PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB BERBASIS ANDROID

SKRIPSI



Disusun Oleh : MUHAMMAD AGUS BUDIMAN 13.18.076

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2017

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

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

> Disusun Oleh : Muhammad Agus Budiman 13.18.076

> > ITN

Diperiksa dan Disetujul,

Dosen Pemblinbing I

Dosen Pembimbing II

Survo Adi Wibowo, ST. MT NIP. P. 1031000438 Febriana Santi Wahyuni, S.Kom, M.Kom

NIP.P. 1031000425

Program Studi Teknik Informatika S-1

Ketua

Joseph Dedy Irawan, ST. MT. NIP.19#404162005011002

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2017

LEMBAR KEASLIAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Sebagai mahasiswa Program Studi Teknik Informatika S-1 Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama

: Muhammad Agus Budiman

NIM

: 13.18.076

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya dengan judul "Pengembangan Aplikasi Mobile Sejarah Dan Budaya Kerajaan Mbojo Bima NTB Berbasis Android" merupakan karya asli dan bukan merupakan duplikat dan mengutip seluruhnya karya orang lain. Apabila di kemudian hari, karya asli saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, maka saya akan bersedia menerima segala konsekuensi apa pun yang diberikan Program Studi Teknik Informatika S-1 Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Malang, Agustus 2017

Yang membuat pernyataan

Muhammad Agus Budiman

NIM. 1318076

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB BERBASIS ANDROID

Muhammad Agus Budiman (1318076)

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

Dosen Pembimbing: 1. Suryo Adi Wibowo, ST. MT

2. Febriana Santi Wahyuni, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Aplikasi mobile sejarah dan budaya kerajaan Mbojo Bima NTB berbasis android dikhususkan untuk masyarakat yang ingin mengetahui tentang sejarah dan budaya kerajaan Mbojo Bima NTB. Dimana seseorang dapat mengetahui lebih dalam tentang sejarah dan peninggalan kerajaan serta budaya yang ada di zaman kerajaan Mbojo Bima NTB. Melalui aplikasi ini pengguna dapat mengetahui atau belajar tentang sejarah dan tempat wisata yang berhubungan dengan kerajaan Mbojo Bima NTB. Sehingga pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan letak lokasi wisata sejarah kerajaan Mbojo Bima NTB tanpa harus mencari berbagai macam sumber buku dan artikel untuk mempelajari dan menggali informasi tentang peninggalan kerajaan Mbojo Bima NTB.

Aplikasi mobile sejarah dan budaya kerajaan Mbojo Bima NTB berbasis android merupakan aplikasi sejarah kerajaan yang memberikan informasi destinasi sejarah, budaya dan tempat wisata kerajaan yang di tujukan kepada masyarakat Bima NTB khusunya dan kepada masyarakat di seluruh wilayah Indonesia. Aplikasi ini dibuat menggunakan Eclipse Luna untuk menulis kode-kode program yang nantinya akan dibuat untuk menjalankan aplikasi mobile sejarah dan budaya kerajaan Mbojo Bima NTB berbasis android. Dalam pembuatan aplikasi ini dibutuhkan beberapa tool yang digunakan yaitu Eclipse, SDK, JDK, AVD(Android Virtual Device), dan corel draw.

IIasil pengujian fungsional sistem dengan akses sebagai pengguna berjalan sesuai fungsinya. Pada tahap pengujian aplikasi yang dilakukan dengan menggunakan 3 versi android yaitu: android JellyBean, Android KitKat, Android LollyPop. Semua fungsi berjalan sesuai dengan yang di inginkan. Aplikasi mobile sejarah dan budaya kerajaan Mbojo Bima NTB dapat digunakan oleh masyarakat yang menggunakan android. Berdasarkan hasil pengujian pengguna 30% dari pengguna menyatakan sangat setuju dan 70% lainnya menyatakan setuju bahwa aplikasi dapat membantu pengguna.

Keyword: Android, Kerajaan Mhojo, Nusa Tenggara Barat

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Mobile Sejarah Dan Budaya Kerajaan Mbojo Bima NTB Berbasis Android" dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, kerabat, dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala – kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan, memberikan bantuan moril, materi, dan nasehat selama penulis menjalani pendidikan. Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

- Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
- Dr. Ir. F. Yudi Limpraptono, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
- Joseph Dedy Irawan, ST.MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
- Suryo Adi Wibowo, ST.MT, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang, dan selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan bimbingan dan masukkan.
- Febriana Santi Wahyuni, S.Kom.M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan bimbingan dan masukkan.
- Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.
- Semua teman-teman berbagai angkatan yang telah memberikan doa dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBARv	üi
DAFTAR TABEL	хi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Sejarah dan Budaya	9
2.3 Kerajaan Mbojo Bima NTB	11
2.4 Raja dan Ncuhi	12
2.5 Museum Asi Mbojo Bima NTB	14
2.6 Makam Tolobali	15
2.7 Makam Dana Traha	16
2.8 Budaya Kerajaan Mbojo Bima NTB	17
2.9 Wisata Kerajaan Mbojo Bima NTB	20
2.10 Aplikasi Mobile	26
2.11 Android SDK	26
2.12 Eclipse IDE	27
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1 Analisis Kebutuhan	28
3.2 Perancangan	29

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	35
4.1 Implementasi	35
4.2 Pengujian	52
BAB 5 PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	. 58
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Istana Kerajaan Mbojo Bima NTB	11
Gambar 2.2 Sultan Mohammad Salahuddin	12
Gambar 2.3 Museum Asi Mbojo Bima NTB	14
Gambar 2.4 Makam Tolobali	15
Gambar 2.5 Makam Dana Traha	16
Gambar 2.6 Pacoa Jara (Pacuan Kuda)	17
Gambar 2.7 Ntumbu (Adu Kepala)	18
Gambar 2.8 Rimpu (Hijab)	19
Gambar 2.9 Biola Katipu (Musik Tradisional)	20
Gambar 2.10 Pulau Ular	21
Gambar 2.11 Gunung Tambora	22
Gambar 2.12 Pantai Lawata	23
Gambar 2.13 Wadu Ntanda Rahi (Batu Menangis)	24
Gambar 2.14 Uma Lengge (Rumah Adat)	25
Gambar 3.1 Struktur Navigasi	29
Gambar 3.2 Floechart Sistem	30
Gambar 3.3 Tampilan Utama	31
Gambar 3.4 Tampilan Menu Sejarah dan Nama Raja	31
Gambar 3.5 Tampilan Menu Monumen	32
Gambar 3.6 Tampilan Menu Budaya	32
Gambar 3.7 Tampilan Menu Wisata	33
Gambar 3.8 Tampilan Menu Galeri	33
Gambar 3.9 Tampilan Menu Profil	34
Gambar 4.1 New Android Project	35
Gambar 4.2 Nama Project	35

Gambar 4.3 New Android XML File	36
Gambar 4.4 New Name Android XML File	36
Gambar 4.5 Activity Menu	37
Gambar 4.6 New Android XML File	38
Gambar 4.7 New Name Android XMI. File	38
Gambar 4.8 Activity Sejarah	38
Gambar 4.9 New Android XML File	39
Gambar 4.10 New Name Android XML File	40
Gambar 4.11 Activity Monumen	40
Gambar 4.12 New Android XML File	41
Gambar 413 New Name Android XML File	42
Gambar 4.14 Activity Budaya	42
Gambar 4.15 New Android XML File	43
Gambar 4.16 New Name Android XML File	44
Gambar 4.17 Activity Wisata	44
Gambar 4.18 New Android XML File	45
Gambar 4.19 New Name Android XML File	46
Gambar 4.20 Activity Galeri	46
Gambar 4.21 New Android XML File	47
Gambar 4.22 New Name Android XML File	47
Gambar 4.23 Activity Profil	48
Gambar 4.24 New Android XML File	49
Gambar 4.25 New Name Android XML File	49
Gambar 4.26 Activity Video	51
Gambar 4.27 New Android XML File	51
Gambar 4 28 New Name Android XMI, File	51

Gambar	4.29	Activity Peta	52	2
--------	------	---------------	----	---

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Properties Activity menu37
Tabel 4.2 Tabel Properties Activity sejarah
Tabel 4.3 Tabel Properties Activity monumen
Tabel 4.4 Tabel Properties Activity budaya42
Tabel 4.5 Tabel Properties Activity wisata
Tabel 4.6 Tabel Properties Activity galeri46
Tabel 4.7 Tabel Properties Activity profil
Tabel 4.8 Tabel Properties Activity video
Tabel 4.9 Tabel Properties Activity peta52
Tabel 4.10 Pengujian Fungsional53
Tabel 4.11 Pengujian Berdasarkan Resolusi Layar55
Tabel 4.12 Pengujian User56

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sejarah, budaya, bahasa serta adat istiadat yang sangat beragam. Keragaman tersebut bersatu dalam satu kesatuan NKRI dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika. Selain itu Indonesia juga dikenal sebagai negara yang kaya akan kekayaan alam seperti rempah – rempah, minyak bumi, dan kekayaan alam lainnya. Oleh karena itu banyak bangsa dan negara asing yang menjajah dengan maksud ingin mengambil alih dan memanfaatkan hasil alam yang ada di Indonesia. Dalam mencapai kemerdekaannya sejarah mencatat banyak kerajaan yang bersatu melawan penjajahan dan segala bentuk penindasan yang mengatasnamakan kekuasaan. Dalam studi kali ini penulis akan mengulas tentang sejarah kerajaan Mbojo serta beberapa tempat wisata yang ada di Kota Bima NTB.

Dalam sejarah Bima disebutkan bahwa kerajaan Bima dahulu terpecah pecah dalam kelompok - kelompok kecil yang masing - masing di pimpin oleh Ncuhi (Ketua). Ada lima Ncuhi yang menguasai lima wilayah, kelima Ncuhi ini hidup berdampingan secara damai, saling menghormati, dan selalu mengadakan musyawarah mufakat bila ada sesuatu yang menyangkut kepentingan bersama. Dari kelima Ncuhi tersebut, yang bertindak selaku pemimpin dari Ncuhi lainnya adalah Ncuhi Dara. Pada masa-masa berikutnya, para Ncuhi ini dipersatukan oleh seorang utusan yang berasal dari Jawa. Menurut legenda yang dipercaya secara turun temurun oleh masyarakat Bima. Cikal bakal Kerajaan Bima adalah Maharaja Pandu Dewata yang mempunyai 5 orang putra yaitu : (1) Darmawangsa (2) Sang Bima (3) Sang Arjuna (4) Sang Kula (5) Sang Dewa. Salah seorang dari lima bersaudara ini yakni Sang Bima berlayar ke arah timur dan mendarat disebuah pulau kecil disebelah utara Kecamatan Sanggar yang bernama Satonda. Sang Bima inilah yang mempersatukan kelima Ncuhi dalam satu kerajaan yakni Kerajaan Bima, dan Sang Bima sebagai raja pertama bergelar Sangaji. Sejak saat itulah Bima menjadi sebuah kerajaan yang berdasarkan Hadat, dan saat itu pulalah Hadat Kerajaan Bima ditetapkan berlaku bagi seluruh rakyat tanpa kecuali. Hadat

ini berlaku terus menerus dan mengalami perubahan pada masa pemerintahan raja Mawa'a Bilmana. (Dinas Pariwisata Kota Bima Kasubag Perencanaan Ahmad, 2017)

Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2013) tentang penggunaan dan pemanfaatan android dalam dunia pendidikan. Android merupakan software berbasis linux yang kini tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan dan pekerjaan saja, melainkan juga dalam dunia pendidikan. Kini, teknologi informasi dan komunikasi memang telah merambah dalam dunia pendidikan. Tak menutup kemungkinan bahwa nantinya android digunakan dalam proses belajar mengajar dalam sebuah instansi pendidikan. Menurut salah satu Mahasiswa Teknik Informatika (HMTI) Politeknik TEDC Bandung bernama Zaiid Abdulloh Moebarok, mengatakan bahwa perkembangan teknologi Informatika saat ini sangat pesat, sebab masyarakat Indonesia termasuk masyarakat komsumtif terhadap teknologi dan karena faktor kebutuhan teknologi dari segi pendidikan, dunia kerja maupun industri.

Penelitian yang dilakukan oleh Rinda (2013) tentang budaya sunda pada saat ini semakin mulai ditinggalkan oleh masyarakat dimana dikutip dari salah satu artikel pikiran rakyat, bahwa pentingya mengenali identitas budaya lokal. Seiring semakin banyaknya pengguna smartphone berbasis android, maka dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan budaya sunda dengan cara mengembangankan aplikasi android yang memiliki fitur budaya sunda. Sebelumnya Prasetyo melakukan pengembangan aplikasi kamus bahasa sunda namun belum terdapat fitur budaya sunda, maka dalam penelitian ini akan mengembangakan aplikasi tersebut dengan menambahkan fitur budaya sunda, vang diharapkan dengan adanya fitur budaya sunda dapat membuat pengguna aplikasi sunda nantinya selain dapat belajar bahasa sunda juga dapat mengetahui serta memahami budaya lokal. Metodelogi penelitian dalam pengembangan aplikasi kamus bahasa sunda ini menggunakan metode action research dan metode survey. Sedangkan metode pengembangan aplikasi perangkat lunak menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) dan untuk pengujian aplikasi menggunakan metode pengujian Black Box yang terdiri dari pengujian Usability serta User Statisfaction Testing. Hasil dari penelitian ini

berupa aplikasi sunda berbasis android yang memiliki fitur budaya sunda untuk melengkapi fitur terjemahan kosa kata bahasa sunda yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya.

Hal tersebut mendorong penulis untuk membuat Aplikasi Mobile Sejarah dan Budaya Kerajaan Mbojo Bima Berbasis Android yang hasil keluarannya berupa gambar, teks, video dan situs atau alamat wisata sebagai penjelasan dan informasi berbasis Android. Aplikasi ini dapat membantu masyarakat yang ingin mengetahui sejarah kerajaan Mbojo dan beberapa tempat wisata yang ada di Kota Bima agar lebih di ketahui oleh masyarakat pada umumnya. Dengan aplikasi ini masyarakat dapat melihat berbagai macam foto sejarah dan peninggalan kerajaan Mbojo serta beberapa tempat wisata yang ada di Kota Bima NTB.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang berusaha dipecahkan sebagai berikut:

- Bagaimana merancang dan membangun pengembangan Aplikasi Mobile Sejarah dan Budaya Kerajaan Mbojo Bima Berbasis Android?
- 2. Bagaimana membuat sebuah fitur map pada Aplikasi Mobile Sejarah dan Budaya Kerajaan Mbojo Bima NTB yang berfungsi untuk mengetahui, memperkenalkan dan mencari lokasi bandara Kota Bima menuju lokasi wisata?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan penelitian ini agar menjadi sistematis dan mudah dimengerti, maka akan diterapkan beberapa batasan masalah. Batasan-batasan masalah itu antara lain :

- Data pada aplikasi yang dikembangkan meliputi sejarah dan budaya kerajaan, museum Asi Mbojo Bima, makam kerajaan Dana Traha dan makam kesultanan Tolobali Bima, serta wisata sejarah kerajaan Mbojo Bima.
- Aplikasi dikembangkan dengan bahasa pemrograman berbasis android.
- Untuk Aplikasi ini sistem operasi android minimal versi 4.0 (Ice Cream Sandwich).

Pada aplikasi menampilkan teks penjelasan, gambar dan video.

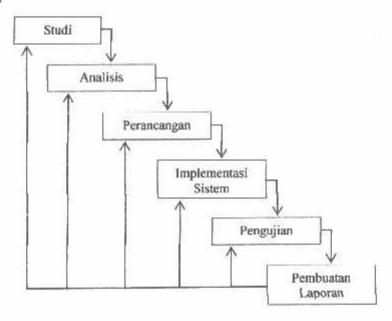
1.4. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- Mengembangkan aplikasi sejarah dan budaya kerajaan Mbojo Bima NTB berbasis Android
- Mengetahui titik lokasi tujuan dan jalur yang ditempuh melalui fitur map pada aplikasi.

1.5. Metode Penelitian

Adapun metode dalam pelaksanaan skripsi ini adalah menggunakan metode waterfall. Dalam metode ini, langkah demi langkah dalam pembuatan sistem saling berurutan dimana suatu tahapan tidak dapat dilakukan tanpa dilakukan terlebih dahulu tahapan diatasnya. Berikut merupakan metode penelitian Aplikasi Sejarah dan Budaya Kerajaan Mbojo Bima NTB seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.1:



Gambar 1.1 Blog Diagram Metode Waterfall

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan referensi baik dari buku, artikel, makalah, paper, jurnal ataupun situs internet. Studi literatur yang dilakukan berkaitan dengan program android dan desain tampilan aplikasi.

Analisis Permasalahan

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil dari studi literatur yang telah dilakukan untuk mengetahui pemahaman mengenai konsep program android serta penerapannya.

3. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan prototype sistem, perancangan alur sistem, serta perancangan tampilan program. Proses perancangan dilakukan berdasarkan hasil dari studi literatur dan analisa permasalahan. Pada pengembangan aplikasi sejarah dan budaya kerajaan ini.

4. Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan proses implementasi sistem berdasarkan hasil perancancangan. Proses implementasi berhubungan dengan proses pengkodean program berdasarkan bahasa pemrograman yang telah ditentukan sebelumnya. Keluaran yang dihasilkan dari proses implementasi merupakan penjelasan dari sejarah dan budaya kerajaan Mbojo Bima NTB.

Pengujian

Pada tahap ini dilakukan proses pengujian berdasarkan hasil dari proses implementasi. Proses pengujian dilakukan dengan mencoba aplikasi pada beberapa handphone bersistem operasi Android agar dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

6. Pembuatan Laporan

Tahap terakhir merupakan penyusunan laporan yang memuat dokumentasi mengenai pembuatan.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan proposal ditujukan untuk memberikan gambaran dan uraian dari proposal skripsi secara garis besar yang meliputi bab-bab sebagai berikut:

BABI: PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan tentang teori-teori yang menunjang judul, dan pembahasan secara detail. Tinjauan pustaka dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang software yang digunakan dalam pembuatan program atau keperluan saat penelitian.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi uraian mengenai rancangan aplikasi yang akan dibuat relevansi dari permasalahan yang dikaji. Selain itu pada bab ini juga membahas analisis masalah yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan pada kasus yang sedang diteliti.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi pembahasan mengenai pengembangan aplikasi sejarah dan budaya kerajaan berbasis *android*, serta memaparkan hasil-hasil dari tahapan pembuatan aplikasi, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, dan kuantitatif.

BAB V: PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dan saran-saran yang diperoleh dari hasil analisa, agar nantinya dapat digunakan sebagai bahan penelitian berikutnya. ĸ.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Reni (2016) tentang Sultan Muhammad Salahuddin dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa keadaan Kesultanan Bima sebelum kepemimpinan Sultan Muhammad Salahuddin melalui (a) Situasi ekonomi sosial budaya masyarakat masa sultan sebelumnya yaitu masa Sultan Ibrahim keadaannya memprihatinkan. Keadaan pertanian dan peternakan masyarakat Bima terbengkalai, penarikan pajak secara paksa oleh Belanda. Sistem kepercayaan masayarakat Bima mayoritas Islam, sehingga pendidikan pesantren terbatas untuk kalangan tertentu saja; (b) Situasi politik adalah Sultan Ibrahim dipaksa mendatangani isi perjanjian kontrak panjang oleh Belanda dan sejak itu Kesultanan Bima sudah menjadi bagian dari wilayah pemerintahan Kolonial Belanda. Mulai saat itulah kekuasaan di tangan Belanda dan terjadi perang seperti 1) Perang Ngali; 2) Perang Dena; dan 3) Perang Kala. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kesultanan di bawah kepemimpinan Sultan Muhammad Salahuddin tahun 1917-1942 mengalami banyak kemajuan yaitu dilihat dari usaha Sultan Muhammad Salahuddin memajukan Bima melalui (a) Aspek pendidikan adalah mendirikan sekolah-sekolah umum dan sekolah agama. Tujuan mencerdaskan dan membuka kesadaran masyarakat pentingnya pendidikan bagi anak-anak mereka; (b) Aspek sosial adalah organisasi yang dirikan Sultan ataupun tidak, bertujuan untuk menambahkan nilai-nilai nasional dan semangat pada diri masyarakat untuk terus berjuang; (c) Aspek politik adalah melakukan pengusiran terhadap pemerintah Belanda dan menjadikan Bima lebih baik tanpa ada campur tangan bangsa lain terutama Belanda.

Penelitian yang dilakukan oleh Kasman (2016) tentang: 1) Sultan Abdul Qahir lahir di Bima pada tahun 1020 H. (1601 M) putra pertama dari *Mantau Asi Sawo*. Nama ibunya tidak dijelaskan dalam silsilah Raja-raja Bima yang tertulis pada naskah BO (Naskah Kuno Bima). Abdul Qahir merintis dan mendirikan Kesultanan Bima pada 5 Juli 1640 dan wafat beberapa bulan tepatnya pada tanggal 22 Desember 1640. 2) Faktor yang menyebabkan Sultan Abdul Qahir

menerima Islam. Yaitu ketika sedang terjadi konflik politik yang berkepanjangan, akibat tindakan dari *Salisi* salah seorang putra Raja *Mawaa Ndapa*, yang berambisi untuk menjadi Raja. Sehingga Sultan Abdul Qahir melarikan diri di Dusun Kamina sebuah Dusun di hutan belantara yang berada di puncak gunung lambitu di sebelah tenggara Bima. Kemudian pada tanggal 15 Rabiul Awal 1030 H. bertepatan dengan tangga 17 Februari 1621 M. putra Mahkota *La Ka'i* (Sultan Abdul Qahir) bersama pengikutnya mengucapkan dua kalimat Syahadat di hadapan para Mubalik sebagai Gurunya di Sape. 3) Usha-usaha yang dilakukan oleh Sultan Abdul Qahir untuk memajukan dan mengembangkan Islam di Bima. Menjadikan politik sebagai sarana Islamisasi, membangun lembaga-lembaga pendidikan.

Buku karya Alan Malingi tahun 2007 dengan judul Kembalinya Sang Putera Mahkota (Sultan Bima ke XIII), buku ini terdiri dari lima bagian. Pada bab pertama buku ini menjelaskan tentang pendahuluan; Bab kedua yaitu gambaran umum wilayah Bima; Bab tiga masa kecil sultan Muhammad Salahuddin; Bab empat yaitu kiprah dan perjuangan yang meliputi menggagas sistem pendidikan modern, mendorong berdirinya organisasi agama, sosial, dan budaya, pengambilalihan kekuasaan, kawin berontak, membentuk KNI daerah, maklumat 22 Nopember 1945, perjuangan di atas kapal perang Australia, menolak Negara Indonesia Timur, kunjungan presiden Soekarno, dan seruling sendu kapal bonteku. Pada bab kelima penutup. Jadi inti buku ini menjelaskan tentang kisah pada masa kecil Sultan Muhammad Salahuddin sampai menjadi seorang Sultan Bima dan perjuangan Muhammad Salahuddin untuk mendirikan pendidikan dan organisasi yang ada di daerah Bima tetapi semua penjelasnya ini tidak terlalu rinci hanya secara garis besar.

Buku karya M. Hilir Ismail tahun 2002 dengan judul Sejarah Mbojo Bima (dari jaman Naka ke jaman Kesultanan), Buku ini terdiri dari lima bagian. Bab pertama tentang jaman Naka; Bab kedua tentang jaman ncuhi; Bab ketiga tentang jaman kerajaan yang meliputi: peristiwa penting menjelang berdirinya kerajaan, kerajaan dana Mbojo berdiri pada pertengahan abad 11 M, masa pertumbuhan, kerajaan mengalami kejayaan, kerajaan Mbojo Bima mengalami kemunduran, pengaruh agama hindu di kerajaan Mbojo Bima. Bab empat

menjelas tentang jaman kesultanan yang meliputi peristiwa-peristiwa menjelaskan berdirinya kesultanan, tahap pertumbuhan kesultanan, kesultanan berada dalam jaman kejayaan, masa yang penuh tantangan, masa terikat dengan kontrak dagang; dan bab lima menjelaskan tentang lambang dan bendera kesultan Bima yang meliputi sejarah lambang dan bendera, pengertian lambang dan bendara, bentuk serta makna lambang dan bendera. Jadi inti dari buku ini menjelaskan tentang sejarah daerah Bima pada jaman Naka ke jaman Kesultanan Bima tetapi semua penjelasnya ini tidak terlalu rinci hanya secara garis besar.

Penelitian yang dilakukan oleh Tawalinuddin (2006) tentang Kesultanan Bima di Pulau Sumbawa, secara umum menjelaskan tentang daerah Bima ketika menjadi kerajaan sampai menjadi sultan yang di dalam pemerintahannya di dasari syari'at islam kepada masuknya bangsa barat, hubungan Bima dengan kolonial dan secara sekilas juga menjelaskan pula mengenai sulta – sultan di Bima. Jadi inti dari buku menjelaskan tentang daerah Bima mulai dari Kerajaan sampai menjadi kesultanan Bima tetapi semua penjelasnya ini tidak terlalu rinci hanya secara garis besar.

Henri Chambert Loir, Massie Q Abdullah, Suryadi Oman Fathurrahman, dan H. Siti Maryam Salahuddin pada tahun 2010 dengan judul: "Iman dan Diplomasi Serpihan Sejarah Kerajaan Bima". Buku ini menguak tiga dokumen penting dari kesultanan Bima periode abad ke-18 dan 19, dengan fokus terhadap dua komponen terpenting dari dinamika kerajaan masa itu, yaitu iman dan diplomasi, yaitu tentang agama, politik, dan kebijakan dalam negeri dan luar negeri. Di dalam negeri kesultanan Bima terus memperdalam dan memperkuat agama Islam sebagai salah satu asas terpenting bagi struktur sosial masyarakat Bima, seperti 30 mahkamah syar"iyah baik pejabat dari pusat maupun pada level di bawahnya. Sedangkan menyangkut kebijakan luar negeri, kesultanan Bima dalam berhubungan diplomatik dengan negeri lain harus pandai mengatur siasat menghadapi hegemoni Kolonial Belanda.

2.2. Sejarah dan Budaya

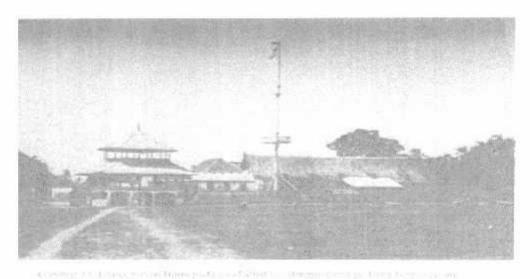
Pengertian sejarah secara umum yaitu suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang segala peristiwa yang pernah terjadi pada masa lampau yang ada dalam kehidupan. Pengertian sejarah dalam arti luas yaitu sejarah adalah ilmu yang membahas tentang kejadian atau suatu peristiwa yang terjadi pada masa lampau dalam kehidupan manusia dengan melalui bukti secara tertulis seperti kitab atau dokumen kuno dan juga secara lisan seperti tradisi secara turun temurun serta mitos, bukti yang berupa benda seperti artefak dan prasasti dan juga monumen sejarah. Sejarah juga mempelajari mengenai peristiwa dan waktu. Dengan demikian, adanya masalah waktu menjadi peran penting dalam mempelajari sebuah peristiwa. Para sejarawan biasanya dalam mengatasi masalah waktu dengan cara membuat sebuah periodesasi.

Dalam sejarah terdapat 3 aspek, antara lain : masa lampau, masa sekarang, serta masa mendatang. Pada masa lampau akan dijadikan sebagai suatu titik tolak untuk masa mendatang sehingga nilai dari sejarah tersebut mengandung pelajaran nilai dan moral. Pada masa sekarang, ilmu sejarah dipahami oleh generasi penerus sebagai sumber untuk menuju kemajuan dalam kehidupan. Peristiwa yang sudah pernah terjadi pada masa lampau menunjukkan mengenai kehidupan manusia serta kebudayaannya sehingga akan membuat hubungan sebab akibat mengapa peristiwa tersebut dapat terjadi dalam kehidupan zaman itu, meskipun tidak juga setiap peristiwa akan tercatat dalam sejarah. Kata sejarah berasal dari bahasa Arab yaitu syajarotun yang berarti pohon. Kata ini kemudian berkembang artinya menjadi akar, keturunan, asal usul, riwayat, dan silsilah. Apabila kita melihat gambar silsilah keluarga raja-raja pada masa lalu akan tampak menyerupai pohon, sedangkan silsilah keluarga raja itu dituliskan terbalik dari batang pohon, kemudian ke cabang dan ranting -rantingnya. Kata sejarah diserap ke dalam bahasa Melayu pada abad ke-13. Namun, di dalam bahasa Arab sendiri ilmu yang mempelajari kisah - kisah pada masa lali disebut dengan istilah tarikh. Dalam bahasa Inggris kata sejarah dikenal dengan istilah history, yang artinya masa lampau umat manusia. Kata history, berasal dari bahasa Yunani yaitu istoria yang berarti ilmu. Dalam perkembangannya kata istoria diperuntukkan bagi pengkajian terhadap segala sesuai mengenai manusia secara kronologis. Dalam bahasa Jerman, kata sejarah disebut dengan geschichte yang artinya adalah sesuatu yang telah terjadi.

Kata budaya diambil dari bahasa sansekerta yakni 'buddhayah'. Kata ini memiliki arti bahwa segala sesuatu yang ada hubungannya dengan akal serta budi manusia. Sedangkan secara harfiah, budaya merupakan cara hidup yang digunakan sekelompok masyarakat yang diturunkan dari generasi sebelumnya kepada generasi berikutnya. Adapun perbedaan antara agama, politik, pakaian, lagu, bangunan, suku, bahasa, ataupun karya seni akan membuat terbentuknya suatu budaya. Budaya adalah, suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. (Ismaun, 2005)

2.3. Kerajaan Mbojo Bima NTB

Istana kerajaan Mbojo Bima NTB dengan satu pintu gerbang utama di bagian depan dan sekarang sudah dialihfungsikan menjadi museum Asi Mbojo Bima seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Istana Kerajaan Mbojo Bima NTB (Sumber: Ahmad, 2017)

Suatu daerah pasti mempunyai asal usul tersendiri, budaya, dan sejarah masing-masing, begitu juga pun dengan Daerah Bima yang dulu pernah merupakan sebuah kerajaan yang swapraja selama lima atau enam abad sebelum lahirnya Republik Indonesia. Sejarah kerajaan Bima hanya diketahui secara dangkal, disebabkan terutama karena pemerintah Belanda boleh dikatakan tidak menaruh minat terhadap Bima, asal keamanan dan ketertiban tidak terganggu. Namun dari Dua sumber lain dapat ikut menjelaskan perkembangan sejarah Bima.

Pertama, ilmu arkeologi yang selama ini hanya mengungkapkan segelintir peninggalan yang terpisah-pisah. Namun ilmu arkeologi itulah yang barangkaliakan berhasil menentukan patokan-patokan kronologi terpenting dari masa prasejarah sampai masa Islam. Kedua, sejumlah dokumen dalam bahasa Melayu yang ditulis di Bima antara abad ke-17 sampai dengan abad 20. Bahasa Bima merupakan bahasa setempat yang dipakai sehari-hari di Kabupaten Bima dan Dompu (nggahi Mbojo). Bahasa tersebut jarang, dan sejak masa yang relatif muda, digunakan secara tertulis. Beberapa teks lama yang masih tersimpan dalam bahasa tersebut, tertulis dalam bahasa Arab atau Latin. Tiga jenis aksara asli Bima pernah dikemukakan oleh pengamat-pengamat asing pada abad ke-19, tetapi kita tidak mempunyai contoh satu pun yang membuktikan bahwa aksara tersebut pernah dipakai.

Oleh karena itu bahasa Bima rupanya tidak pernah menjadi bahasa tertulis yang umum di daerah tersebut. Pada jaman dahulu, bahasa lain pernah digunakan. Dua prasasti telah ditemukan di sebelah barat Teluk Bima, satu agaknya dalam bahasa Sanskerta, yang lain dalam bahasa Jawa kuno. Selanjutnya bahasa Makassar dan bahasa Arab kadang-kadang dipakai juga. Ternyata sejak abad ke-17 kebanyakan dokumen tersebut resmi ditulis di Bima dalam Bahasa Melayu. (Henry Chambert-Loir, 2004)

2.4. Raja dan Neuhi

Riwayat hidup Sultan Mohammad Salahuddin dan ucapan terimakasihnya kepada pemerintah pusat yang ditunjukkan pada gambar 2,2.



Gambar 2.2 Sultan Mohammad Salahuddin (Sumber: Ahmad, 2017)

Sejarah Bima menyebutkan bahwa kerajaan Bima dahulu terpecah –pecah dalam kelompok-kelompok kecil yang masing-masing dipimpin oleh Ncuhi (ketua atau perdana mentri). Sultan Mohammad Salahuddin merupakan sultan terakhir yang memimpin masa kejayaan kerajaan Mbojo Bima mulai dari tahun 1888 sampai 1917. Ada lima Ncuhi yang menguasai lima wilayah yaitu : Ncuhi Dara, memegang kekuasaan wilayah Bima tengah. Ncuhi Parewa, memegang kekuasaan wilayah Bima selatan. Ncuhi Padolo, memegang kekuasaan wilayah Bima barat. Ncuhi Banggapupa, memegang kekuasaan wilayah Bima utara. Ncuhi Dorowani, memegang kekuasaan wilayah Bima timur. Kelima Ncuhi ini hidup berdampingan secara damai, saling hormat menghormati dan selalu mengadakan musyawarah mufakat bila ada sesuatu yang menyangkut kepentingan bersama.

Dari kelima Ncuhi tersebut, yang bertindak selaku pemimpin dari Ncuhi lainnya adalah Ncuhi Dara. Pada masa-masa berikutnya, para Ncuhi ini dipersatukan oleh seorang utusan yang berasal dari Jawa. Menurut legenda yang dipercaya secara turun temurun oleh masyarakat Bima. Cikal bakal Kerajaan Bima adalah Maharaja Pandu Dewata yang mempunyai 5 orang putra yaitu: (1) Darmawangsa (2) Sang Bima (3) Sang Arjuna (4) Sang Kula (5) Sang Dewa. Salah seorang dari lima bersaudara ini yakni Sang Bima berlayar ke arah timur dan mendarat disebuah pulau kecil disebelah utara Kecamatan Sanggar yang bernama Satonda. Sang Bima inilah yang mempersatukan kelima Ncuhi dalam satu kerajaan yakni Kerajaan Bima, dan Sang Bima sebagai raja pertama bergelar Sangaji. Sejak saat itulah Bima menjadi sebuah kerajaan yang berdasarkan Hadat, dan saat itu pulalah Hadat Kerajaan Bima ditetapkan berlaku bagi seluruh rakyat tanpa kecuali. Hadat ini berlaku terus menerus dan mengalami perubahan pada masa pemerintahan raja Mawa'a Bilmana.

Setelah menanamkan sendi-sendi dasar pemerintahan berdasarkan Hadat, Sang Bima meninggalkan Kerajaan Bima menuju timur, tahta kerajaan selanjutnya diserahkan kepada *Ncuhi* Dara hingga putra Sang Bima yang bernama Indra Zamrud sebagai pewaris tahta datang kembali ke Bima pada abad XIV/ XV. Raja Bima pertama yang dikenal dengan dewa yang terbit dari dalam potu (bambu Petung) digelar Maharaja Indra Zamrut. (Ahmad, 2017)

2.5. Museum Asi Mbojo Bima NTB

Museum Asi Mbojo adalah bekas Istana Kerajaan/Kesultanan Bima. Istana Kesultanan Bima dibangun pada tahun 1927 – 1930 dibangun oleh arsitektur dari Ambon yang bernama Mr. Obzieter Rehatta dengan perpaduan konstruksi tradisional dan Eropa yang ditunjukkan pada gambar 2.3.



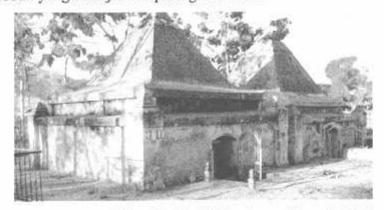
Gambar 2.3 Museum Asi Mbojo Bima NTB (Sumber : Ahmad, 2017)

Istana ini juga memiliki sebuah tiang bendera yang bermakna atau monumental. Tiang bendera yang berbentuk tiang perahu sekaligus untuk memperingati pembubaran Angkatan Laut dari Kerajaan Bima pada abad ke-18 tahun 1789. Pada tanggal 10 Agustus 1989 dialihfungsikan menjadi Museum Asi Mbojo yang diresmikan oleh Bapak Gubernur Nusa Tenggara Barat, H. Warsito dan Bapak Bupati Bima H. Oemar Harun, BSc dan pada tanggal 14 Januari 1997 diadakan renovasi dan penataan benda-benda pusaka peninggalan kerajaan yang diresmikan oleh Bapak Bupati Bima, Adi Haryanto. Di Museum Asi Mbojo tersimpan koleksi benda-benda pusaka peninggalan Kerajaan/Kesultanan Bima vang terbuat dari emas, seperti: Mahkota Kerajaan, Keris Kerajaan/Kesultanan Bima, Golok Sakti La Ngguntu Rante, Keris-keris Pusaka, Payung Kerajaan, senjata, tongkat, perlengkapan kuda kerajaan, pakaian adat serta barang-barang lainnya yang digunakan oleh Raja/Sultan untuk kegiatan sehari-hari. Pada tahun 2009, Museum Asi Mbojo menjadi Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bima. Istana yang menghadap ke arah alun-alun Serasuba ini memiliki dua pintu gerbang utama serta halaman yang lumayan luas, sekitar 500 meter persegi.

Di sebelah kanan istana terdapat bangunan tua yang didirikan pada tahun 1872, yaitu Masjid Muhammad Salahuddin Bima. Konsep tata letak bangunan istana, masjid, dan alun-alun melambangkan tiga elemen yang harus membentuk kesatuan yang utuh, antara pemerintah (istana), religi (masjid), dan alun-alun (rakvat). Ada juga meriam tua yang mengarah ke utara dan alun-alun. Meriam ini merupakan peninggalan Kolonial Belanda. Pada tahun 1986, Umar Harun, Bupati Bima yang menjabat saat itu, mengusulkan agar Istana Bima Asi Mbojo dialihfungsikan menjadi sebuah museum dengan nama Museum Asi Mbojo. Di dalam museum, tersimpan benda-benda bersejarah peninggalan Kesultanan Bima, seperti ranjang tidur, kain, lemari, foto para sultan, mahkota sultan, parang berukir "Gunti Rante", senjata, alat-alat ternak, alat-alat rumah tangga, baju adat kesultanan, dan lain-lain. Istana Bima Asi Mbojo yang kini sudah berubah menjadi museum ini sangat mudah ditemukan karena posisinya yang berdekatan dengan alun-alun Kota Bima. Akses kendaraan yang bisa digunakan menuju museum asi apabila anda dari bandara Sultan Muhammad Salahudin Bima bisa menggunakan taksi atau angkot begitu juga apabila anda berangkat dari terminal Dara Bima. Waktu tempuh jika dari bandara sekitar 30 menit dan apabila dari terminal waktu tempuhnya 10 menit. Tarif disesuaikan dengan negosiasi anda dengan supir taksi ataupun angkot. Tiket masuknya pun sangat murah: Rp 2,000,00 untuk orang dewasa, Rp 500,00 untuk anak-anak, Rp 3,000,00 untuk wisatawan, serta Rp 1.000,00 untuk pelajar atau mahasiswa. (Sarifuddin, 2017)

2.6. Makam Tolobali

Makam Tolobali terletak satu kilometer ke arah utara Kota Bima, tepatnya di wilayah Tolobali yang ditunjukkan pada gambar 2.4.



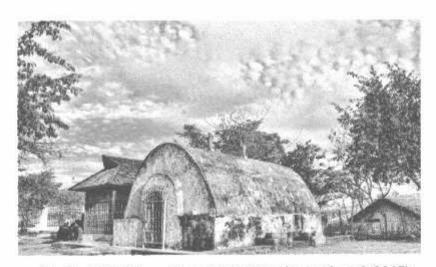
Gambar 2.4 Makam Tolobali (Sumber: Ahmad, 2017)

Terdapat makam beberapa Sultan Bima dan tokoh agama, antara lain :

- Makam Sultan Abdul Kahir Sirajudin (Ruma Mantau Uma Jati) Sultan Bima II, dilahirkan pada bulan Ramadhan 1038 H (April 1627 M) yang menikah dengan adik dari isteri Sultan Makasar bernama Daeng Sikantu.
- Makam Sultan Nurudin Abubakar Alisya (Ruma Mawa'a Paju) Sultan Bima
 III, lahir tanggal 5 Desember 1651 yang beristrikan Daeng Tamemang,
 saudara Karang Langkese, anaknya Raja Tallo. Deberi gelar Ruma Ma Wa'a
 Paju karena beliau memadukan payung jabatan raja berwarna kuning yang
 dikenal dengan Paju Monca.
- Makam Sultan Jamaluddin (Ruma Ma Wa'a Rowo). Sultan Bima IV, lahir pada tanggal 8 Agustus 1673 M. Diberi gelar Ruma Ma Wa'a Romo karena beliau pAndai becara, tegas dan lantang.
- Syekh Umar Albantani, ulama besar asal Banten sebagai guru dan penyiar agama Islam di Wilayah Kesultanan Bima.

2.7. Makam Dana Traha

Makam ini terletak satu kilometer di sebelah selatan Istana Kesultanan Bima. Tepatnya di atas Bukit Dana Taraha yang ditunjukkan pada gambar 2.5.



Gambar 2.5 Makam Dana Traha (Sumber: Ahmad, 2017)

Terdapat makam Sultan Bima pertama yang merupakan penerima ajaran Islam pertama di Bima yakni Sultan Abdul Kahir atau raja terakhir dari Kerajaan Bima. Disamping itu terdapat makam Putra H. Abdul Kahir Jena Teke/Raja Muda Kesultanan Bima sekaligus bupati pertama daerah kabupaten Bima setelah berakhirnya pemerintahan berdasarkan kesultanan ke sistem pemerintahan swapraja. Beberapa makam lainnya adalah makam kerabat kesultanan dan makam para pembesar agama Islam pada zamannya. Tempat ini banyak dikunjungi oleh peziarah baik pada pagi, siang atau pun sore hari. Dari atas Bukit Dana Taraha, Anda juga dapat menikmati panorama sekitar Kota Bima dan Teluk Bima.

2.8. Budaya Kerajaan Mbojo Bima NTB

Pacoa Jara (Pacuan Kuda)

Pacuan Kuda yang diselenggarakan Pemerintah Kota Bima di Arena Pacuan Kuda Kelurahan Sambinac yang ditunjukkan pada gambar 2.6.



Gambar 2.6 Pacoa Jara (Pacuan Kuda) (Sumber: Ahmad, 2017)

Pacuan Kuda Tradisional ini sering diselenggarakan pada hari – hari besar atau perayaan lain seperti : HUT RI (Agustus), HUT Bima (Juli), HUT NTB (Desember) dII serta pada setiap hari minggu diadakan latihan, ada yang berbeda dengan daerah lain pada kegiatan pacuan kuda tradisional ini, dimana Joki / penunggang kuda pacu adalah anak – anak yang umurnya masih dibawah 10 tahun namun memiliki keahlian menunggang kuda dengan baik. Pemerintah Kabupaten Bima dan Kota Bima telah menetapkan Pacuan Kuda Tradisional ini sebagai Kalender Of Event Pariwisata Kabupaten dan Kota Bima dan kegiatan ini telah dilaksanakan empat kali dalam setahun. Joki Belia Tanpa pelana merupakan sebuah keberanian warisan turun temurun masyarakat Bima. Mereka tidak dibekali alat kelengkapan berkuda yang memadai. Tapi kelincahan mereka menunggang kuda tidak diragukan lagi. visualisasi.

Ntumbu (Adu Kepala)

Salah satu atraksi seni budaya tradisional Bima yang cukup unik adalah Adu Kepala atau dalam Bahasa Bima disebut Ntumbu yang ditunjukkan pada gambar 2.7.



Gambar 2.7 Ntumbu (Adu Kepala) (Sumber: Ahmad, 2017)

Belum ada pihak yang mengetahui secara pasti kapan atraksi kesenian seperti ini mulai ada di Bima. Karena Atraksi Ntumbu ini hanya ditemkukan di desa Ntori kecamatan Wawo. Namun beberapa sejarahwan dan budayawan berpendapat bahwa atraksi ini telah ada pada zaman kesultanan Bima pada abat ke 17. Hampir 90 porsen atraksi kesenian tradisional Bima didominasi oleh atraksi ketangkasan yang menggambarkan semangat patriotisme dan kepahawanan. Hal itu dibuktikan dengan penggunaan alat-alat ktangkasan dan perlengkapan perang seperti parang, tombak, keris dan lain-lain dalam setiap atraksi.

Di Desa Ntori kecamatan Wawo Bima, Ntumbu diwariskan turun temurun oleh satu keluarga atau keturunan. Dan tidak bisa dimainkan oleh orang lain di luar lingkungan keluarga itu. Sebelum bertanding (Beradu Kepala), salah scorang yang tertua di antara mereka memberikan air doa dan mantera-mantera kepada seluruh anggota pemain. Mantera itu adalah ilmu kebal sehingga ketika mereka melakukan adu kepala tidak merasakan sakit dan tidak benjol atau berdarah akibat benuran kepala itu. Atraksi Adu Kepala diiringi oleh alunan musik tradisonal Bima yaitu Dua Buah Gendang, Satu serunai, Gong, dan Tawa-tawa. Ketika musik dimainkan, beberapa orang berlaga di depan seperti gaya pencak silat lalu saling menyerang dengan kepala. Sejarahwan M. Hilir Ismail mengemukakan bahwa Atraksi Adu Kepala ini sempat juga dilarang karena ada pandangan bahwa

atraksi ini bertentangan dengan ajaran Islam. Kenapa demikian ? karena kepala adalah simbol kehormatan seseorang jadi alangkah hinanya jika diadu. Namun ada juga kalangan yang berpendapat bahwa hal itu adalah bagian dari tradisi untuk menggugah semangat patriotisme membela negara(Kerajaan). Terlepas dari polemik itu, dalam konteks kekinian Adu Kepala merupakan salah satu komditi pariwisata Kabupaten Bima yang perlu dilestarikan keberadaanya.

Rimpu (Hijab)

Busana Rimpu merupakan busana khas masyarakat wanita Bima seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.8.



Gambar 2.8 Rimpu (Hijab) (Sumber: Ahmad, 2017)

Busana rimpu mulai tumbuh pesat pada masa kesultanan seiring dengan tuntutan syariat islam untuk menutup aurat. Pada saat itu, setiap wanita yang keluar rumah wajib memakai rimpu dan merupakan sebuah aib bagi keluarga jika mereka keluar rumah tanpa rimpu. Dengan mengenakan dua buah sarung yang satu dipergunakan untuk menutup mulai dari kaki sampai pusar sedangkan yang satunya lagi dipergunakan untuk menutup bagian atas sampai kepala.

Biola Katipu (Musik Tradisional)

Seni musik jenis ini baru berkembang di era tahun 2000 an. Biola Katipu adalah perpaduan musik Biola, Katipu (Ketipung), Gambo (Gambus), Gitar Bas, Daf dan Rawa (lagu) Mbojo seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.9.



Gambar 2.9 Biola Katipu (Musik Tradisional) (Sumber: Ahmad, 2017)

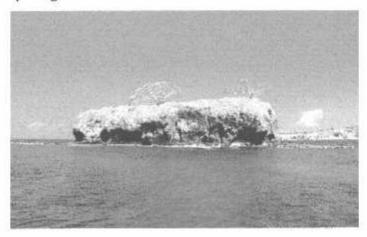
Jenis musik ini cukup digemari masyarakat Bima- Dompu, karena menghadirkan nuansa baru jenis musik Rawa Mbojo dengan musik Dangdut. Lyrik lagu yang dinyanyikan kebanyakan lyrik musik dangdut tapi syairnya dalam bahasa Bima-Dompu. Karena merupakan perpaduan dengan musik Dangdut, banyak lirik lagu dangdut yang bersyair Bima dilantunkan dalam Biola Katipu, misalnya lirik dan isntrumen dagdut Meggy Z, Hamdan ATT, dan Caca Handika. Meskipun masih ada juga lirik-lirik *Rawa* Mbojo yang dilantunkan kembali dalam Harmony musik Biola Katipu.

2.9. Wisata Sejarah Kerajaan Mbojo Bima NTB

Pulau Ular

Dibalik keindahan dan keunikannya Pulau Ular memang menyimpan sejuta mistis dan sejarah,menurut legenda turun temurun,pada zaman dahulu saat orangorang yang tinggal di Desa Pai tak banyak di diami oleh masyarakat yang banyak seperti saat sekarang,alias masih sedikit berkisar antara sepuluh hingga dua puluh orang saja. Desa Pai yang kala itu masih penuh dengan pohon-pohon besar dan Hutan-hutan membangun desa dengannya sistem kekerabatan yang kuat dan kesukuan yang dipimpin oleh kepala adat yang dianggap memiliki peranan penting,terpandang,disegani dan memiliki pengetahuan yang lebih di daulat sebagai pemimpin adat. Pulau Ular yang ada di Desa Pai memang memiliki berbagai versi, ada yang bilang pulau Ular itu adalah kapal Asing yang terdampar pada saat zaman peperangan zaman dahulu karena bentuk nya yang seperti kapal

kalau dilihat pada saat air laut pasang turun dan dua pohon jendemawa yang ada diatas nya sebagai tiang kapal, dan ular - ular nya adalah para bala Tentara dan Prajurit serta ABK kapal yang terdampar dan karam pada saat peperangan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.10.



Gambar 2.10 Pulau Ular (Sumber: Ahmad, 2017)

Hal ini banyak dipercaya masyarakat didukung oleh penemuan-penemuan bangkai kapal yang juga terdapat disekitar pulau itu. Sementara bangkai kapal yang ditemukan sama tenggelamnya pada saat yang bersamaan atau setelahnya, tetapi dengan keberadaan nya memperkuat cerita dan sejarah yang berkembang memang dari bangkai kapal perang asing yang tenggelam dan karam. Akses kendaraan yang bisa digunakan menuju pulau ular apabila anda dari bandara Sultan Muhammad Salahudin Bima bisa menggunakan taksi atau angkot kemudian anda bisa naik kapal bot dengan tarif Rp. 100.000/orang waktu tempuh sekitar 6 jam. Tarif disesuaikan dengan negosiasi anda dengan supir taksi ataupun angkot.

Gunung Tambora

Naskah kuno Bima, Bo Sangaji Kai mencatat dengan rinci suasana saat Gunung Tambora meletus pada Bulan April tahun 1815. Dalam naskah tersebut diceritakan, tak ada warga sekitar yang tersisa akibat letusan mahadahsyat itu seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.11.

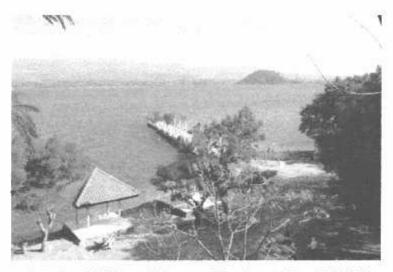


Gambar 2.11 Gunung Tambora (Sumber: Ahmad, 2017)

Bahkan 2 suku yang mewakili 2 kerajaan di daerah tersebut hilang tak tersisa, yaitu Kerajaan Pekat dan Kerajaan Tambora. Sehingga dari 6 suku yang ada di Bima, yaitu Suku Bima, Dompu, Sumbawa, Sanggar, Pekat dan Tambora, hanya tersisa 4 suku. Kitab Bo Sangaji Kai sendiri ditulis dalam bahasa Arab-Melayu dengan jumlah halaman 120 yang disusun sejak tahun 1600-an hingga tahun 1800-an. "Ada 2 kerajaan yang tertimbun. (Kerajaan) Tambora dan Pekat. Setelah dicari-cari memang begitu, habis orang Tambora dan Pekat. Akses kendaraan yang bisa digunakan menuju gunung Tambora apabila anda dari bandara Sultan Muhammad Salahudin Bima bisa menggunakan taksi atau angkot begitu juga apabila anda berangkat dari terminal Dara Bima. Waktu tempuh jika dari bandara sekitar 6 jam dan apabila dari terminal waktu tempuhnya 5 jam 30 menit. Tarif disesuaikan dengan negosiasi anda dengan supir taksi ataupun angkot.

Pantai Lawata

Pantai Lawata merupakan pantai yang terletak di Kabupaten Bima tepatnya di kawasan kelurahan Sambinac atau kurang lebih berjarak hanya sekitar lima kilometer dari pusat pemerintahan kota Bima, Nusa Tenggara Barat (NTB). Pantai ini juga berada di dekat jalan provinsi dan posisinya terletak tak jauh dari awal memasuki kawasan kabupaten Bima seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.12.



Gambar 2.12 Pantai Lawata (Sumber: Ahmad, 2017)

Asal nama Lawata sendiri sebenarnya memiliki legenda yang berasa dari seorang musafir dari Jawa yang dikenal sebagai Sang Bima. Pada saat itu, Sang Bima datang bersama istri yang merupakan anak dari Ncuhi di Tambora. Untuk melakukan penyambutan, digelar tarian di pantai dan untuk mempersilahkan tamunya duduk, para Ncuhi berkata "Ake Lawang Ita", dimana lawang berarti pintu masuk dan ita adalah tuan. Kemudian Lawang Ita dijadikan nama pantai yakni Lawata dengan artian pintu masuk di kota Bima. Objek wisata Pantai Lawata menyuguhkan panorama alam yang indah dengan hamparan pasir putihnya yang halus serta air laut yang biru dan jernih. Beberapa tonjolan perbukitan pun tampak menghiasi dan menyejukkan pandangan anda dengan warna hijau dan sedikit kekuningan. Pantai yang menghadap langsung ke kawasan teluk bima ini memiliki ombak yang tenang sehingga cukup aman untuk bermain air ataupun berenang di bibir pantainya. Akses kendaraan yang bisa digunakan menuju makam dana traha apabila anda dari bandara Sultan Muhammad Salahudin Bima bisa menggunakan taksi atau angkot begitu juga apabila anda berangkat dari terminal Dara Bima. Waktu tempuh jika dari bandara sekitar 30 menit dan apabila dari terminal waktu tempuhnya 15 menit. Tarif disesuaikan dengan negosiasi anda dengan supir taksi ataupun angkot.

Wadu Ntanda Rahi (Batu Menangis)

Cerita legenda Wadu Ntanda Rahi diyakini banyak terdapat di seluruh pelosok Mbojo seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.13.



Gambar 2.13 Wadu Ntanda Rahi (Batu Menangis) (Sumber: Ahmad, 2017)

Masyarakat Sanggar khususnya taloko meyakini bahwa di sanalah tempat cerita Wadu Ntanda Rahi itu. Namun Inti atau hakikat ceritanya hanyalah satu yaitu tentang kesetiaan seorang istri dalam mengarungi bahtera hidup berumah tangga. Ia menjadi batu karena ingin mengabdikan cinta dan kesetiaannnya kepada sang Suami yang telah merantau dan tenggelam di lautan luas. Pada suatu hari seorang istri yang sangat menyayangi sang suami, pergi keatas bukit gunung untuk melihat suaminya yang pergi berlayar. Tapi sebelum dia pergi ke atas bukit banyak orang-orang di tempatnya itu yang melarang dia untuk naik keatas sana namun dia tidak mendengarkan dan tidak menghiraukan nasehat dari orang-orang itu, malah menjalankan keinginannya itu untuk melihat suaminya walaupun banyak orang yang melarang, dia tidak perduli dengan semua itu.

Akhirya dia kesana dengan keinginan yang tinggi karena semua ini yang dia lakukan adalah sebagai tanda pengabdian dan kesetiaan terhadap sang suami. Setelah sampai di atas bukit gunung dia berdiri dengan lelah, cemas, bahkan melamun sambil berpikir dan melihat kearah tempat sang suaminya berlayar dan akhirnya berubah menjadi batu. Akses kendaraan yang bisa digunakan menuju Wadu Ntanda Rahi (Batu Menangis) apabila anda dari bandara Sultan Muhammad Salahudin Bima bisa menggunakan taksi atau angkot begitu juga apabila anda berangkat dari terminal Dara Bima. Waktu tempuh jika dari

bandara sekitar 40 menit dan apabila dari terminal waktu tempuhnya 25 menit. Tarif disesuaikan dengan negosiasi anda dengan supir taksi ataupun angkot.

Uma Lengge

Di Kabupaten Bima terdapat rumah tradisional yang disebut "Uma Lengge". Uma berarti berarti rumah dan lengge berarti mengerucut/pucuk yang menyilang seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.14.



Gambar 2.14 Uma Lengge (Rumah Adat) (Sumber: Ahmad, 2017)

Uma lengge merupakan rumah tradisional peninggalan nenek moyang suku Bima. Secara umum struktur uma lengge berbentuk kerucut setinggi 5 cm sampai 7 cm, bertiang 4 dari bahan kayu, beratap alang-alang yang sekaligus menutupi tiga per empat bagian rumah sebagai dinding dan memiliki pintu masuk dibagian bawah atap, terdiri atas atap rumah atau butu uma yang terbuat dari alang-alang, langit-langit atau taja uma yang terbuat dari kayu lontar, serta lantai tempat tinggal terbuat dari kayu pohon pinang atau pohon kelapa. Pada bagian tiang rumah juga digunakan kayu sebagai penyanggah, yang fungsinya sebagai penguat setiap tiang-tiang uma lengge. Uma lengge terdiri dari 3 lantai. Lantai pertama dipergunakan untuk menerima tamu dan kegiatan upacara adat, lantai kedua berfungsi sebagai tempat tidur sekaligus dapur, sementara itu lantai ketiga digunakan untuk menyimpan bahan makanan, seperti padi dan lain-lain.

Secara geografis uma lengge berlokasi di tiga tempat yaitu di Desa Maria Kecamatan Wawo, Desa Mbawa Kecamatan Donggo dan Desa Sambori Kecamatan Lambitu, Rumah tradisional Bima khususnya di wilayah Mbawa dan Padende (Donggo) disebut Uma Leme. Seiring perubahan zaman dimana masyarakat lebih memilih tinggal di rumah yang lebih luas dan nyaman maka keberadaan uma lengge ini sudah semakin terkikis dan tertinggal. Fungsinya pun sudah dialihkan sebagai lumbung padi dan terpisah dari rumah penduduk. Hal ini dimaksud untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, seperti ketika ada kebakaran atau bencana lain. Bila rumah tempat tinggalnya terbakar maka masih ada uma lengge sebagai lumbung yang menjadi hartanya atau sebaliknya. Uma Lengge merupakan aset budaya bima dan warisan leluhur Suku Bima yang harus dijaga dan dilestarikan untuk para generasi yang akan datang. Akses kendaraan yang bisa digunakan menuju makam dana traha apabila anda dari bandara Sultan Muhammad Salahudin Bima bisa menggunakan taksi atau angkot begitu juga apabila anda berangkat dari terminal Dara Bima. Waktu tempuh jika dari bandara sekitar 4 jam dan apabila dari terminal waktu tempuhnya 3 jam setengah. Tarif disesuaikan dengan negosiasi anda dengan supir taksi ataupun angkot.

2.10. Aplikasi Mobile

Aplikasi Mobile adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan Anda melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti PDA, telepon seluler atau Handphone. Dengan menggunakan aplikasi mobile, Anda dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi mobile untuk hiburan paling banyak digemari oleh hampir 70% pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya fitur game, music player, sampai video player membuat kita menjadi semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun.

2.11. Android SDK

Android SDK adalah tools Application ProgrammingInterface (API) yangdiperlukan untuk mulai mengembangkanaplikasi pada sistem operasi Androidmenggunakan bahasapemrograman Java. Android merupakan subset perangkatlunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, middlewaredan aplikasi kunciyang dikeluarkan oleh Google. Oleh karena itu Android SDK merupakan bagian yang sangat penting dalam merancang sebuah aplikasi android

2.12. Eclipse IDE

Eclipse adalah sebuah Integrated Development Environment(IDE) untukmelakukan pengembangan software dan dapatdijalankan pada OS multiplatformseperti Microsoft Windows,Linux, Solaris, Mac OS. Eclipse bahasapemograman Java, патит Eclipse juga dikembangkandengan mendukungpengembangan aplikasi yang berbasis bahasa pemrograman lainseperti C/C++, Cobol, Phyton, Pearl, PHP. Selain sebagai IDEuntuk pengembangan aplikasiEclipse juga bias digunakan untukaktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak sepertidokumentasi, pengujian perangkat pengembanganweb danlain sebagainya. Eclipse pada saat ini merupakan sala satu IDEfarvoritkarena gratis dan open source, yang berarti semua orangboleh melihat kodepemrograman perangkat lunak ini. Selain itu,kelebihan dari Eclipse yaitukemampuannya untuk dapat yangmembuatnya sangat popular dikembangkanoleh pengguna dengankomponen yang disebut plug-in. Secara umum Eclipseselaludilengkap dengan Java Development Tools (JDT) yaitu pluginyangmembuat Eclipse kompatibel untuk mengembangkanprogram yang berbasis Java. Apabila ingin mengembangkanprogram C/C++, di dalam Eclipse juga terdapatC/C++Development Tools (CDT) yang menjadi dasar perangkat untukbahasa tersebut.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap pertama yang menjadi dasar proses pembuatan sistem. Kelancaran proses pembuatan aplikasi secara keseluruhan dan kelengkapan fitur software yang dihasilkan sangat tergantung pada hasil analisa kebutuhan ini.

Analisis kebutuhan bertujuan untuk identifikasi aktor-aktor yang terlibat dalam sistem. Analisis kebutuhan ini ditujukan untuk menggambarkan kebutuhan-kebutuhan yang harus disediakan oleh sistem agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Analisis kebutuhan terdiri dari kebutuhan fungsional dan non fungsional.

3.1.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan atau fungsi yang harus dimiliki oleh sebuah sistem. Dengan dideskripsikan kebutuhan fungsional ini, maka suatu sistem memiliki sebuah target yang harus dipenuhi, yaitu:

Sistem bisa digunakan pada Versi android 4.0 – 5.0

3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan merujuk kepada karakteristik sistem yang harus dimiliki. Berikut beberapa kebutuhan non fungsional yang harus dipenuhi antara lain:

a. Reliability

Aplikasi yang dikembangkan dapat diakses dan digunakan dengan mudah, serta dapat diakses kapan saja dimana saja tanpa terikat waktu.

b. Performance

Aplikasi yang dikembangkan dapat digunakan oleh siapapun yang ingin mengetahui tentang sejarah dan budaya kerajaan Mbojo Bima NTB, fitur peta yang ada didalamnya cukup praktis dan efisien untuk mengetahui lokasi wisata sejarah kerajaan.

c. Information

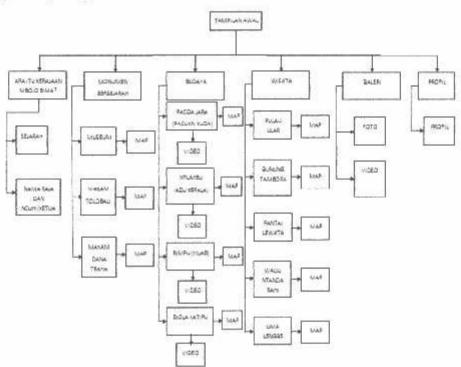
Informasi pada aplikasi terdiri dari informasi sejarah dan nama raja kerajaan Mbojo Bima NTB, monumen bersejarah diantaranya museum dan makam, budaya pada zaman kerajaan, dan wisata sejarah kerajaan.

3.2 Perancangan

Dalam tahap ini, akan melakukan perancangan struktur navigasi, flowchurt dan layout dari aplikasi yang akan dibuat. Dalam merancang aplikasi ini, menggunakan flowchurt untuk menggambarkan aktivitas apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem, Selain itu struktur navigasi dan storybourd juga digunakan untuk membuat alur dari aplikasi agar dapat mempermudah dalam pembuatan aplikasi.

3.2.1 Struktur navigasi

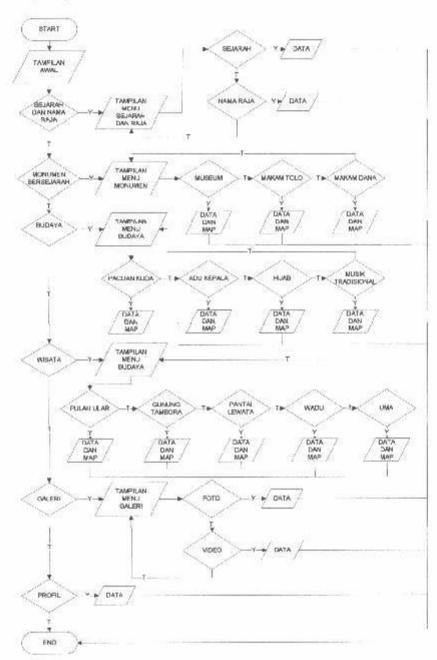
Struktur Navigasi Struktur Navigasi merupakan rancangan gambaran hubungan dan alur aplikasi akan berjalan dari satu menu ke menu lainnya dalam pengembangan Aplikasi Sejarah dan Budaya Mbojo Bima Berbasis Android. Seperti ditunjukkan pada gambar 3.3.



Gambar 3.1 Struktur Navigasi

3.2.2 Flowchart

Flowchart atau Bagan alir adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (flowchart) digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi pengenalan sejarah dan budaya Kerajaan Mbojo Bima. Seperti ditunjukkan pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Flowchart Sistem

3.2.3 Perancangan

Perancangan merupakan tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.

 Perancangan tampilan utama program seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Tampilan Utama

Pada tampilan utama aplikasi terdapat enam menu yaitu menu sejarah, monumen, budaya, wisata, galeri dan profile.

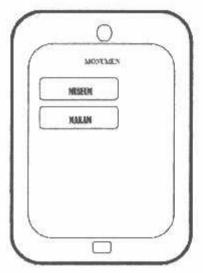
 Perancangan tampilan ketika memilih menu sejarah dan nama raja, seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Tampilan Menu Sejarah dan Nama Raja

Pada menu sejarah dan nama raja terdapat informasi sejarah dan nama raja yang menjabat selama berdirinya kerajaan Mbojo Bima NTB.

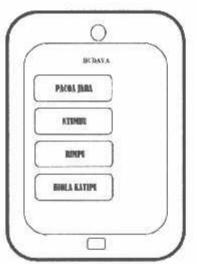
 Perancangan tampilan ketika memilih menu monumen seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Tampilan Menu Monumen

Pada menu monumen terdapat informasi bangunan bersejarah yang berhubungan dengan kerajaan Mbojo Bima NTB diantaranya museum dan makam kerajaan.

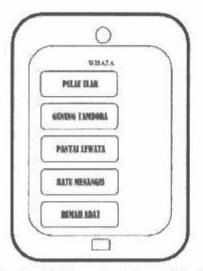
 Perancangan tampilan ketika memilih menu budaya seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Tampilan Menu Budaya

Pada menu budaya terdapat empat menu budaya kerajaan Mbojo Bima diantaranya yaitu pacoa jara (pacuan kuda), ntumbu (adu kepala), rimpu (hijab), dan biola katipu (musik tradisional).

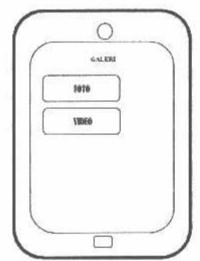
 Perancangan tampilan ketika memilih menu wisata seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Tampilan Menu Wisata

Pada menu wisata terdapat lima menu wisata sejarah kerajaan Mbojo Bima diantaranya yaitu pulau ular, gunung tambora, pulau lewata, batu menangis, dan rumah adat kerajaan.

 Perancangan tampilan ketika memilih menu galeri seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Tampilan Menu Galeri

Pada menu galeri terdapat dua menu yaitu foto dan video yang berisi tentang foto Kota Bima zaman dulu dan sekarang serta video biografi Sultan Mohammad Salahuddin.

 Perancangan tampilan ketika memilih menu profil seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Tampilan Menu Profil

Pada menu profil terdapat foto dan data perancang aplikasi berupa nama, alamat, e-mail, instagram dan facebook.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Implementasi

Pengembangan Aplikasi Mobile Sejarah dan Budaya Kerajaan Mbojo Bima NTB Berbasis Android ini tersusun dari beberapa activity diantaranya adalah activity menu, activity sejarah, activity monumen, activity budaya, activity wisata, activity galeri, dan activity profil. Dari semua activity tersebut memiliki tugas masing-masing. Berikut ini merupakan penjelasan dari activity-activity yang terdapat dalam Pengembangan Aplikasi Museum Bersejarah Berbasis Android.

4.1.1. Langkah-langkah Membuat Project Baru di Eclipse Luna

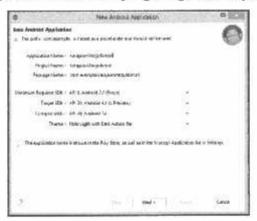
Sebelum membuat program pada Eclipse Luna, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah membuat *project* baru pada Eclipse Luna, Berikut adalah langkah-langkah pembuatan *project* baru:

- Instal terlebih dahulu aplikasi Eclipse Luna.
- Buka aplikasi Eclipse Luna.
- Buat projek baru Android, dengan cara klik File pada menu bar, pilih New, kemudian klik Android Application Project. Seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 New Android Project

4. Beri nama project Android sesuai yang diinginkan. Seperti pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Nama Project

5. Kemudian klik Next hingga Finish.

4.1.2. Activity Menu

Activity Menu merupakan tampilan awal yang akan dilihat user ketika memasuki program. Dalam activity menu ini, user akan diperlihatkan beberapa menu aplikasi. Untuk pembuatan activity menu, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

 Klik Kanan Project, pilih New kemudian pilih Android XML File. Seperti pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 New Android XML File

 Kemudian klik Next hingga Finish dan beri nama activity menu_utama sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 New Name Android XML File

 Kemudian, buatlah tampilan activity_menu_utama screen seperti pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Activity Menu

Adapun tabel properties pada activity menu adalah seperti Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tabel Properties Activity Menu

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
Textview	Id	App_name
ImageButton	Id	Tb_sejarah
ImageButton	Id	Tb_monumen
lmageButton	1d	Tb_budaya
ImageButton	Id	Tb_wisata
ImageButton	Id	Tb_galeri
ImageButton	Id	Tb_profile

 Untuk source code activity menu dapat dilihat pada halaman lampiran nomor l Source Code Activity Menu.

4.1.3. Activity Sejarah

Activity sejarah merupakan pilihan menu yang terdapat pada activity menu. Dalam activity sejarah ini, user akan diperlihatkan dua pilihan menu lagi yaitu sejarah kerajaan dan nama raja atau pemimpin yang ada pada kerajaan Mbojo Bima NTB. Untuk pembuatan activity sejarah, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

 Klik Kanan Project, pilih New kemudian pilih Android XML File. Seperti pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 New Android XML File

 Kemudian klik Next hingga Finish dan beri nama activity_sejarah sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 New Name Android XML File

3. Kemudian, buatlah tampilan activity sejarah seperti pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Activity sejarah

Adapun tabel properties pada activity sejarah adalah seperti Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tabel Properties Activity Sejarah

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
ScrollView	Name	ScrollView
TableLayout	Id	Tablelayout1
TextView	Id	Txt_scjarah
TextView	Id	Txt_raja
ImageButton	Id	Btn_ss
ImageButton	Id	Btn_m

 Untuk source code activity sejarah dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 2 Source Code Activity Sejarah.

4.1.4. Activity Monumen

Activity monumen merupakan tampilan yang terdapat 2 menu di dalamnya yaitu museum dan dua makam di antaranya makam tolo bali dan makam dana traha. Dalam activity menu ini, user akan diperlihatkan beberapa informasi, diantaranya alamat museum, nomer telpon museum, dan kepala pengurus museum serta benda bersejarah lainnya yang menjadi koleksi di museum Asi Mbojo Bima. Untuk pembuatan activity monumen, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

 Klik Kanan Project, pilih New kemudian pilih Android XML File. Seperti pada Gambar 4.9.



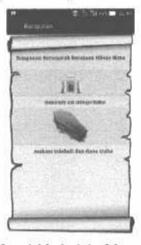
Gambar 4.9 New Android XML File

 Kemudian klik Next hingga Finish dan beri nama activity_monumen sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 New Name Android XML File

3. Kemudian, buatlah tampilan activity museum seperti pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Activity Monumen

Adapun tabel properties pada activity monumen adalah seperti Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tabel Properties Activity Monumen

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
LinearLayout	Name	LinearLayout
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
	Id	Bangunan
TextView	Name	Bangunan bersejarah kerajaan Mbojo Bima
	Id Name	Asi
TextView		Museum Asi Mbojo Bima

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
ImageButton	Id	Btn_museum
ImageButton	Id	Btn_museum
	Id	Rade
TextView	Name	Makam Tolobali dan Dana Traha

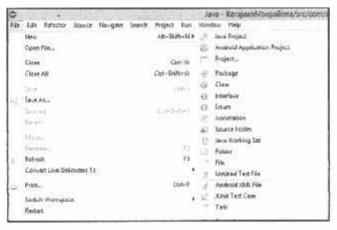
Tabel 4.3 Tabel Properties Activity Monumen

 Untuk source code activity museum dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 3 Source Code Activity Museum.

4.1.5. Activity Budaya

Activity budaya terdapat 4 menu yang berisi informasi tentang budaya yang ada pada zaman kerajaan sampai sekarang. Dalam activity budaya ini, user akan diperlihatkan foto dan video budaya serta letak lokasi desa tempat budaya tersebut di lestarikan sampai sekarang. Untuk pembuatan activity budaya, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

 Klik Kanan Project, pilih New kemudian pilih Android XML File. Seperti pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 New Android XML File

 Kemudian klik Next hingga Finish dan beri nama activity_budaya sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 New Name Android XML File

3. Kemudian, buatlah tampilan activity budaya seperti pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Activity Budaya

Adapun tabel properties pada activity budaya adalah seperti Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Tabel Properties Activity Budaya

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
	Id	Budaya
TextView	Name	Budaya daerah dan kerajaan
TextView	Id	Jara
	Name	Pacoa jara (pacuan kuda)
TT 43.17	Id	Kp
TextView	Name	Ntumbu (adu kepala)
TableLayout	Id	Tablelayout1

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
TextView	Id	Rp
Textview	Name	Rimpu (Hijab)
	Id	Bk
TextView	Name	Biola Katipu (Musik Tradisional)
ImageButton	Id	Btn k1
ImageButton	Id	Btn nt
ImageButton	Id	Btn_hh
ImageButton	Id	Btn bt1
ImageButton	Id	Btn prev

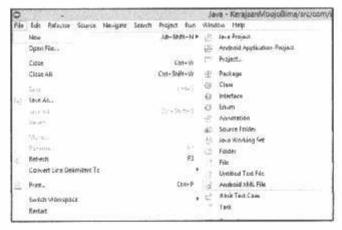
Tabel 4.4 Tabel Properties Activity Budaya

 Untuk source code activity budaya dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 4 Source Code Activity Budaya.

4.1.6. Activity Wisata

Activity wisata terdapat informasi wisata kerajaan. Dalam activity wisata ini, user akan diperlihatkan lima pilihan menu wisata sejarah kerajaan mbojo bima yang diantaranya pulau ular, gunung tambora, pantai lewata, wadu ntanda rahi (batu menangis), dan uma lengge (rumah adat) dan juga terdapat sebuah map di tiap lokasi menu wisata yang anda pilih. Untuk pembuatan activity wisata, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

 Klik Kanan Project, pilih New kemudian pilih Android XML File. Seperti pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 New Android XML File

 Kemudian klik Next hingga Finish dan beri nama activity_wisata sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 New Name Android XML File

3. Kemudian, buatlah tampilan activity wisata seperti pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Activity Wisata

Adapun tabel properties pada activity wisata adalah seperti Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Tabel Properties Activity Wisata

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
ImageButton	Id	Btn_ular
ImageButton	Id	Btn_tambora
ImageButton	Id	Btn_lewata
ImageButton	Id	Btn wadu
ImageButton	Id	Btn uma
Dayles Process	ld	Wisata
TextView	Name	Wisata kerajaan Mbojo

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
m	ld	Pr
TextView	Name	Pulau ular
TextView	Id	Tb
1 ext v iew	Name	Gunung tambora
77	Id	Lw
TextView	Name	Pantai lawata
	1d	Rahi
TextView	Name	Wadu ntanda rahi (batu menangis)
	1d	Lg
TextView	Name	Uma lengge (rumah adat)

Tabel 4.5 Tabel Properties Activity Wisata

 Untuk source code activity wisata dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 5 Source Code Activity Wisata.

4.1.7. Activity Galeri

Activity galeri terdapat informasi foto dan video kerajaan mbojo bima. Dalam activity sejarah ini, user akan diperlihatkan dua menu yaitu foto dan video yang berisi foto keindahan kota bima dan video biografi kerajaan Mbojo Bima NTB. Untuk pembuatan activity galeri, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

 Klik Kanan Project, pilih New kemudian pilih Android XML File. Seperti pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 New Android XML File

 Kemudian klik Next hingga Finish dan beri nama activity_galeri sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 New Name Android XML File

3. Kemudian, buatlah tampilan activity galeri seperti pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Activity Galeri

Adapun tabel properties pada activity galeri adalah seperti Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Tabel Properties Activity galeri

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
TableLayout	Id	Tablelayout1
ImageButton	Id	Btn_iconf
ImageButton	Id	Btn_iconv
ImageButton	Id	Btn_prev
*		_

 Untuk source code activity galeri dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 6 Source Code Activity galeri.

4.1.8. Activity Profil

Pada *activity* profil terdapat informasi tentang data diri pembuat aplikasi sejarah dan budaya kerajaan Mbojo Bima . Untuk pembuatan *activity* profil, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

 Klik Kanan Project, pilih New kemudian pilih Android XML File. Seperti pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 New Android XML File

 Kemudian klik Next hingga Finish dan beri nama activity_kuis sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 New Name Android XML File

Kemudian, buatlah tampilan activity profil seperti pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 Activity Profil

Adapun tabel properties pada activity profil adalah seperti Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Tabel Properties Activity Profil

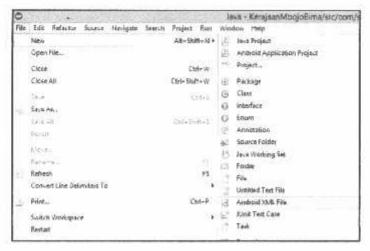
OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
ImageView	Id	Img_pf
TextView	Id	Txt_nama
TextView	Id	Txt_alamat
TextView	Id	Txt email
TextView	1d	Txt_instagram
TextView	Id	Txt_fb
ImageButton	ld	Btn_prev

 Untuk source code activity profil dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 7 Source Code Activity Profil.

4.1.9. Activity Video

Activity Video merupakan salah satu contoh video yang diambil dari beberapa video yang ada pada aplikasi sejarah dan budaya kerajaan Mbojo Bima NTB. Dalam activity video ini, user akan diperlihatkan sebuah video biografi kerajaan. Untuk pembuatan activity video, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

 Klik Kanan Project, pilih New kemudian pilih Android XML File. Seperti pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 New Android XML File

 Kemudian klik Next hingga Finish dan beri nama activity_video sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 New Name Android XML File

3. Kemudian, buatlah tampilan activity video seperti pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 Activty Video

Adapun tabel properties pada activity video adalah seperti Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Tabel Properties Activity video

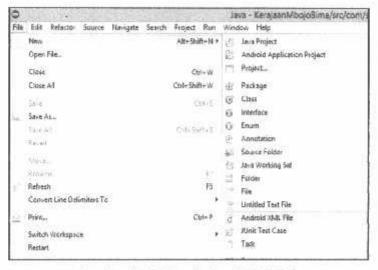
OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
3-5 (500)	Id	Sultan
TextView	Name	Video biografi sultan Bima
VideoView	Id	Videov

 Untuk source code activity video dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 8 Source Code Activity Video.

4.1.10. Activity Peta

Activity Peta merupakan salah satu contoh tampilan peta yang ada pada aplikasi sejarah dan budaya kerajaan Mbojo Bima NTB. Dalam activity peta ini, user akan diperlihatkan peta lokasi museum, makam, wisata dan tempat budaya kerajaan dilestarikan. Untuk pembuatan activity peta, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

 Klik Kanan Project, pilih New kemudian pilih Android XML File. Seperti pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 New Android XML File

 Kemudian klik Next hingga Finish dan beri nama activity_peta sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 New Name Android XML File

3. Kemudian, buatlah tampilan activity peta seperti pada Gambar 4.29.



Gambar 4.29 Activity Peta

Adapun tabel properties pada activity peta adalah seperti Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Tabel Properties Activity peta

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
W. 187	ld	Peta
TextView	Name	Peta museum asi mbojo
ImageButton	Id	Btn peta
ImageButton	Id	Btn_prev

Untuk source code activity peta dapat dilihat pada halaman lampiran nomor
 Source Code Activity peta.

4.2. Pengujian

Pengujian merupakan tahap uji coba dari sistem untuk menguji setiap fungsi vital agar nantinya dapat diambil kesimpulan apakah sistem berjalan dengan baik sesuai tujuan awal pembuatan.

Pengujian fungsional sistem pada aplikasi *android* ini dilakukan menggunakan beberapa sistem operasi. Dimana pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam bagian *android*. Berikut adalah tabel hasil pengujian dari pembuatan aplikasi menggunakan beberapa sistem operasi Android.

4.2.1 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan tahap uji coba dari sistem untuk menguji setiap fungsi vital agar nantinya dapat diambil kesimpulan apakah sistem berjalan dengan baik sesuai tujuan awal pembuatan. Pengujian fungsional sistem pada aplikasi android ini dilakukan menggunakan beberapa sistem operasi. Dimana pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam bagian android.

Pada tahap pengujian aplikasi dilakukan tiga tahap pengujian diantaranya pengujian fungsi seluruh menu, pengujian aplikasi berdasarkan resolusi layar dan pengujian user.

Pengujian Fungsional

Pengujian tahap pertama dilakukan menggunakan 3 *smartphone* yang berbeda versi androidnya yaitu Jellybean, Kitkat, Lolypop. Hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Pengujian Fungsional

No	Fungsi	SM	AZ	XM
1.	Dapat menampilkan menu utama	4	1	V
2	Dapat menampilkan menu sejarah	√	V	V
3	Dapat menampilkan menu raja dan ncuhi	√	V	V
4	Dapat menampilkan menu monumen	√	N ⁱ	√
5	Dapat menampilkan menu museum	4	V	V
6	Dapat menampilkan peta museum	1	1	V
7	Dapat menampilkan menu makam tolobali	√	1	V
8	Dapat menampilkan peta makam tolobali	√	4	7
9	Dapat menampilkan menu makam dana traha	1	V	V

Keterengan:

No	Uraian	SM = Samsung	$\Delta Z = \Delta sus$	XM = Xiaomi
		Galaxy Grand Neo	Zenfone 4	Redmi Note 2
1	Layar	5.01 inch	4 inch	5.5 inch
2	CPU	quad core 1,2 GHz	dual-core 1,2 GHz	Ghz cortex-A53
3	RAM	1 GB (Jelly Bean)	1 GB (Kitkat)	2 GB (Lollypop)

Tabel 4.10 Pengujian Fungsional

No	Fungsi	SM	AZ	XM
10	Dapat menampilkan peta makam dana traha	V	V	V
11	Dapat menampilkan menu budaya	√	V	V
12	Dapat menampilkan menu pacoa jara (pacuan kuda)	1	V	√
13	Dapat menampilkan peta pacoa jara (pacuan kuda)	7	V	٧
14	Dapat menampilkan video pacoa jara (pacuan kuda)	V	V	V
15	Dapat menampilkan menu ntumbu (adu kepala)	V	7	V
16	Dapat menampilkan peta ntumbu (adu kepala)	N	V	1
17	Dapat menampilkan video ntumbu (adu kepala)	v	V	V
18	Dapat menampilkan menu rimpu (hijab)	V	7	V
19	Dapat menampilkan peta rimpu (hijab)	ν.	√	√
20	Dapat menampilkan video rimpu (hijab)	V	V	Ý
21	Dapat menampilkan menu biola katipu (musik tradisional)		4	1
22	Dapat menampilkan peta peta biola katipu (musik tradisional)	V	V	٧
23	Dapat menampilkan video biola katipu (musik tradisonal)	Ý	V	1
24	Dapat menampilkan menu wisata	٧	V	V
25	Dapat menampilkan menu pulau ular	ν	V	V
26	Dapat menampilkan peta pulau ular	1	V	V
27	Dapat menampilkan menu gunung tambora	Ŋ	√	1
28	Dapat menampilkan peta gunung tambora	V	√	V
29	Dapat menampilkan menu pantai lawata	1	V	V
30	Dapat menampilkan peta pantai lawata	1	1	V
31	Dapat menampilkan menu wadu ntanda rahi (batu menangis)		V	V
32	Dapat menampilkan peta wadu ntanda rahi (batu menangis)	√	7	7
33	Dapat menampilkan menu uma lengge (rumah adat)	√	V	V

Tabel 4.10 Pengujian Fungsional

No	Fungsi	SM	AZ	XM
34	Dapat menampilkan peta uma lengge (rumah adat)	V	V	V
35	Dapat menampilkan menu galeri	1	V	v
36	Dapat menampilkan menu foto	1	√	V
37	Dapat menampilkan menu video	1	V	V
38	Dapat menampilkan menu profil	1	V	V

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa menu yang ada pada Aplikasi Mobile Sejarah dan Budaya Kerajaan Mbojo Bima NTB Berbasis Android dapat dioperasikan dengan baik pada tiga jenis *smartphone* begitu juga dengan foto, video dan map pada aplikasi dapat ditampilkan dan diakses dengan mudah.

Pengujian Berdasarkan Resolusi Layar

Pengujian ini dilakukan pada beberapa resolusi layar *smartphone* Android, dan sistem yang sudah dibuat telah diuji coba pada kondisi layar *landscape* dan *potrait* sehingga dapat diketahui sistem tetap akan bisa berjalan atau tidak. Berikut adalah tabel pengujian berdasarkan resolusi layar.

Tabel 4.11 Tabel Pengujian Berdasarkan Resolusi Layar

Resolusi Layar	Landscape	Potrait
Asus 480x800 pixels (4,0 inches)	√	√
Samsung 540x960 pixels (5,0 inches)	√	√
Xiaomi 720x1280 pixels (5,5 inches)	√	✓

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Aplikasi Mobile Sejarah dan Budaya Kerajaan Mbojo Bima NTB Berbasis Android hanya dapat dijalankan pada *smartphone* Android dengan ukuran layar 4,0 inches hingga 5,7 inches, dan secara keseluruhan sistem dapat dijalankan pada kondisi layar landscape dan potrait.

3. Pengujian User

Pengujian user adalah pengujian untuk mengetahuai bagaimana tampilan pada aplikasi yang kita buat, untuk mengetahui hal tersebut biasanya dinilai oleh user atau pengguna aplikasi. Untuk mengetahui tanggapan responden (user) terhadap aplikasi, maka dilakukan pengujian dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada user dimana jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari tingkatan yang dapat dipilih seperti pada Tabel 4.12 Pengujian User

Tabel 4.12 Pengujian User

No	Pertanyaan	Persentase		
		В	C	K
1	Apakah tampilan aplikasi ini menarik ?	40%	60%	-
2	Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap?	60%	40%	
3	Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap?	80%	20%	+
4	Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap?	80%	20%	78
5	Apakah infromasi wisata aplikasi sudah lengkap?	80%	20%	18
6	Apakah peta pada menu wisata mudah dijalankan?	50%	50%	
	Total	65%	35%	

Keterangan:

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Pada pengujian user yang dilakukan seperti di Tabel 4.3 dimana pengujian user dilakukan pada sepuluh pengguna dengan enam pertanyaan dengan hasil 65% dengan jawaban baik dan 35% dengan jawaban cukup.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat penulis paparkan setelah membuat aplikasi mobile sejarah dan budaya kerajaan Mbojo Bima NTB berbasis android antara lain yaitu:

- Berdasarkan pengujian fungsional menu aplikasi yang dilakukan pada tiga smartphone yang berbeda versi androidnya yaitu Jellybean, Kitkat, Lolypop didapatkan hasil seluruh menu pada aplikasi dapat berjalan dengan baik.
- Dari hasil pengujian resolusi layar dari tiga buah smartphone dintaranya Asus 480x800 pixels (4,0 inches), Samsung 540x960 pixels (5,0 inches), dan Xiaomi 720x1280 (5,5 inches) pixels aplikasi dapat dijalankan pada mode potrait dan landscape.
- Berdasarkan pengujian user yang dilakukan pada sepuluh pengguna dari enam pertanyaan didapatkan hasil 65% user dengan jawaban baik dan 35% dengan jawaban cukup serta seluruh fungsional aplikasi berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Dari pembuatan aplikasi ini, penulis memberikan saran yaitu:

- Penambahan informasi tentang sejarah dan hubungan kerajaan Mbojo Bima dengan kerajaan lain yang ada di Indonesia.
- Aplikasi sejarah dan budaya kerajaan Mbojo Bima NTB dapat dijalankan dan dioperasikan pada platform selain android misalnya pada iPhone atau windows mobile.
- Peta pada aplikasi bisa mencari atau mendeteksi lokasi awal atau posisi kita sekarang misalkan dengan menggunakan metode LBS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Dinas Pariwisata Kota Bima Kasubag Perencanaan. Sejarah Berdirinya Museum Asi Mbojo dan Tempat Wisata Kota Bima.
- Abdul Kadir. 2013. From Zero to a Pro Pemrograman Aplikasi Android. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Alan Malingi, "Wisata Sejarah". Di akses pada 13 Maret 2017. Tersedia pada link : http://wisata-sejarah.kampung-media.com/
- Henry Chambert-Loir Siti Maryam R. Salahuddin. 2004. Kerajaan Bima dalam Sastra dan Sejarah, penerbit Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.
- Kasman. 2016. Peranan Sultan Abdul Qahir Dalam Pengembangan Islam di Bima. Jurnal Pendidikan Sejarah. Vol. 07. No. 10: 230 – 332.
- M. Hilir Ismail. 2002. Sejarah Mbojo Bima (dari jaman Naka ke jaman Kesultanan).
- Pemerintah Kabupaten Bima "Seni dan Budaya". Di akses pada tanggal 4 Maret 2017. Tersedia pada link: http://bimakab.go.id/pages-seni-dan-budaya.html.
- Rinda Cahyana. 2013. Pengembangan Aplikasi Sunda Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). Jurnal Algoritma, Vol. 10. No. 01: 10 – 20.
- Reni Saputri, 2016. Kesultanan Bima dibawah Pemerintahan Sultan Muhaammad Salahuddin. Jurnal Pendidikan Sejarah. Vol. 04. No. 03: 630 – 632.
- Tiya Pangestika Putri. 2013. Penggunaan dan Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan, Jurnal Teknologi Informasi. Vol. 12. No. 06: 12 – 31.
- Tawalinuddin Haris. 2006. Kesultanan Bima di Pulau Sumbawa. Jurnal Pendidikan Sejarah. Vol. 08. No. 01: 17 – 31.

LAMPIRAN



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1 Jl. Karanglo, Km. 2 Malang

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

NAMA

: Muhammad Agus Budiman

NIM

: 13.18.076

JURUSAN

: Teknik Informatika S-1

JUDUL

:Pengembangan Aplikasi Mobile Sejarah Dan Budaya Kerajaan

Mbojo Bima NTB Berbasis Android

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

Hari

: Sabtu

Tanggal

: 5 Agustus2017

Nilai

: 78 (B+)

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji

Joseph Dedy Irawan, ST, MT NIP, 197404162005011002

Anggota Penguji:

Dosen Penguji I

NIP.P. 1030800418

Sandy Nataly Mantja, S.Kom

Dosen Penguji II

Me

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

: Muhammad Agus Budiman

NIM

: 13.18.076

JURUSAN

: Teknik Informatika S-1

JUDUL

:Pengembangan Aplikasi Mobile Sejarah Dan Budaya Kerajaan

Mbojo Bima NTB Berbasis Android

No.	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Penguji I	5 Agustus 2017	Perancangan sistem dan penulisan titik koma pada laporan Kesimpulan dan saran	d
2.	Penguji II	5 Agustus 2017	Perkuat latar belakang dengan jurnal pengenalan atau promosi kebudayaan Icon jangan hitam polos karena tidak terlihat jika tema hitam juga Kuisioner belum jelas	7

Dosen Penguji I

Sandy Nataly Mantia, S.Kom NIP.P.1031000432

Dosen Pembimbing I

Survo Adi Wibowo, ST, MT NIP. P. 1031000438 Dosen Penguji II

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

Dosen Pembimbing II

Febriana Santi Wahyuni, S.Kom, M.Kom

NIP. P. 1031000425



PERKUMPULAN PENGELOLA PENBIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

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

/PERSERC; MALANG KINAGA MALANG Kampus I J. Jl. Bendungan Sigura-gurs No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting). Fax. (0341) 553015 Malang 65145

Kampus I. ... Jl. Reya Karangio, Km 2 Teip. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Mislang.

Malang, 3 April 2017

lomor

: ITN-924/IV.INF/TA/2017

ampiran :

-

'erihal

: Bimbingan Skripsi

Lepada

: Yth. Bpk/Ibu Suryo Adi Wibowo.ST.MT

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

: MUHAMMAD AGUS BUDIMAN

Nim

1318076

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 :

3 April 2017 S/D 3 Oktober 2017

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 InformatikaS-1

Ketua,

Transfer of

Joseph Dedy Irawan, ST., MT. NIP: 197404162005011002

Form 5-4a

Malang, 3 April 2017

Lampiran

: I(Satu) berkas

Perihal

: Kesediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada

: Yth. Bpk/lbu Suryo Adi Wibowe, ST. MT

Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1

Institut Teknologi Nasional

MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MUHAMMAD AGUS BUDIMAN

Nim : I

: 1318076

Prodi

: Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / Pendamping *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir):

Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah dan Budaya Kerajaan Mbojo Bima NTB Berbasis Android

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.

Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-I K e t.u a,

Irawan, ST., MT.

197404162005021002

Hormat Kami.

MUHAMMAD AGUS BUDIMAN

Form S-3a

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL Jin. Bendungan Sigura-gura No. 2 Jin. Raya Karanglo Km2

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i:

:

Nama

MUHAMMAD AGUS BUDIMAN

Nim

1318076

Program Studi

Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bersedia / tidak bersedia *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut

dengan judul

Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah dan Budaya Kerajaan Mbojo Bima NTB Berbasis Android

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang,

Hormat Kami,

Suryo Adi Wibowo, ST .MT

Catatan:

Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i yg bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut *) coret yang tidak perlu

Form S-3b



PERKUMPULAN PENGELOLA PENBIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

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

PERSONAL PARTIES IN MALERINAL PARTIES #ATTOMIC - Benotinger Diguse-gura No. 2 Telp. (6341, 551431, munting); Pax. (6341, 853316 Makang 65 M5 #ATTOMBIT - Raya-Rayangs, Km 2 Telp. (6341, 417656 Pax. (6341, 417636 Makang

Malang, 3 April 2017

Nomor

ITN-924/IV.INF/TA/2017

Lampiran :

0 =222

Perihal

Bimbingan Skripsi

Kepada

: Yth. Bpk/Ibu Febriana Santi Wahyuni, S.Kom. M.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

: MUHAMMAD AGUS BUDIMAN

Nim

: 1318076

Prodi

Fakultas

: Teknik Informatika S-I : Teknologi Industri

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

3 April 2017 S/D 3 Oktober 2017

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 K e t u a.

Joseph Dedy Irawan,ST, MT. NIP: 197404162005021002

Form S-4a

CONTRACTOR INVESTIGATION AT H. Bendungan Sigura-Gura No. 2 MALANG

Malang, 3 April 2017

Lampiran

: I(Satu) berkas

Perihal

: Kesediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada

: Yth. Bpk/Ibu Febriana Santi Wahyuni,S.Kom.M.Kom

Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1

Institut Teknologi Nasional

MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MUHAMMAD AGUS BUDIMAN

Nim

: 1318076

Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / Pendamping *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir):

Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah dan Budaya Kerajaan Mbojo Bima NTB Berbasis Android

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana

Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1 Ketua,

Hormat Kami.

404162005021002

MUHAMMAD AGUS BUDIMAN

Form S-3a

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL

Jln. Bendungan Sigura-gura No. 2 Jln. Raya Karanglo Km2 MALANG

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama

MUHAMMAD AGUS BUDIMAN

Nim

1318076

Program Studi

Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bersedia / tidak bersedia *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah dan Budaya Kerajaan Mbojo Bima NTB Berbasis Android

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,

Febriana Santi Wahyuni, S.Kom. M.Kom

Catatan:

Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i yg bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut *) coret yang tidak perlu

Form S-3b

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG Fakultas Teknologi Industri Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama

: Muhammad Agus Budiman

NIM

: 1318076

Masa Bimbingan

: 28 April 2017 S/D 2 Juli 2017

Judul Skripsi

: PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH

DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB

BERBASIS ANDROID

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1,	28-04-2017	Struktur Menu	4
2.	08-05-2017	Flowchart Sistem	
3.	12-05-2017	Map Pada Menu Wisata	4
4.	11-07-2017	Revisi Makalah	12
5,	12-07-2017	ACC Semhas	
6.	31-07-2017	Revisi Laporan I – III	
7.	01-08-2017	ACC Bab I – III Revisi Bab IV – V	A
8.	02-08-2017	ACC Laporan Bab I - V	4

Malang, Agustus 2017 Dosen Pembimbing I

Survo Adi Wibowo, ST. MT NIP.P. 1031000438

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG Fakultas Teknologi Industri Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama

: Muhammad Agus Budiman

NIM

: 1318076

Masa Bimbingan

: 28 April 2017 S/D 2 Juli 2017

Judul Skripsi

: PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB

BERBASIS ANDROID

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1.	08-05-2017	Tambahkan video tutorial penggunaan rimpu	hri
2.	10-05-2017	Dilengkapi kontennya	bri
3.	12-05-2017	ACC Seminar Progres	hon
4.	11-07-2017	Revisi Makalah	hi
5.	12-07-2017	ACC Semhas	In
6.	31-07-2017	Revisi Laporan I – II	hi
7.	01-08-2017	ACC Bab I – II Lanjutkan Bab III – IV	mi
8.	02-08-2017	Revisi Bab III – IV Lanjutkan Bab V	pri.
9.	03-08-2017	ACC Bab III – IV – V Perbaiki Daftar Pustaka	hi.
10.	04-08-2017	ACC Uji Kompre	h

Malang, Agustus 2017 Dosen Pembimbing II

Febriana Santi Wahyuni, S.Kom, M.Kom NIP.P. 1031000425

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB BERBASIS ANDROID

Data berikut sesuai dengan identitas responded.

1. Nama

M. Ferry Afrizal

2. Alamat

3. No. Hp

· 800 Jac masin · 082 236 445 002

Beri tanda √ pada kolom yang sudah disediakan :

No	Pertanyaan	В	C	K
1	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?	v		
2	Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap?		V	
3	Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap?		V	
4	Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap?	V		
5	Apakah infromasi wisata aplikasi sudah lengkap?	1		
6	Apakah peta pada menu wisata mudah dijalankan ?		V	(

Keterangan:

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Malang, M. Agustus 2017

(M. Forry Applical)

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB BERBASIS ANDROID

Data berikut sesuai dengan identitas responded.

1. Nama	. Igbal Eka S
2. Alamat	. Malma
3. No. Hp	. 0822 3296 to 66

Beri tanda √ pada kolom yang sudah disediakan :

No	Pertanyaan	В	C	K
1	Apakah tampilan aplikasi ini menarik ?		V	
2	Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap?	v		
3	Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap?	V		
4	Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap?	V		
5	Apakah infromasi wisata aplikasi sudah lengkap ?	V		5
6	Apakah peta pada menu wisata mudah dijalankan ?	V		Ş Ş

Keterangan:

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Malang, .19.. Agustus 2017

Ighal Ela S

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB BERBASIS ANDROID

Data berikut sesuai dengan identitas responded.

1. Nama

· Dwi Marita

2. Alamat

: Vota Mataram Lombok : 081339288713

3. No. Hp

Beri tanda √ pada kolom yang sudah disediakan :

No	Pertanyaan	В	C	K
1	Apakah tampilan aplikasi ini menarik ?	V		V.
2	Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap?		V	
3	Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap ?	V		
4	Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap?	V		
5	Apakah infromasi wisata aplikasi sudah lengkap?		V	
6	Apakah peta pada menu wisata mudah dijalankan ?		V	

Keterangan:

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Malang, M. Agustus 2017

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB BERBASIS ANDROID

Data berikut sesuai dengan identitas responded.

1. Nama

2. Alamat

· Hendro gunawan · Kalumantan tengah

3. No. Hp

: 085513212001

Beri tanda √ pada kolom yang sudah disediakan :

Pertanyaan	В	C	K
Apakah tampilan aplikasi ini menarik ?		V	
Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap?	V		
Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap?	V	15	
Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap?	V		
Apakah infromasi wisata aplikasi sudah lengkap?	V		
Apakah peta pada menu wisata mudah dijalankan ?	V		
	Apakah tampilan aplikasi ini menarik? Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap? Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap? Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap? Apakah informasi wisata aplikasi sudah lengkap?	Apakah tampilan aplikasi ini menarik? Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap? Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap? Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap? Apakah informasi wisata aplikasi sudah lengkap?	Apakah tampilan aplikasi ini menarik? Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap? Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap? Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap? Apakah informasi wisata aplikasi sudah lengkap?

Keterangan:

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Malang, 19 Agustus 2017

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB BERBASIS ANDROID

Data berikut sesuai dengan identitas responded.

1. Nama : Galang Mauludin

2. Alamat : Bali 3. No. Hp : 001.389410 S 80

Beri tanda √ pada kolom yang sudah disediakan :

No	Pertanyaan	В	C	K
1	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?	√		
2	Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap?		V	
3	Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap?		V	
4	Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap?	V		
5	Apakah infromasi wisata aplikasi sudah lengkap?	V		
6	Apakah peta pada menu wisata mudah dijalankan ?		V	

Keterangan:

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Malang, Agustus 2017

Galang Mauludin

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB BERBASIS ANDROID

Data berikut sesuai dengan identitas responded.

1	- N	Jai	na
		* CLI	ша

. Riki Andrianto

2. Alamat

3. No. Hp

: Jun Gour : 082 237 503 210

Beri tanda √ pada kolom yang sudah disediakan :

No	Pertanyaan	В	C	K
1	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?		V	
2	Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap?	V		
3	Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap?	1		
4	Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap?		V	
5	Apakah infromasi wisata aplikasi sudah lengkap?	V		
6	Apakah peta pada menu wisata mudah dijalankan ?	V		-

Keterangan:

B = Baik

C - Cukup

K = Kurang

Malang, 19... Agustus 2017

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB BERBASIS ANDROID

Data berikut sesuai dengan identitas responded.

1. Nama	MIKO ANDRIANTO
2. Alamat	. 114.604
3. No. Hp	. Od1 3396 74916

Beri tanda √ pada kolom yang sudah disediakan :

No	Pertanyaan	В	C	K
1	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?		V	
2	Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap?	V		
3	Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap 2	V		
4	Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap?		V	
5	Apakah infromasi wisata aplikasi sudah lengkap?	V		
6	Apakah peta pada menu wisata mudah dijalankan ?	V		

Keterangan:

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Malang, J.C... Agustus 2017

unter Andriants

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB BERBASIS ANDROID

Data berikut sesuai dengan identitas responded.

1. Nama	. Indah putri wardani
2. Alamat	. Kalimantan Selatan
3. No. Hp	082221357904

Beri tanda √ pada kolom yang sudah disediakan :

No	Pertanyaan	В	C	K
1	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?		V	
2	Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap?	V		
3	Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap?	1	V	
4	Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap?	V		
5	Apakah infromasi wisata aplikasi sudah lengkap?	V		1
6	Apakah peta pada menu wisata mudah dijalankan ?	V	y o wante	

Keterangan:

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Malang, 19... Agustus 2017

Indah putri wardani

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB BERBASIS ANDROID

**	4 14 2	3.00		# 17 TO	4 4
Data	berikut	sesuai	dengan	identitas	responded.

1. Nama	Achi Aseda falis
2. Alamat	: Malang
3. No. Hp	:0854 7659 1×20

Beri tanda √ pada kolom yang sudah disediakan :

No	Pertanyaan	В	C	K
1	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?		V	
2	Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap?	V		
3	Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap?	J		
4	Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap?	V		
5	Apakah infromasi wisata aplikasi sudah lengkap?	V		10 -1-1
6	Apakah peta pada menu wisata mudah dijalankan ?		V	

Keterangan:

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Malang, M. Agustus 2017

Silli Adi Dieti. P

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEJARAH DAN BUDAYA KERAJAAN MBOJO BIMA NTB BERBASIS ANDROID

Data berikut sesuai dengan identitas responded.

1. Nama : Auga Handika D.
2. Alamat : Selong Combok timer
3. No. Hp : 08>33179P112

Beri tanda √ pada kolom yang sudah disediakan :

Ne	Pertanyaan	В	C	K
1	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?	V		
2	Apakah informasi sejarah kerajaan Mbojo Bima pada aplikasi sudah lengkap?		J	
3	Apakah informasi monumen museum dan makam sudah lengkap?	V		
4	Apakah informasi budaya pada aplikasi sudah lengkap?	V		
5	Apakah infromasi wisata aplikasi sudah lengkap?		V	
6	Apakah peta pada menu wisata mudah dijalankan ?		V	

Keterangan:

B = Baik

C - Cukup

K = Kurang

Malang, 1.9... Agustus 2017

Angga Handiba P.

Lampiran 1 Source Code Untuk Class Utama

```
package com.skripsi.kerajaanmbojobima;
import android.app.Activity;
import android.app.AlertDialog;
import android.content.DialogInterface;
import android.content.Intent;
import android.media.MediaPlayer;
import android.os.Bundle;
import android.view.KeyEvent;
import android.view.Menu;
import android.view.View;
import android.widget.ImageButton;
public class Menuutama extends Activity (
 MediaPlayer musik;
     @Override
     protected void onCreate (Bundle savedInstanceState) (
            super.onCreate(savedInstanceState);
            setContentView(R.layout.activity menuutama);
             //Memanggil file my sound pada folder raw
               musik= MediaPlayer.create(this, R.raw.musik);
                    //Set looping ke true untuk mengulang audio
jika telah selesai
              musik.setLocping(true);
              //Set volume audic agar berbunyi
                    musik.setVolume(1,1);
                    //Memulai audio
                    musik.start():
            ImageButton pindahl = (ImageButton)
findViewById(R.id.imageButtonapaitu);
            pindahl.setOnClickListener(new View.OnClickListener()
                  //jika buton di klik maka akan ada respon
                  public void onClick(View v) (
                        Intent i = new
Intent(getApplicationContext(),apa_ltu.class);
                        startActivity(i);
                        // TODO Auto-generated method stub
                  1
     1112
            ImageButton pindah2 = (ImageButton)
findViewById(R.id.imageButtonbanguran);
           pindah2.setOnClickListener(new View.OnClickListener()
ž
                  //jika buton di klik maka akan ada respon
```

```
public void onClick(View v) {
                        Intent i = new
Intent(getApplicationContext(),bangunan.class);
                        startActivity(i);
                        // TODO Auto-generated method stub
                  7
      1);
            ImageButton pindah3 = (ImageButton)
findviewByld(R.id.imageButtonbudaya);
            pindah3.setOnClickListener(new View.OnClickListener()
                  //jika buton di klik maka akan ada respon
                  public void onClick(View v) (
                        Intent i = new
Intent(getApplicationContext(),budaya.class);
                        startActivity(i);
                        // TODO Auto-generated method stub
                       musik.stop();
      1);
            ImageButton pindah4 = (ImageButton)
findViewById(R.id.imageButtonwisata);
            pindah4.setOnClickListener(new View.OnClickListener()
                  //jika buton di klik maka akan ada respon
                  public void onClick(View v) {
                         Intent i = new
Intent (getApplicationContext(), wisata.class);
                        startActivity(i);
                        // TODO Auto-generated method stub
                  30
      1);
            ImageBution pindah5 = (ImageButton)
findViewById(R.id.inageButtongaleri);
           pindah5.setOnClickListener(new View.OnClickListener()
                  //jika buton di klik maka akan ada respon
                  public void onClick(View v) [
                        Intent i = new
```

```
Intent(getApplicationContext(),galeri.class);
                         startActivity(i);
                        // TODO Auto-generated method stub
                        musik.stop();
                  1
      11:
            ImageButton pindah6 = (ImageButton)
findViewById(R.id.imageButtonprofile);
            pindah6.setOnClickListener(new View.OnClickListener()
                  //jika buton di klik maka akan ada respon
                  public void onClick(View v) {
                        Intent i = new
Intent(getApplicationContext(),profile.class);
                        startActivity(i);
                        // TODO Auto-generated method stub
      1);
)
                @Override
                public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) (
                    gotMenuInflater().inflate(R.menu.menuutama,
menu);
                    return true;
                   public void close() {
 AlertDialog.Builder builder = new
 AlertDialog.Builder(this);
      builder.setMessage("Apakah Anda Benar-Benar ingin keluar?")
                       .setCancelable(false)
                        .setPositiveButton("Ya",
                       new DialogInterface.OnClickListener() (
                       public void onClick(DialogInterface
dialog,
                       int id) (
                        Menuutama, this.finish();
                        1)
                        .setNegativeButton("Tidak", new
DialogInterface.OnClickListener() {
                       public void onClick(DialogInterface
dialog,
                       int id) (
                       dialog.cancel();
```

```
public boolean onKeyDown(int keyCode,
KeyEvent event) {
   if (keyCode -- KeyEvent.KEYCODE_BACK) {
      close();
}
    return super.onKeyDown(keyCode, event);
}
```

Lampiran 2 Source code untuk Image Button

Lampiran 3 Source Code untuk menampilkan Video

```
package com.skripsi.kerajaanmbojobima;
import android.app.Activity:
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.widget.ImageButton;
import android.widget.VideoView;
import android.net.Uri;
public class biotiv extends Activity{
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
super.onCreate(savedInstanceState);
setContentView(R.layout.biotiv);
 ImageButton bImageButton1;
 bImageButton1 = (ImageButton)findViewById(R.id.btn_prev34);
bImageButton1.setOnClickListener(new OnClickListener() {
           @Override
           public void onClick(View v) {
                 // TODO Auto-generated method stub
               Intent i = new
Intent(getApplicationContext(),biotip.class);
                 startActivity(i);
                 finish();
    1);
VideoView video = (VideoView) findViewById(R.id.videon);
Uri lokasiVideo = Uri.parse("android.resource://" +
getPackageName() + "/" +R.raw.biotip);
video.setVideoURI(lokasiVideo);
video.start();
}
```

Lampiran 4 Source Code untuk Menampilkan Gambar

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
    android:layout width="match parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/bg"
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
<ScrollView
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginTop="50dp"
    android:layout_marginBottom="50dp" >
      <TableLayout
        android:id="@+id/tabLeLayout1"
        android:layout width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content" >
      <ImageView</pre>
        android:id="@+id/ImageView3 Left"
        android: layout width="fill parent"
        android:layout height="140dp"
        android:layout below="@id/textView2"
        android:layout_marginTop="5dp"
        android:contentDescription="@string/pug2"
        android:src="@drawable/koto1" />
       <ImageView
        android:id="@+id/g1"
        android:layout width="fill parent"
        android:layout_height="150dp"
        android:layout_below="@id/textView5"
        android:layout_marginTop="10dp"
        android:contentDescription="@string/pug2"
        android:src="@drawable/paruga" />
      <TextView
        android:id="@+id/textView5"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_below="@+id/g1"
        android:fontFamily="serif"
        android:textStyle="bold"
        android:gravity="left"
        android:layout marginLeft="80dp"
        android:layout marginRight="10dp"
        android:text="@string/kota5" />
      <ImageView</pre>
        android:id="@+id/g3"
        android:layout width="fill parent"
        android:layout height="150dp"
        android:layout_below="@id/textView5"
```

```
android:layout_marginTop="5dp"
         android:contentDescription="@string/pug2"
        android:src="@drawable/omahami" />
   <TextView
        android:id="@+id/textView2"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_below="@+id/ImageView3_Left"
        android:layout_marginLeft="90dp"
        android:layout_marginRight="10dp"
        android:fontFamily="serif"
        android:textStyle="bold"
        android:text="@string/kota4" />
        <RelativeLayout</pre>
           android:id="@+id/r"
           android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
           android:layout_below="@id/ImageView3_Left" >
<ImageButton</pre>
        android:id="@+id/btn_prev34"
        android:layout_width="100dp"
        android:layout_height="30dp"
android:layout_marginLeft="30dp"
        android:layout_marginTop="5dp"
        android:background="#00000000"
        android:contentDescription="@string/btnsb"
        android:scaleType="fitStart"
        android:src="@drawable/btn_prev" />
    </RelativeLayout>
    </TableLayout>
    </ScrollView>
</LinearLayout>
```

Lampiran 5 Source Code untuk Menampilkan Peta

```
ImageButton pindah1 = (ImageButton) findViewById(R.id.btn_petap);
            pindahl.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
                   //jika buton di klik maka akan ada respon
                   @Override
                   public void onClick(View v) {
                          Intent intent = new Intent ();
                          intent.setAction(Intent.ACTION_VIEW);
      intent.addCategory(intent.CATEGORY_BROWSABLE);
      intent.setData(Uri.parse("https://www.google.co.uk/maps/dir/Sulta
n+Muhammad+Salahuddin+Airport,+Belo,+Bima,+Nusa+Tenggara+Barat,+Indonesi
a/GUNUNG+RAJA+DARA+Makam+Kesultanan+Bima,+Dara,+Bima,+Nusa+Tenggara+Bara
t.+Indonesia/@8.4996165,118.6758766,13z/data=!3m1!4b1!4m13!4m12!1m5!1m1!
1s0x2db5880fcec4d587:0xeb03480439da9a61!2m2!1d118.692189!2d8.5418159!1m5
!1m1!1s0x2db58bd0f7cdd893:0xf33fad30e9acd5ef!2m2!1d118.7294351!2d
8.4592042?hl=id"));
      startActivity(intent);
      // TODO Auto-generated method stub
                   }
             });
```

Lampiran 6 Tampilan Hasil Pengujian Fungsional Menu Aplikasi



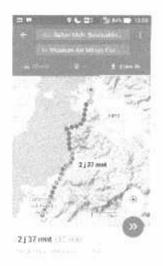
Menu sejarah



Menu nama raja dan ncuhi



Menu museum



Peta museum



Menu makam tolobali



Peta makam tolobali



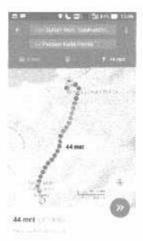
Menu makam dana traha



Peta makam dana traha



Menu pacoa jara (pacuan kuda)



Peta pacoa jara (pacuan kuda)



Video pacoa jara (pacuan kuda)



Menu ntumbu (adu kepala)



Peta ntumbu (adu kepala)



Video ntumbu (adu kepala)



Menu rimpu (hijab)



Peta rimpu (hijab)



Video rimpu (hijab)



Menu biola katipu (musik tradisional)



Peta biola katipu (musik tradisional)



Video biola katipu (musik tradisional)



Menu pulau ular



Peta pulau ular



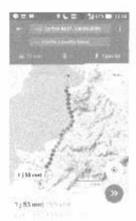
Menu gunung tambora



Peta gunung tambora



Menu pantai lawata



Peta pantai lawata



Menu wadu ntanda rahi (batu menangis)



Peta wadu ntanda rahi (batu menangis)



Menu uma lengge (rumah adat)



Peta uma lengge (rumah adat)



Menu foto



Menu video



Menu profil