menu tersebut yang digunakan sebagai tombol untuk masuk ke halaman dari pilihan-pilihan menu tersebut terkecuali tombol Exit yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi.

3.4.2 Desain Tampilan Menu Objek Wisata

Dalam menu Objek Wisata terdapat tiga halaman yang merupakan isi atau konten dari menu Objek Wisata tersebut, dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat informasi dan tombol-tombol untuk interaksi antar halaman. Gambar 3.5 merupakan tampilan desain dari halaman menu Objek Wisata yang menampilkan isi informasi tentang Wisata Alam, Wisata Bahari dan Wisata Rohani pada menu Objek Wisata.

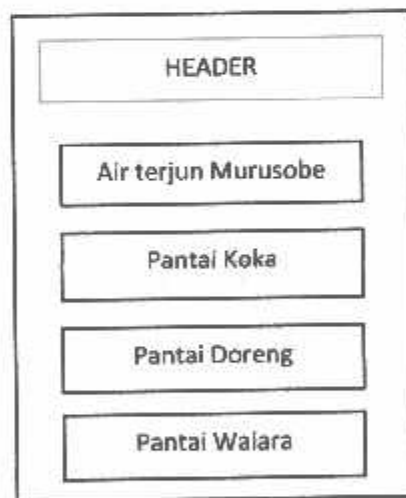


Gambar 3.5 Desain Halaman Menu Objek Wisata

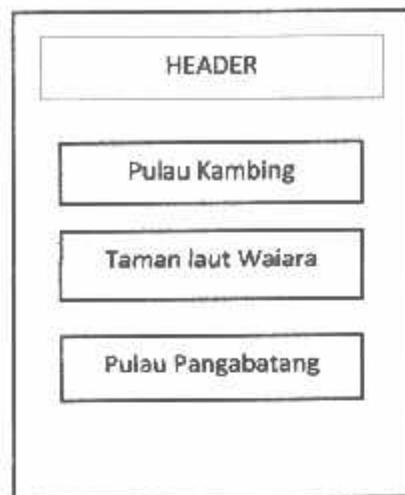
Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa pada desain halaman Objek Wisata terdapat tiga buah sub menu, yaitu menu Wisata Alam, Wisata Bahari dan Wisata Rohani dimana pada bagian tersebut terdapat pilihan wisata yang ditampilkan pada halaman-halaman tersebut.

3.4.3 Desain Tampilan Menu Wisata

Gambar 3.6 menunjukkan desain halaman isi pada menu Wisata Alam yang menampilkan pilihan Menu Wisata Alam tersebut.



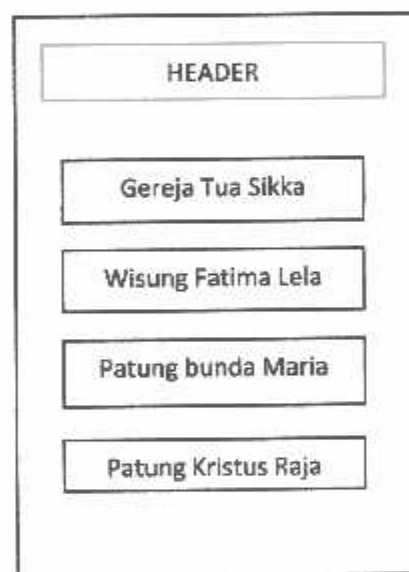
Gambar 3.6 Desain Halaman Menu Wisata Alam



Gambar 3.7 Desain Halaman Menu Wisata Bahari

Gambar di atas menunjukkan desain halaman isi pada menu wisata bahari yang menampilkan pilihan menu wisata bahari pada halaman tersebut.

Desain halaman Menu Wisata Rohani ditunjukkan pada Gambar 3.8



Gambar 3.8 Desain Halaman Menu Wisata Rohani

Gambar di atas merupakan desain halaman menu wisata rohani, pada bagian tersebut terdapat pilihan wisata rohani yang ditampilkan pada halaman-halaman tersebut.



Gambar 3.9 Desain Halaman Wisata

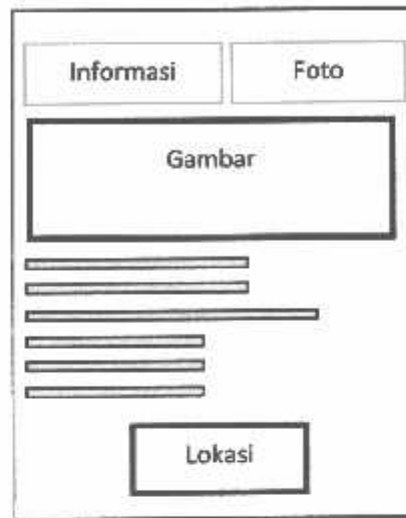
Pada gambar di atas terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan isi pilihan Dari wisata yang terdapat pada pariwisata di kabupaten Sikka. Juga terdapat tombol untuk menampilkan Maps atau peta lokasi pariwisata tersebut.

3.4.4 Desain Tampilan Menu Hotel Dan Penginapan



Gambar 3.10 Desain Menu Hotel Dan Penginapan

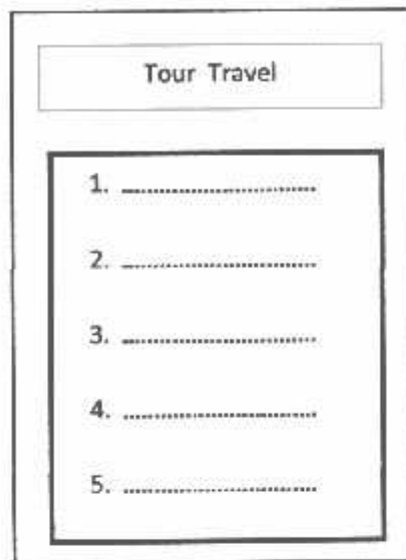
Pada gambar 3.10 dapat dilihat bahwa pada desain halaman Hotel dan Penginapan terdapat pilihan Hotel dan Penginapan yang ditampilkan pada halaman tersebut.



Gambar 3.11 Tampilan Detail Informasi Hotel

Pada gambar 3.11 menampilkan tampilan detail informasi hotel, fasilitas hotel, foto dan tombol lokasi hotel.

3.4.5 Desain Tampilan Tour Travel



Tour Travel

1.
2.
3.
4.
5.

Gambar 3.12 Desain Tampilan Tour Travel

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa pada desain halaman Tour Travel, terdapat pilihan-pilihan agen tour dan traveling yang ditampilkan pada halaman tersebut.

3.4.6 Desain Tampilan Menu Tentang

Pada halaman about tersebut terdapat bagian yang menampilkan isi informasi yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami menu tentang dari aplikasi Sistem Informasi Objek Wisata (*Tour Guide*) di Wilayah Kabupaten Sikka yang ditunjukkan pada gambar 3.13

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab IV akan dijelaskan tentang implementasi dan pengujian terhadap kinerja aplikasi yang sudah dibuat. Dengan demikian bisa diketahui dari segi kekurangan dan kelebihan dari sistem aplikasi ini.

4.1 Implementasi Sistem

Pada proses implementasi ke dalam aplikasi Informasi objek wisata (*Tour Guide*) di Wilayah Kabupaten Sikka yaitu mengubah implementasi sistem menjadi sistem yang dapat dijalankan. Pada tahap ini merupakan lanjutan dari tahap perancangan dan membutuhkan beberapa tahapan-tahapan lagi seperti tahap pemrograman spesifikasi dengan desain sistem.

4.2 Tampilan Aplikasi

Tampilan aplikasi Informasi objek wisata (*Tour Guide*) di Wilayah Kabupaten Sikka meliputi tampilan halaman utama, tampilan halaman menu objek wisata, tampilan halaman menu hotel, tampilan halaman menu tour dan travel, tampilan menu tentang, tampilan halaman detail tentang informasi fasilitas hotel dan untuk melihat lokasi hotel, aktivasi koneksi internet untuk melihat tampilan halaman peta yang terhubung dengan *Maps*.

4.2.1 Tampilan Icon Aplikasi

Setelah menginstal aplikasi Informasi objek wisata kedalam perangkat android yang kita miliki, maka pada menu perangkat android kita menampilkan Icon dari aplikasi tersebut, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Icon Aplikasi

4.2.2 Tampilan Aktifasi Koneksi Data

Sebelum kita memulai menjalankan aplikasi, kita terlebih dahulu harus mengaktifkan koneksi Data yang ada pada perangkat *android* yang kita miliki, agar dapat melakukan akses internet dan terkoneksi dengan *google map*. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Aktifasi Koneksi Data

4.2.3 Tampilan Menu Utama

Dalam menu utama dari aplikasi Informasi objek wisata (*Tour Guide*) di Wilayah Kabupaten Sikka terdapat lima sub menu yaitu : Objek Wisata, Hotel dan Penginapan, Tour dan Travel, Tentang, dan Keluar, merupakan menu-menu yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini, seperti pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama

4.2.4 Tampilan Menu Objek Wisata

Pada tampilan ini, terdapat tiga sub menu yaitu : Wisata Alam, Wisata Bahari, dan Wisata Rohani yang dapat digunakan oleh pengguna dalam memilih objek wisata, seperti pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 Menu Objek Wisata

4.2.5 Tampilan Menu Wisata Alam

Pada tampilan ini, menampilkan halaman yang berisi pilihan dari menu wisata alam yang dapat digunakan oleh pengguna, seperti pada Gambar 4.5



Gambar 4.5 List Menu Wisata Alam

4.2.5.1 Tampilan Informasi Objek Wisata Alam Air Terjun Murusobe

Pada tampilan ini, menampilkan halaman detail informasi objek wisata alam air terjun murusobe, seperti pada Gambar 4.6



Gambar 4.6 Air Terjun Murusobe

Pada tampilan informasi objek wisata alam air terjun Murusobe, terdapat tombol lokasi yang berfungsi untuk menampilkan lokasi objek wisata, yang ditandai dengan sebuah marker pada map, seperti pada Gambar 4.7



Gambar 4.7 Peta Lokasi Wisata Air Terjun Murusobe

4.2.5.2 Tampilan Informasi Objek Wisata Alam Pantai Koka

Pada tampilan ini, menampilkan halaman detail informasi objek wisata alam pantai koka, seperti pada Gambar 4.8



Gambar 4.8 Pantai Koka

Pada tampilan informasi objek wisata alam pantai koka, terdapat tombol lokasi yang berfungsi untuk menampilkan lokasi objek wisata, yang ditandai dengan sebuah marker pada map, seperti pada Gambar 4.9



Gambar 4.9 Peta Lokasi Wisata Pantai Koka

4.2.5.3 Tampilan Informasi Objek Wisata Alam Pantai Doreng

Pada tampilan ini, menampilkan halaman detail informasi objek wisata alam pantai doreng, seperti pada Gambar 4.10



Gambar 4.10 Pantai Doreng

Pada tampilan informasi objek wisata alam pantai doreng, terdapat tombol lokasi yang berfungsi untuk menampilkan lokasi objek wisata, yang ditandai dengan sebuah marker pada map, seperti pada Gambar 4.11



Gambar 4.11 Peta Lokasi Wisata Pantai Doreng

4.2.5.4 Tampilan Informasi Objek Wisata Alam Pantai Waiara

Pada tampilan ini, menampilkan halaman detail informasi objek wisata alam pantai waiara, seperti pada Gambar 4.12



Gambar 4.12 Pantai Waiara

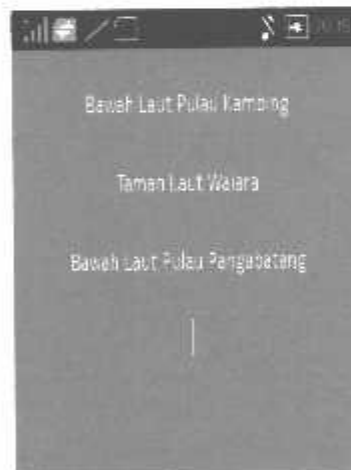
Pada tampilan informasi objek wisata alam pantai waiara, terdapat tombol lokasi yang berfungsi untuk menampilkan lokasi objek wisata, yang ditandai dengan sebuah marker pada map, seperti pada Gambar 4.13



Gambar 4.13 Peta Lokasi Pantai Waiara

4.2.6 Tampilan Menu Wisata Bahari

Pada tampilan ini, menampilkan halaman yang berisi pilihan menu wisata bahari yang dapat digunakan oleh pengguna, seperti pada Gambar 4.14



Gambar 4.14 List Menu Wisata Bahari

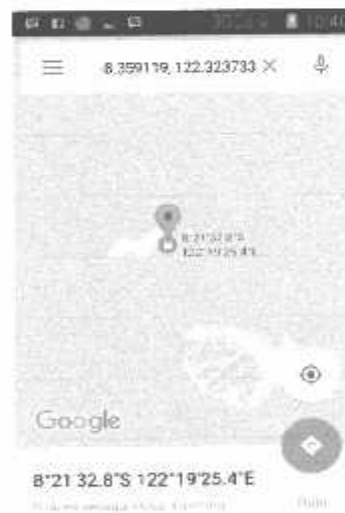
4.2.6.1 Tampilan Informasi Objek Wisata Bahari Pulau Kambing

Pada tampilan ini, menampilkan halaman detail informasi objek wisata bahari Pulau Kambing, seperti pada Gambar 4.15



Gambar 4.15 Wisata Bahari Pulau Kambing

Pada tampilan informasi objek wisata bahari pulau kambing, terdapat tombol lokasi yang berfungsi untuk menampilkan lokasi objek wisata, yang ditandai dengan sebuah marker pada map, seperti pada Gambar 4.16



Gambar 4.16 Peta Lokasi Pulau Kambing

4.2.6.2 Tampilan Informasi Objek Wisata Bahari Taman Laut Waiara

Pada tampilan ini, menampilkan halaman detail informasi objek wisata bahari taman laut waiara, seperti pada Gambar 4.17



Gambar 4.17 Taman Laut Waiara

Pada tampilan informasi objek wisata bahari taman laut waiara, terdapat tombol lokasi yang berfungsi untuk menampilkan lokasi objek wisata, yang ditandai dengan sebuah marker pada map, seperti pada Gambar 4.18



Gambar 4.18 Peta Lokasi Taman Laut Waiara

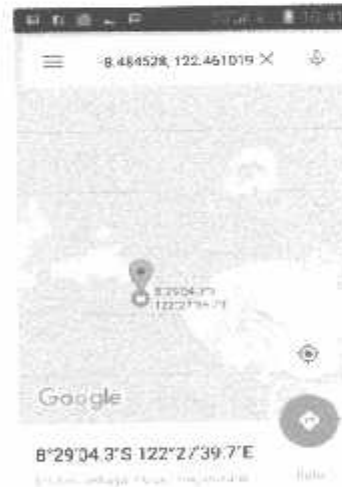
4.2.6.3 Tampilan Informasi Objek Wisata Bahari Pulau Pangabatang

Pada tampilan ini, menampilkan halaman detail informasi objek wisata bahari Pulau pangabatang, seperti pada Gambar 4.19



Gambar 4.19 Wisata Bahari Pulau Pangabatang

Pada tampilan informasi objek wisata bahari pulau pangabatang, terdapat tombol lokasi yang berfungsi untuk menampilkan lokasi objek wisata, yang ditandai dengan sebuah marker pada map, seperti pada Gambar 4.20



Gambar 4.20 Peta Lokasi Pulau Pangabatang

4.2.7 Tampilan Menu Wisata Rohani

Pada tampilan ini, menampilkan pilihan-pilihan menu wisata rohani yang dapat digunakan oleh pengguna, seperti pada Gambar 4.21



Gambar 4.21 List Menu Wisata Rohani

4.2.7.1 Tampilan Informasi Objek Wisata Rohani Gereja Tua Sikka

Pada tampilan ini, menampilkan halaman detail informasi objek wisata rohani gereja tua sikka, seperti pada Gambar 4.22



Gambar 4.22 Gereja Tua Sikka

Pada tampilan informasi objek wisata rohani gereja tua sikka, terdapat tombol lokasi yang berfungsi untuk menampilkan lokasi objek wisata, yang ditandai dengan sebuah marker pada map, seperti pada Gambar 4.23



Gambar 4.23 Peta Lokasi Gereja Tua Sikka

4.2.7.2 Tampilan Informasi Objek Wisata Rohani Wisung Fatima Lela

Pada tampilan ini, menampilkan halaman detail informasi objek wisata rohani wisung Fatima lela, seperti pada Gambar 4.24



Gambar 4.24 Wisung Fatima Lela

Pada tampilan informasi objek wisata rohani wisung Fatima lela, terdapat tombol lokasi yang berfungsi untuk menampilkan lokasi objek wisata, yang ditandai dengan sebuah marker pada map, seperti pada Gambar 4.25



Gambar 4.25 Peta Lokasi Wisung Fatima Lela

4.2.7.3 Tampilan Objek Wisata Rohani Patung Bunda Maria Nilo

Pada tampilan ini, menampilkan halaman detail informasi objek wisata rohani patung bunda maria nilo, seperti pada Gambar 4.26



Gambar 4.26 Patung Bunda Maria Nilo

Pada tampilan informasi objek wisata rohani patung bunda maria nilo, terdapat tombol lokasi yang berfungsi untuk menampilkan lokasi objek wisata, yang ditandai dengan sebuah marker pada map, seperti pada Gambar 4.27



Gambar 4.27 Peta Lokasi Patung Bunda Maria Nilo

4.2.7.4 Tampilan Objek Wisata Rohani Patung Kristus Raja

Pada tampilan ini, menampilkan halaman detail informasi objek wisata rohani patung kristus raja, seperti pada Gambar 4.28



Gambar 4.28 Patung Kristus Raja

Pada tampilan informasi objek wisata rohani patung kristus raja, terdapat tombol lokasi yang berfungsi untuk menampilkan lokasi objek wisata, yang ditandai dengan sebuah marker pada map, seperti pada Gambar 4.29



Gambar 4.29 Peta Lokasi Patung Kristus Raja

4.2.8 Tampilan Menu Hotel dan Penginapan

Pada tampilan ini, menampilkan halaman yang berisi pilihan hotel dan penginapan, yang dapat digunakan oleh pengguna,, seperti pada Gambar 4.30



Gambar 4.30 Tampilan Menu Hotel Dan Penginapan

4.2.8.1 Tampilan Hotel Sylvia

Pada tampilan ini, menampilkan halaman rincian hotel, yang terdapat alamat, nomor telepon, tarif hotel, fasilitas, galeri foto dan tombol lokasi hotel, seperti pada Gambar 4.31



Gambar 4.31 Tampilan Hotel Sylvia

4.2.8.2 Tampilan Galeri Foto Hotel Sylvia

Pada tampilan ini, menampilkan galeri foto, ditunjukkan pada Gambar 4.32



Gambar 4.32 Galeri Foto Hotel Sylvia

4.2.8.5 Tampilan Hotel Capa Maumere

Pada tampilan ini, menampilkan halaman rincian hotel, yang terdapat alamat, nomor telepon, tarif hotel, fasilitas, galeri foto dan tombol lokasi hotel, seperti pada Gambar 4.37



Gambar 4.37 Tampilan Hotel Capa Maumere

4.2.8.6 Tampilan Galeri Foto Hotel Capa Maumere

Pada tampilan ini, menampilkan galeri foto, ditunjukkan pada Gambar 4.38



Gambar 4.38 Galeri Foto Hotel Capa Maumere

Pada tampilan hotel Capa Maumere, terdapat tombol lokasi yang berfungsi untuk menampilkan lokasi hotel, yang ditandai dengan sebuah marker pada map, seperti pada Gambar 4.39



Gambar 4.39 Peta Lokasi Hotel Capa Maumere

4.2.8.7 Tampilan Penginapan Sea World

Pada tampilan ini, menampilkan halaman rincian hotel, yang terdapat alamat, nomor telepon, tarif hotel, fasilitas, galeri foto dan tombol lokasi hotel, seperti pada Gambar 4.40



Gambar 4.40 Tampilan Penginapan Sea World

4.2.8.8 Tampilan Galeri Foto Penginapan Sea World

Pada tampilan ini, menampilkan galeri foto, ditunjukkan pada Gambar 4.41



Gambar 4.41 Tampilan Galeri Foto Penginapan Sea World

Pada tampilan penginapan Sea World, terdapat tombol lokasi yang berfungsi untuk menampilkan lokasi hotel, yang ditandai dengan sebuah marker pada map, seperti pada Gambar 4.42



Gambar 4.42 Peta Lokasi Penginapan Sea World

4.2.9 Tampilan Menu Tour Travel

Pada tampilan ini, menampilkan halaman yang berisikan daftar nama agen tour travel di wilayah kabupaten Sikka, seperti pada Gambar 4.43



Gambar 4.43 Tampilan Menu Tour Travel

4.2.10 Tampilan Menu Tentang

Pada tampilan ini, menampilkan halaman tentang profil dari pembuat aplikasi, seperti pada Gambar 4.44



Gamabr 4.44 Tampilan Menu Tentang

4.2.11 Tampilan Menu Keluar Aplikasi

Pada tampilan menu utama terdapat tombol keluar yang berfungsi untuk mengakhiri aplikasi, seperti pada Gambar 4.45



Gambar 4.45 Tampilan Menu Keluar Aplikasi

Dalam halaman menu pada Gambar 4.45 terdapat button “Ya dan Tidak” yang berfungsi untuk mengakhiri aplikasi atau tetap di dalam aplikasi.

4.3 Pengujian

Pengujian merupakan suatu proses yang dilakukan dimana, untuk menjelaskan mengenai pengoperasian jalannya aplikasi yang dibuat. Pengujian yang akan ditampilkan meliputi pengujian fungsi komponen aplikasi, pengujian hasil aplikasi akan dijalankan dengan menggunakan handphone Samsung Galaxy Young, Lenovo A800, Evercoss A26B dan Lenovo S890. Dalam pembuatan aplikasi Informasi objek wisata (*Tour Guide*) di Wilayah Kabupaten Sikka dilakukan juga tahapan pengujian aplikasi untuk mengetahui fungsi dari setiap menu dan fitur yang di gunakan untuk menjalankan aplikasi Informasi Objek Wisata (*Tour Guide*) di Wilayah Kabupaten Sikka.

4.3.1 Pengujian Aplikasi

Pengujian fungsi komponen dari aplikasi yang dibuat dimaksudkan untuk mengetahui atau mengecek fungsi tiap-tiap komponen berjalan dengan baik pada

saat aplikasi dijalankan. Tabel 4.1 dan 4.2 menampilkan hasil pengujian tingkat fungsi dari tiap-tiap komponen penyusun aplikasi yang dibuat bekerja dengan baik.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Fungsi Komponen Aplikasi

No	Prosedur	Hasil	Keterangan
1.	Menampilkan informasi objek wisata	Pengguna dapat melihat detail informasi objek wisata	100%
2.	Menampilkan informasi hotel, detail fasilitas hotel	Pengguna dapat melihat detail informasi hotel, rincian hotel, galeri foto	100%
3.	Menampilkan informasi tour dan travel	Pengguna dapat melihat detail informasi tour dan travel	100%
4.	Menampilkan informasi tentang	Pengguna dapat melihat informasi tentang pembuat aplikasi	100%
5.	Keluar aplikasi	Pengguna mendapatkan pemberitahuan keluar aplikasi, "ya atau tidak"	100%

Dari hasil pengujian fungsi komponen aplikasi pada Tabel 4.1, terdapat lima button pada aplikasi dan semuanya berjalan 100% tanpa error. Dari presentase tersebut, dapat dinyatakan bahwa perancangan aplikasi ini sudah sesuai dengan yang diharapkan dan dapat diimplementasikan dengan baik.

Tabel 4.2 Pengujian menampilkan lokasi pada peta

No	Prosedur	Hasil	Keterangan
1.	Menampilkan lokasi wisata	Pengguna dapat melihat lokasi wisata pada peta	Berjalan
2.	Menampilkan lokasi	Pengguna dapat melihat lokasi	Berjalan

aplikasi ini dapat berjalan dengan baik pada android versi 4.4.2, dan tidak berjalan pada android versi 2.3

Tabel 4.4 Pengujian Terhadap Resolusi Layar

No	Tipe Ponsel	ResolusiLayar	UkuranLayar (Inche)	Tampilan Menu	Akseske Map
1	Samsung Galaxy Chat	240 x 320	3.0	Cukup Baik	Baik
2	Oppo A11w Joy 3	480 x 854	4.5	Baik	Baik
3	Lenovo A390	480 x 800	4.0	Baik	Baik
4	Samsung Galaxy SIII mini	480 x 800	4.0	Baik	Baik
5	SamsungGalaxyNote II	720x 1280	5.5	Baik	Baik

Pada Tabel 4.4 Tingkat kualitas tampilan yang dihasilkan dari aplikasi ini pada posisi layar menghasilkan tampilan yang baik apa bila menggunakan smartphone dengan minimum resolusi 480x800 dengan ukuran layar 4.0 inche. Sedangkan pada resolusi 240x320 dengan ukuran layar 3.0 inche kebawah, terutama pada bagian menu aplikasi, sebagian tombolnya akan saling berhimpitan.

4.3.3 Pengujian User

Pengujian dari aplikasi ini mempunyai fungsi untuk membantu wisatawan dalam mencari informasi objek wisata yang ada di wilayah kabupaten Sikka, sehingga wisatawan tidak mengalami kesulitan dengan menggunakan aplikasi informasi objek wisata ini. Pada Tabel 4.5 terdapat 10 user yang ditanya dan mempunyai hasil sebagai berikut :

Table 4.5 Hasil Pengujian User Pada Aplikasi Informasi Objek Wisata

Pertanyaan	Sangat Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1. Apakah aplikasi ini bermanfaat ?	7	2	1
2. Apakah tampilannya cukup menarik ?	6	4	-
3. Apakah aplikasi ini mudah dioperasikan ?	8	2	-
4. Apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai ?	5	4	1
5. Bagaimana responsibilitas aplikasi ketika dijalankan ?	9	1	-
Jumlah	35	13	2
Persentase (%)	70%	26%	4%

Kesimpulan secara keseluruhan dari pengujian dan hasil kuisioner yang dilakukan kepada 10 responden pengguna dengan 5 item penilaian, maka didapat hasil 70% menyatakan sangat baik, 26% menyatakan cukup baik, 4% menyatakan kurang baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perancangan aplikasi ini sudah sesuai dengan yang diharapkan dan dapat diimplementasikan dengan baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan dibuatnya Aplikasi Informasi objek wisata (*Tour Guide*) di Wilayah Kabupaten Sikka Berbasis Android, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada beberapa *device* dan OS menyatakan bahwa setiap fungsi pada aplikasi ini dapat berjalan 100%.
2. Aplikasi yang dibuat dapat dijalankan pada android versi 3.0/3.1 (Honeycomb) hingga Android versi 4.4.2 (KitKat).
3. Untuk pengujian kualitas tampilan, akses maps pada versi android, dapat berjalan 100% pada 5 perangkat android.
4. Kesimpulan secara keseluruhan dari pengujian dan hasil kuisisioner yang dilakukan kepada 10 responden pengguna dengan 5 item penilaian, maka didapat hasil 70% menyatakan sangat baik, 26% menyatakan cukup baik, 4% menyatakan kurang baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perancangan aplikasi ini sudah sesuai dengan yang diharapkan dan dapat diimplementasikan dengan baik.

5.2 Saran

Aplikasi Pencarian Informasi objek wisata (*Tour Guide*) ini masih sangat bisa dikembangkan lagi. Beberapa saran untuk pengembangan aplikasi ini yaitu :

1. Aplikasi informasi objek wisata ini hanya memiliki beberapa tempat objek wisata di wilayah kabupaten Sikka, diharapkan agar tempat objek wisata diperbanyak.
2. Penambahan rute transportasi menuju ke lokasi wisata yang ada di wilayah kabupaten Sikka untuk lebih diperjelas. Dalam hal ini, jalur akses kendaraan menuju ke tempat wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pariwisata, Dinas Pariwisata PEMDA Kabupaten Sikka, (<http://sikkakab.go.id/>). Diakses Tanggal 08 Juli 2015.
- [2] Pariwisata, Informasi Pariwisata Kabupaten Sikka, (<http://www.inimaumere.com/>). Diakses Tanggal 08 Juli 2015.
- [3] Nugroho, Adi. 2008. *Pemrograman Java Menggunakan IDE Eclipse*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- [4] Safaat H, Nazruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika : Bandung.
- [5] Huda, Akbarul. 2012. *24 Jam Pintar Pemrograman Android*. Yogyakarta: Andi.
- [6] Winarno, Edy. Zaki, Ali, 2011. *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*. Jakarta:PT Elex Media Komputindo.
- [7] http://www.talend.com/sites/default/files/eclipse_logo.png
- [8] <http://famouslogos.net/android-logo/>
- [9] <https://blog.idrsolutions.com/2014/06/reselect-elements-jtree/>

LAMPIRAN


**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

NAMA : Fransiskus Frengky
NIM : 0918108
JURUSAN : Teknik Informatika S-1
JUDUL : Rancang Bangun Aplikasi Informasi Objek Wisata (*Tour Guide*)
Di Wilayah Kabupaten Sikka Berbasis Android

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :
Hari : Sabtu
Tanggal : 16 Januari 2016
Nilai : 73.08 (B+)


Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Dosen Penguji I


Yosep Agus Pranoto, ST, MT
NIP.P. 1031000432



Dosen Penguji II


Moh. Miftakhur Rokhman, S.Kom.M.Kom
NIP.P. 1031500479

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata 1 Program Studi Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

NAMA : Fransiskus Frengky
 NIM : 09.18.108
 JURUSAN : Teknik Informatika S-1
 JUDUL : Rancang Bangun Aplikasi Informasi Objek Wisata (*Tour Guide*)
 Di Wilayah Kabupaten Sikka Berbasis Android

No	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Penguji I	16 Januari 2016	1. Laporan : - Tulisan asing mring - Daftar Pustaka - Citasi pada gambar - Penjelasan pada gambar - Nomor gambar - Perbaikan saran - Pemahaman coding Java	
2.	Penguji II	16 Januari 2016	1. Laporan : - Flowchart System - Kalimat asing - Daftar Pustaka 2. Program : - Marker lokasi wisata - Gambar / foto diberi keterangan	

Dosen Penguji I



Yosep Agus Pranoto, ST. MT
 NIP.P. 1031000432

Dosen Penguji II



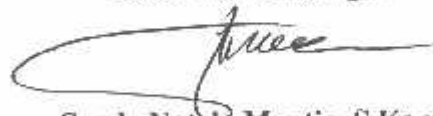
Moh. Miftakur Rokhman, S.Kom.M.Kom
 NIP.P. 1031500479

Dosen Pembimbing I



Karina Auliasari, ST. M.Eng
 NIP.P. 1031000426

Dosen Pembimbing II



Sandy Nataly Mantia, S.Kom
 NIP.P. 1031000418



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 23 Oktober 2015

Nomor : ITN-593/I.INF/TA/2015
Lampiran : --
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Karina Auliasari, ST. M.Eng
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :


Nama : FRANSISKUS FRENGKY
Nim : 0918108
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

23 Oktober 2015 S/D 23 Maret 2016

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,


Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 23 Oktober 2015

Nomor : ITN-593/I.INF/TA/2015
Lampiran : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Sandy Nataly Mantja, S.Kom
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

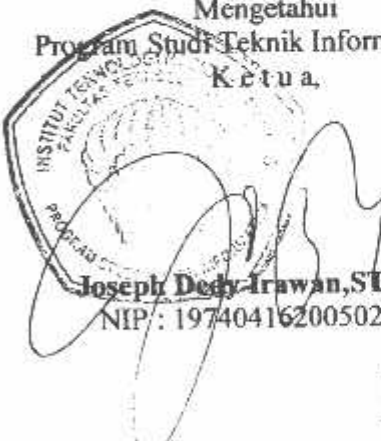
Nama : FRANSISKUS FRENGKY
Nim : 0910103
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

23 Oktober 2015 S/D 23 Maret 2016

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,


Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : FRANSISKUS FRENGKY
Nim : 09.18.108
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Informasi Objek Wisata (*Tour Guide*) Di Wilayah Kabupaten Sikka Berbasis Android

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	5 November 2015	Pembahasan Bab I dan II	
2	12 November 2015	Pembahasan Bab III	
3	19 November 2015	Coding Progress	
4	14 Desember 2015	Hasil implementasi	
5	11 Januari 2016	Revisi Bab IV dan V	
6	12 Januari 2016	Fix Bab IV dan V	
7			
8			

Dosen Pembimbing I

Karina Auliasari, ST. M.Eng
NIP.P. 1031000426



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : FRANSISKUS FRENGKY
Nim : 09.18.108
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Informasi Objek Wisata (*Tour Guide*) Di Wilayah Kabupaten Sikka Berbasis Android

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	03 November 2015	Pembahasan Bab I dan II	
2	09 November 2015	Perbaikan Bab II	
3	23 November 2015	Pembahasan Bab III	
4	25 November 2015	Revisi Bab III, Lanjut Bab IV dan V	
5	03 Januari 2016	Hasil Implementasi	
6	05 Januari 2016	Revisi Bab IV dan V	
7	12 Januari 2016	Fix Bab IV dan V, Demo Program	
8			

Dosen Pembimbing II

Sandy Nataly Mantja, S.Kom
NIP.P. 1031000418

Lampiran 1 Source Code Activity Menu Utama

```
package com.parlwisata.sikka;

import android.app.Activity;
import android.app.AlertDialog;
import android.content.DialogInterface;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.Menu;
import android.view.MenuItem;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.widget.Button;

public class MainActivity extends Activity implements OnClickListener {

    Button wisataBtn, hotelBtn, tourBtn, tentangBtn, exit;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        wisataBtn = (Button) findViewById(R.id.wisataBtn);
        wisataBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            @Override
            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(v.getContext(), ListWisata.class);
                startActivityForResult(i, 0);
            }
        });

        hotelBtn = (Button) findViewById(R.id.hotelBtn);
        hotelBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            @Override
            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(v.getContext(), ListHotel.class);
                startActivityForResult(i, 0);
            }
        });

        tourBtn = (Button) findViewById(R.id.tourBtn);
        tourBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
```

```

        @Override
        public void onClick(View v) {
            // TODO Auto-generated method stub
            Intent i = new Intent(v.getContext(), TourTraveling.class);
            startActivityForResult(i, 0);
        }
    });

    tentangBtn = (Button) findViewById(R.id.tentangBtn);
    tentangBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(View v) {
            // TODO Auto-generated method stub
            Intent i = new Intent(v.getContext(), Aboutme.class);
            startActivityForResult(i, 0);
        }
    });

    exit = (Button) findViewById(R.id.exitBtn);
    exit.setOnClickListener(this);
}

@Override
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
    // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.
    getMenuInflater().inflate(R.menu.main, menu);
    return true;
}

@Override
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
    // Handle action bar item clicks here. The action bar will
    // automatically handle clicks on the Home/Up button, so long
    // as you specify a parent activity in AndroidManifest.xml.
    int id = item.getItemId();
    if (id == R.id.action_settings) {
        return true;
    }
    return super.onOptionsItemSelected(item);
}

```

```

@Override
public void onClick(View v) {
    // TODO Auto-generated method stub
    AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(this);
    builder.setMessage("Anda Ingin Keluar Dari Aplikasi Ini?")
        .setCancelable(false)
        .setPositiveButton("Ya",
            new DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface dialog, Int id) {

                    MainActivity.this.moveTaskToBack(true);
                }
            })
        .setNegativeButton("Tidak",
            new DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
                    dialog.cancel();
                }
            })
        .show();
}
}

```

Lampiran 2 *source code* list objek wisata

```

package com.pariwisata.sikka;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.content.Intent;
import android.view.View;
import android.widget.Button;

public class ListWisata extends Activity {

    Button w_alam, w_bahari, w_budaya, w_rohani;

    @Override

```

```

protected void onCreate (Bundle icicle) {

    super.onCreate(icicle);

    setContentView (R.layout.list_wisata);

    w_alam = (Button) findViewById (R.id.w_alam);

    w_alam.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {

        @Override

        public void onClick(View arg0) {

            // TODO Auto-generated method stub

startActivity (new Intent ("com.pariwisata.sikka.WisataAlam"));

        }

    });

    w_bahari = (Button) findViewById (R.id.w_bahari);

    w_bahari.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {

        @Override

        public void onClick(View arg0) {

            // TODO Auto-generated method stub

startActivity (new Intent ("com.pariwisata.sikka.WisataBahari"));

        }

    });

    w_budaya = (Button) findViewById (R.id.w_budaya);

    w_budaya.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {

        @Override

        public void onClick(View arg0) {

            // TODO Auto-generated method stub

startActivity (new Intent ("com.pariwisata.sikka.WisataBudaya"));

        }

    });

}

```



```

w_rohani = (Button) findViewById (R.id.w_rohani);

w_rohani.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {

    @Override

    public void onClick(View arg0) {

        // TODO Auto-generated method stub

        startActivity (new Intent ("com.pariwisata.sikka.WisataRohani"));

    }

});

}

}

```

Lampiran 3 Source code List Hotel dan Penginapan

```

package com.pariwisata.sikka;

import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;

public class ListHotel extends Activity {

    Button h_silvyabtn, h_wailitiBtn, h_capaBtn, h_seaworldBtn;

    @Override

```

```

protected void onCreate (Bundle icle) {

    super.onCreate(icle);

    setContentView(R.layout.llst_hotel);

    h_silvyaBtn = (Button) findViewById (R.id.h_silvyaBtn);
    h_silvyaBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override

        public void onClick(View v) {

            // TODO Auto-generated method stub

            Intent i = new Intent (v.getContext(), SylviaHotel.class);

            startActivityForResult (i, 0);

        }

    });

    h_wailitiBtn = (Button) findViewById (R.id.h_wailitiBtn);
    h_wailitiBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override

        public void onClick(View v) {

            // TODO Auto-generated method stub

            Intent i = new Intent (v.getContext(), WailitiHotel.class);

            startActivityForResult (i, 0);

        }

    });

    h_capaBtn = (Button) findViewById(R.id.h_capaBtn);
    h_capaBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

```

```
@Override

public void onClick(View v) {

    // TODO Auto-generated method stub

    Intent i = new Intent (v.getContext(), CapaHotel.class);

    startActivityForResult (i, 0);

    }

});

h_seaworldBtn = (Button) findViewById(R.id.h_seaworldBtn);

h_seaworldBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override

    public void onClick(View v) {

        // TODO Auto-generated method stub

        Intent i = new Intent (v.getContext(), SeaWorld.class);

        startActivityForResult(i, 0);

    }

});

}

}
```

Lampiran 4 Source Code Tour Travel

```
package com.pariwisata.sikka;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;

public class TourTraveling extends Activity {

    @Override

    protected void onCreate (Bundle icle){

        super.onCreate (icle);

        setContentView(R.layout.tourtraveling);

    }

}
```

Lampiran 5 Source Code Tentang Pembuat

```
package com.pariwisata.sikka;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;

public class Aboutme extends Activity {

    @Override

    public void onCreate (Bundle savedInstanceState) {

        super.onCreate(savedInstanceState);

        setContentView(R.layout.about);

    }

}
```

Lampiran 6 Source Code List Wisata Alam

```
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;

public class WisataAlam extends Activity {
    Button murusobeBtn, p_kokaBtn, p_dorengBtn, p_walaraBtn;
    @Override
    public void onCreate (Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.wisata_alam);
        murusobeBtn = (Button) findViewById (R.id.murusobeBtn);
        murusobeBtn.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent (v.getContext(), AirTerjun.class);
                startActivityForResult (i, 0);
            }
        });

        p_kokaBtn = (Button) findViewById(R.id.p_kokaBtn);
        p_kokaBtn.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {
```

```

@Override

public void onClick(View v) {

// TODO Auto-generated method stub

Intent i = new Intent (v.getContext(), PantaiKoka.class);

startActivityForResult (i, 0);

    }

});

p_dorengBtn = (Button) findViewById (R.id.p_dorengBtn);

p_dorengBtn.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {

@Override

public void onClick(View v) {

// TODO Auto-generated method stub

Intent i = new Intent (v.getContext(), PantaiDoreng.class);

startActivityForResult (i, 0); }

});

p_waiaraBtn = (Button) findViewById (R.id.p_waiaraBtn);

p_waiaraBtn.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {

@Override

public void onClick(View v) {

// TODO Auto-generated method stub

Intent i = new Intent (v.getContext(), PantaiWaiara.class);

startActivityForResult (i, 0);

    }

});

}

}

```

Lampiran 7 Source Code List Wisata Bahari

```
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.content.Intent;
import android.view.View;
import android.widget.Button;

public class WisataBahari extends Activity {

    @Override

    public void onCreate (Bundle savedInstanceState) {

        super.onCreate (savedInstanceState);

        setContentView(R.layout.wisata_bahari);

        Button next = (Button) findViewById (R.id.p_pulau1Btn);
        next.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {

            @Override

            public void onClick(View v) {

                // TODO Auto-generated method stub

                Intent i = new Intent (v.getContext(), BwlPulauKambing.class);

                startActivityForResult (i, 0);

                }

            });

        Button next1 = (Button) findViewById (R.id.p_taman1Btn);
        next1.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {
```

```

        // TODO Auto-generated method stub

        Intent i = new Intent (v.getContext(), TamanLautWaiara.class);

        startActivityForResult (i, 0);

        }

    });

    Button next2 = (Button) findViewById (R.id.p_pangabatangBtn);

    next2.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {

        @Override

        public void onClick(View v) {

            // TODO Auto-generated method stub

            Intent i = new Intent (v.getContext(), BwIPulauPangabatang.class);

            startActivityForResult (i, 0);

            }

        });

    }

}

```

Lampiran 8 Source Code List Wisata Rohani

```

import android.app.Activity;

import android.os.Bundle;

import android.content.Intent;

import android.view.View;

import android.widget.Button;

public class WisataRohani extends Activity {

    @Override

    public void onCreate (Bundle savedInstanceState) {

```



```

super.onCreate (savedInstanceState);

setContentView(R.layout.wisata_rohani);

    Button next = (Button) findViewById (R.id.gerejaBtn);
    next.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {

        @Override

        public void onClick(View v) {

            // TODO Auto-generated method stub

            Intent i = new Intent (v.getContext(), GerejaTuaSikka.class);

            startActivityForResult (i, 0);

                }

        });

    Button next1 = (Button) findViewById (R.id.wisungBtn);
    next1.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {

        @Override

        public void onClick(View v) {

            // TODO Auto-generated method stub

            Intent i = new Intent (v.getContext(), WisungFatimaLela.class);

            startActivityForResult (i, 0);

                }

        });

    Button next2 = (Button) findViewById (R.id.bundaBtn);
    next2.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {

        @Override

        public void onClick(View v) {

            // TODO Auto-generated method stub

            Intent i = new Intent (v.getContext(), BundaMaria.class);

```

```

startActivityForResult (i, 0);
        }
    });
    Button next3 = (Button) findViewById (R.id.kristusBtn);
    next3.setOnClickListener (new View.OnClickListener() {
    @Override
        public void onClick(View v) {
            // TODO Auto-generated method stub
            Intent i = new Intent (v.getContext(), KristusRaja.class);
            startActivityForResult (i, 0);
        }
    });
}
}

```

Lampiran 9 Source Code Tampilan Hotel Sylvia

```

import android.app.TabActivity;
import android.os.Bundle;
import android.content.Intent;
import android.widget.TabHost;
@SuppressWarnings("deprecation")
public class SylviaHotel extends TabActivity {
    @Override
    protected void onCreate (Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        TabHost Host = this.getTabHost();
        Host.addTab (Host.newTabSpec("Informasi Hotel")

```

```

        .setIndicator("Informasi Hotel")

        .setContent(new Intent (this, Sylvia01.class));

        Host.addTab(Host.newTabSpec("Foto")

        .setIndicator("Foto")

        .setContent(new Intent (this,Sylvia02.class)));

    }

}

```

Lapiran 10 Source Code Activity Map Hotel Sylvia

```

import android.app.Activity;

import android.os.Bundle;

import android.content.Intent;

import android.net.Uri;

import android.view.View;

import android.view.Menu;

public class Sylvia01 extends Activity {

    @Override

    public void onCreate (Bundle savedInstanceState) {

        super.onCreate(savedInstanceState);

        setContentView(R.layout.sylvia01);

    }

    public void lokasi(View v) {

        double latitude = -8.634247;

        double longitude = 122.209639;

        String sylvia = "Hotel Sylvia";

```

```

String uriBegin = "geo:" + latitude + "," + longitude;

String query = latitude + "," + longitude + "(" + sylvia + ")";

String encodedQuery = Uri.encode(query);

String uriString = uriBegin + "?q=" + encodedQuery + "&z=16";

Uri uri = Uri.parse(uriString);

Intent intent = new Intent(android.content.Intent.ACTION_VIEW, uri);

startActivity(intent);

}

@Override

public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {

// Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.

getMenuInflater().inflate(R.menu.main, menu);

return true;

}

}

```

Lampiran 11 Source Code Tampilan Galeri Hotel Sylvia

```

import android.app.Activity;

import android.content.Context;

import android.content.res.TypedArray;

import android.os.Bundle;

import android.view.View;

import android.view.ViewGroup;

import android.widget.AdapterView;

import android.widget.AdapterView.OnItemClickListener;

import android.widget.BaseAdapter;

```

```

import android.widget.Gallery;

import android.widget.ImageView;

import android.widget.Toast;

@SuppressWarnings("deprecation")

public class Sylvia02 extends Activity {

    private static final String[] items = { "Conference Room", "Deluxe", "Elevator",
        "Fitness Center", "Lounge", "Pool 1", "Pool 2", "Superior" };

    Integer[] imageIDs = {

        R.drawable.conference_room,

        R.drawable.deluxe,

        R.drawable.elevator,

        R.drawable.fitness,

        R.drawable.lounge,

        R.drawable.pool1,

        R.drawable.pool2,

        R.drawable.superior };

    @Override

    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {

        super.onCreate(savedInstanceState);

        setContentView(R.layout.sylvia02);

        Gallery gallery = (Gallery) findViewById(R.id.gallery1);

        gallery.setAdapter(new ImageAdapter(this));

        gallery.setOnItemClickListener(new OnItemClickListener() {

            public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View V, int position,

                long id) {

```

```

Toast.makeText(getBaseContext(),
items [position], Toast.LENGTH_SHORT) .show();

ImageView imageView = (ImageView) findViewById(R.id.image1);
imageView.setImageResource(imageIDs[position]);
        }
    });
}

public class ImageAdapter extends BaseAdapter {
    Context context;
    int itemBackground;
    public ImageAdapter (Context c)
    {
context = c;
TypedArray a = obtainStyledAttributes (R.styleable.Gallery1);
itemBackground = a.getResourceId
(R.styleable.Gallery1_android_galleryItemBackground, 0);
        a.recycle();
    }
    public int getCount () {
        return imageIDs.length;
    }
    public Object getItem (int position) {
        return position;
    }
    public long getItemId (int position) {
        return position;
    }
}

```

```
public View getView(int position, View convertView, ViewGroup parent) {  
    ImageView imageView;  
    if (convertView == null) {  
        imageView = new ImageView(context);  
        imageView.setImageResource(imageIds[position]);  
        imageView.setScaleType(ImageView.ScaleType.FIT_XY);  
        imageView.setLayoutParams(new Gallery.LayoutParams(150, 120));  
    } else {  
        imageView = (ImageView) convertView;  
    }  
    imageView.setBackgroundResource(itemBackground);  
    return imageView;  
}  
  
public int getCount() {  
    return 0;  
}  
  
public Object getItem(int position) {  
    return null;  
}  
  
public long getItemId(int position) {  
    return 0;  
}  
  
public View getView(int position, View convertView, ViewGroup parent) {  
    // TODO Auto-generated method stub  
    return null;  
}
```

```
public static String[] getItems() {
```

```
    return items;
```

```
}
```

```
}
```

Angket Skripsi

Pengujian Pengguna Aplikasi Sikka Wisata Berbasis Android

Nama Responden : MATEUS EKO PURWANTO
Usia : 28 TAHUN
Pekerjaan : TNI

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai.

- Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Sikka Wisata ini?
 Sangat menarik Cukup
 Menarik Tidak menarik
- Apakah menurut anda aplikasi Sikka Wisata ini mudah dioperasikan?
 Sangat mudah Cukup
 Mudah Tidak mudah
- Apakah menurut anda aplikasi Sikka Wisata ini bermanfaat?
 Sangat bermanfaat Kurang bermanfaat
 Cukup bermanfaat Tidak bermanfaat
- Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Sikka Wisata ini ketika dijalankan?
 Sangat baik Cukup
 Baik kurang
- Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?
 Sangat sesuai Kurang sesuai
 Cukup sesuai Tidak sesuai

Tanda tangan



Angket Skripsi

Pengujian Pengguna Aplikasi Sikka Wisata Berbasis Android

Nama Responden : Maikiades F Lalo
Usia : 32 tahun
Pekerjaan : Guru

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai.

- Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Sikka Wisata ini?
 Sangat menarik Cukup
 Menarik Tidak menarik
- Apakah menurut anda aplikasi Sikka Wisata ini mudah dioperasikan?
 Sangat mudah Cukup
 Mudah Tidak mudah
- Apakah menurut anda aplikasi Sikka Wisata ini bermanfaat?
 Sangat bermanfaat Kurang bermanfaat
 Cukup bermanfaat Tidak bermanfaat
- Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Sikka Wisata ini ketika dijalankan?
 Sangat baik Cukup
 Baik kurang
- Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?
 Sangat sesuai Kurang sesuai
 Cukup sesuai Tidak sesuai

Tanda tangan



Angket Skripsi

Pengujian Pengguna Aplikasi Sikka Wisata Berbasis Android

Nama Responden : MAXIMUS JOSEPH GITANG L.

Usia : 27 Tahun

Pekerjaan : MAHASISWA

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai.

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Sikka Wisata ini?
 Sangat menarik Cukup
 Menarik Tidak menarik
2. Apakah menurut anda aplikasi Sikka Wisata ini mudah dioperasikan?
 Sangat mudah Cukup
 Mudah Tidak mudah
3. Apakah menurut anda aplikasi Sikka Wisata ini bermanfaat?
 Sangat bermanfaat Kurang bermanfaat
 Cukup bermanfaat Tidak bermanfaat
4. Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Sikka Wisata ini ketika dijalankan?
 Sangat baik Cukup
 Baik kurang
5. Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?
 Sangat sesuai Kurang sesuai
 Cukup sesuai Tidak sesuai

Tanda tangan



Angket Skripsi

Pengujian Pengguna Aplikasi Sikka Wisata Berbasis Android

Nama Responden : VINCENTIUS E. G. WELAN
Usia : 26 tahun
Pekerjaan : TEKNIK

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai.

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Sikka Wisata ini?

- Sangat menarik Cukup
 Menarik Tidak menarik

2. Apakah menurut anda aplikasi Sikka Wisata ini mudah dioperasikan?

- Sangat mudah Cukup
 Mudah Tidak mudah

3. Apakah menurut anda aplikasi Sikka Wisata ini bermanfaat?

- Sangat bermanfaat Kurang bermanfaat
 Cukup bermanfaat Tidak bermanfaat

4. Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Sikka Wisata ini ketika dijalankan?

- Sangat baik Cukup
 Baik kurang

5. Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?

- Sangat sesuai Kurang sesuai
 Cukup sesuai Tidak sesuai

Tanda tangan



Angket Skripsi

Pengujian Pengguna Aplikasi Sikka Wisata Berbasis Android

Nama Responden : Pras Saputra
Usia : 31 tahun
Pekerjaan : Badan Nelayan

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai.

- Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Sikka Wisata ini?
 Sangat menarik Cukup
 Menarik Tidak menarik
- Apakah menurut anda aplikasi Sikka Wisata ini mudah dioperasikan?
 Sangat mudah Cukup
 Mudah Tidak mudah
- Apakah menurut anda aplikasi Sikka Wisata ini bermanfaat?
 Sangat bermanfaat Kurang bermanfaat
 Cukup bermanfaat Tidak bermanfaat
- Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Sikka Wisata ini ketika dijalankan?
 Sangat baik Cukup
 Baik kurang
- Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?
 Sangat sesuai Kurang sesuai
 Cukup sesuai Tidak sesuai

Tanda tangan



Angket Skripsi

Pengujian Pengguna Aplikasi Sikka Wisata Berbasis Android

Nama Responden : Isman S Mahdi
Usia : 26 Thn
Pekerjaan : PNS

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai.

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Sikka Wisata ini?
 Sangat menarik Cukup
 Menarik Tidak menarik
2. Apakah menurut anda aplikasi Sikka Wisata ini mudah dioperasikan?
 Sangat mudah Cukup
 Mudah Tidak mudah
3. Apakah menurut anda aplikasi Sikka Wisata ini bermanfaat?
 Sangat bermanfaat Kurang bermanfaat
 Cukup bermanfaat Tidak bermanfaat
4. Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Sikka Wisata ini ketika dijalankan?
 Sangat baik Cukup
 Baik kurang
5. Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?
 Sangat sesuai Kurang sesuai
 Cukup sesuai Tidak sesuai

Tanda tangan

