

**APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU
LOMBOK BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
AUGUSHUA MAULANA WIANTARA
12.18.013**

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

LEMBAR PERSETUJUAN
APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU
LOMBOK BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

AUGUSHUA MAULANA WIANTARA

NIM : 12.18.013

Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

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

Nurlaily Vendyansyah, ST.

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1



Joseph Bedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

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

2016

LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Augushua Maulana Wiantara

NIM : 12.18.013

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul :

**“Aplikasi Pengenalan Budaya dan Wisata Pulau Lombok
Berbasis Android”**

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

Malang, 26 Nopember 2015
Yang membuat pernyataan

Augushua Maulana Wiantara
12.18.013



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, Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR KEASLIAN	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pulau Lombok	9
2.2 Android	9
2.3 Eclipse IDE	6
2.4 Java	10
2.5 Android SDK	11
2.6 Android Development Tools	11
2.7 Teori <i>Flowchart</i>	12
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	15
3.1 Analisis	15

3.1.1	Sistem yang sudah berjalan	15
3.1.2	Sistem yang dibangun	15
3.1.3	Perangkat yang digunakan.....	16
3.2	Perancangan	16
3.2.1	Desain Sistem	16
3.2.2	Struktur Menu	17
3.2.3	Flowchart	19
3.3	Perancangan Interface.....	20
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		29
4.1	Implementasi Sistem.....	29
4.2	Pengujian User	36
4.3	Pengujian Fungsi	38
4.4	Pengujian Aplikasi.....	39
BAB V PENUTUP		40
5.1	Kesimpulan	40
5.2	Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....		41
LAMPIRAN.....		42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Sistem-----	16
Gambar 3.2 Struktur Menu-----	17
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> -----	19
Gambar 3.4 Opening Layout -----	20
Gambar 3.5 Interface Menu Utama -----	21
Gambar 3.6 Menu Swipe Kiri -----	22
Gambar 3.7 Menu Swipe Kanan -----	22
Gambar 3.8 Interface Home Budaya -----	23
Gambar 3.9 Interface Menu Pilihan Budaya -----	23
Gambar 3.10 Interface Menu Wisata -----	24
Gambar 3.11 Interface Menu Pilihan Wisata -----	24
Gambar 3.12 Interface Menu Lihat Peta -----	25
Gambar 3.13 Interface Menu Makanan Khas ----	25
Gambar 3.14 Interface Menu Musik Daerah-----	26
Gambar 3.15 Interface Menu Kamus Daerah -----	26
Gambar 3.16 Interface Menu Sejarah -----	27
Gambar 3.17 Interface Menu Galeri -----	27
Gambar 3.18 Interface Menu Profil -----	28
Gambar 4.1 Tampilan Splash Aplikasi -----	29
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama -----	30
Gambar 4.3 Menu Utama <i>Swipe</i> Kiri -----	30
Gambar 4.4 Menu Utama <i>Swipe</i> Kanan -----	31
Gambar 4.5 Tampilan Menu Budaya -----	31
Gambar 4.6 Menu Budaya Pulau Lombok -----	32
Gambar 4.7 Menu Budaya Pulau Lombok -----	33
Gambar 4.8 Menu Wisata Pilihan -----	33
Gambar 4.9 Lokasi Wisata -----	34
Gambar 4.10 Menu Makanan Khas -----	34
Gambar 4.11 Menu Budaya Pulau Lombok -----	35
Gambar 4.12 Menu Pemutar Music -----	36

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengujian User	37
Tabel 4.2 Pengujian Aplikasi	38
Tabel 4. Pengujian Sistem	39

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Negara Indonesia adalah Negara dengan julukan negara kepulauan dengan beribu pulau dan dengan garis pantai terpanjang ke tiga di seluruh dunia ,sehingga membuat Negara Indonesia kaya akan budaya bahasa dan wisata dan salah satunya daerah Lombok, NTB. Lombok terletak pada selatan Negara Indonesia , di apit oleh pulau Bali dan Sumbawa sehingga membuat Pulau Lombok Sangat strategis untuk di kunjungin wisatawan *mancanegara* ataupun *local* ,ini terbukti dari banyaknya wisatawan asing yang mengunjungi daerah-daerah wisata yang terdapat di daerah Pulau Lombok juga banyaknya acara televisi yang menayangkan daerah-daerah wisata di pulau Lombok.Sebelum menggunakan android, penyebaran informasi lokasi wisata hanya melalui mulut ke mulut ,dan melalui koran ,sehingga penyebaran informasi tersebut tidak menyeluruh dan tersebar luas sehingga butuh suatu ide untuk memperbaharui keadaan tersebut.

Dari permasalahan diatas perlu suatu solusi yang dapat memecahkan masalah tersebut, sehingga tidak salah jika android merupakan salah satu solusinya karena android merupakan *brand* atau *vendor handphone* ternama yang hampir semua orang mempunyai dan juga mudah dalam penggunaannya . Daerah wisata pulau Lombok sangat banyak tidak terpaut hanya dengan wisata pantai yang terkenal tetapi dari wisata pegunungan pun tidak kalah bersaing penggunaannya,bahkan Gunung Rinjani di pulau Lombok sangat terkenal bahkan pernah dijadikan film juga , tetapi meskipun Pulau Lombok terkenal akan wisatanya banyak daerah yang belum terexpose ataupun terkenal sehingga membuat daerah wista tersebut tidak tumbuh dan tak terjamah wistawan.

Dari penjelasa latar belakang tersebut maka penulis bermaksud membuat penelitian dengan judul “Aplikasi Pengenalan Budaya dan Wisata Berbasis Android Pulau Lombok ”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis akan merumuskan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun suatu aplikasi pengenalan budaya dan wisata pulau lombok sehingga wistawan memilih tempat-tempat wisata mana yang belum terjamah dan sudah pernah dikunjungi.
2. Bagaimana membangun aplikasi pengenalan budaya dan wisata pulau Lombok dengan menggunakan software Eclips Luna 4.4.
3. Bagaimana mengenalkan dan mengiklankan Wisata, Budaya dan Tradisi Pulau Lombok Berbasis Android

1.3. Batasan Masalah

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

1. Sistem yang dibangun hanya digunakan untuk Pengenalan wisata dan budaya di daerah Lombok Barat saja.
2. System yang dibangun untuk system operasi android menggunakan Java Eclips Luna 4.4.
3. Dalam pembuatan aplikasi ini direkomendasikan untuk para *backpaker*
4. Data yang digunaka pada aplikasi ini menggunakan buku "Salam Kepada Pulau Permai Menjelajah Lombok"
5. Lebih memajukn daerah-daerah wisata dan budaya yang belum terkenal dan terjamah.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan Penulis yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Wisatawan *mancanegara* maupun *local* dapat menentukan pemilihan wisata di daerah lombok, NTB dengan cepat .
-

2. Menghasilkan Aplikasi yang berguna bagi wisatawan *mancanegara* ataupun *local* dalam mengetahui daerah wisata dengan mudah.
3. Menghasilkan Aplikasi yang dapat memajukan daerah wista Lombok yang belum terjamah dan sudah terkenal.

1.5. Manfaast

Adapun Manfaat yang ingin dicapai penulis dari aplikasi ini adalah :

1. Yaitu menjadi sebuah aplikasi yang mampu di andalkan untuk menentukan tujuan wisata saat berkunjung ke pulau Lombok .
2. Mampu menjadi aplikasi yang mengiklankan atau menyebarluaskan daerah wisata yang belum terjamah oleh pengunjung.
3. Wisatawan dapat mengetahui Daerah-daerah wisata di pulau lombok yang belum terjamah dan dikunjungi.

1.6. Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi Pengenalan Budaya dan Wisata Pulau Lombok Berbasis Android adalah :

1.6.1. Waktu Pelaksanaan

Penulisan skripsi dilaksanakan pada Bulan Juli 2015 hingga Februari 2016. Pada proses penulisan skripsi ada beberapa kegiatan atau tahapan yang penting. Adapun jadwal pelaksanaan seperti pada tabel 1.1.

[illegible]

1.6.2. Tahapan Pelaksanaan

Dalam metode pelaksanaan penulisan skripsi dengan membuat Aplikasi Pengenalan Budaya dan Wisata Pulau Lombok Berbasis Android Dengan tahapan pelaksanaan sebagai berikut :

1. Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan ini merupakan tahapan awal untuk mempersiapkan perumusan penelitian, analisis data yang dibutuhkan , mengumpulkan referensi dan penyediaan perlengkapan tambahan.

2. Tahapan Pengumpulan data

Pada tahapan pengumpulan informasi atau data yang dibutuhkan data bahan pembuatan aplikasi yaitu materi untuk pembuatan aplikasi, materi-materi yang ada dalam aplikasi, juga materi teori-teori yang berhubungan dengan Budaya dan Wisata Lombok yang sedang dibahas.

3. Tahapan Analisis Kebutuhan dan perancangan sistem

Pada tahapan ini menganalisis hal-hal yang dibutuhkan oleh sistem. Sehingga menghasilkan rumusan kebutuhan fungsional, kebutuhan pengembangan, dan kebutuhan performansi. Setelah mendapatkan analisis kebutuhan dirancanglah sistem sesuai dengan kebutuhan yang ada pada sistem.

4. Implementasi dan kesimpulan

Pada tahapan ini mengimplementasikan sistem berdasarkan analisa kebutuhan dan perancangan aplikasi. Setelah diimplementasikan dapat ditarik kesimpulan dari hasil pembuatan aplikasi.

1.6.3. Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data – data yang dibutuhkan untuk membuat Aplikasi Pngenalan Budaya dan Wisata Berbasis Android :

1. Sumber Pustaka

Metode dilaksanakan dengan mengumpulkan dan menganalisa dari sumber bacaan yang berasal dari buku maupun seumber internet.

Kata Lombok berasal dari bahasa Sasak ‘Lombo’ yang berarti lurus. Lombok adalah suku Sasak, sebuah suku bangsa yang masih dekat dengan suku bangsa Bali, tetapi sebagian besar memeluk agama Islam. Sisa penduduk adalah orang Bali, Jawa, Tionghoa dan Arab. Disamping bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, penduduk pulau Lombok (terutama suku Sasak), menggunakan bahasa Sasak sebagai bahasa utama dalam percakapan sehari-hari. Di seluruh Lombok sendiri bahasa Sasak dapat dijumpai dalam empat macam dialek yang berbeda yakni dialek Lombok utara, tengah, timur laut dan tenggara. Sebagian besar penduduk pulau Lombok terutama suku Sasak menganut agama Islam. Agama kedua terbesar yang dianut di pulau ini adalah agama Hindu, yang dipeluk oleh para penduduk keturunan Bali yang berjumlah sekitar 15% dari seluruh populasi di sana. Penganut Kristen, Buddha dan agama lainnya juga dapat dijumpai, dan terutama dipeluk oleh para pendatang dari berbagai suku dan etnis yang bermukim di pulau ini. (Ingeborg.1998)

2.1.2 Agama dan Adat-istiadat

Pulau Lombok terkenal dengan sebutan Pulau Seribu Masjid jadi tidak heran mayoritas penduduk Lombok beragama Muslim dan sebagian kecil beragama Hindu dan selebihnya beragama Kristen. Karena pengaruh kerajaan Singaraja membuat tradisi dan budaya Pulau Lombok tidak lepas dari kebudayaan Hindu sehingga ada kemiripan antara budaya Lombok dan Bali. Pada zaman dahulu di Lombok terdapat Waktu Telu atau dalam bahasa Indonesianya Waktu Tiga. Agama atau kepercayaan ini tidak ada dalam statistik secara resmi. Namun demikian ada beberapa orang yang menganut Waktu Telu. Mereka tinggal di daerah Bayan, Gangga, Segenter atau Sukadana.

Kapan tepatnya agama Islam masuk ke Lombok, tidak diketahui dengan pasti. Yang jelas, Sunan Prapen menyebarkan ajaran-ajaran Maulid Nabi Besar Muhammad SAW di Lombok pada pertengahan pertama abad ke-16 dengan sukses setelah runtuhnya Kerajaan Majapahit. Dia putra dari Sunan Giri, salah seorang wali di Jawa. Sebelumnya penduduk Lombok masih menganut

kepercayaan “animisme”.Kemudian mereka menjadi penganut agama Hindu atau Budha dan lambat laun beralih ke agama Muslim. (Ingeborg.1998)

2.1.3 Wisata

Daerah Wisata di pulau Lombok sangat banyak sehingga menjadikan pulau Lombok sebagai daerah wisata yang sangat bersaing ,tidak sekedar hanya tenar dengan pantai ataupun budaya namun wisata gunung pun tak kalah bersaing .Alam di Pulau Lombok memiliki gunung berapi yang bernama Rinjani setinggi kurang lebih 3.726 meter di atas permukaan laut sehingga menjadi gunung tertinggi ke-3 di Indonesia. wisata wisata yang ada di pulau Lombok antara lain :

1. Pantai Kute Lombok
2. Kawah Danau Segara Anak
3. Pantai Senggigi
4. Pantai Tanjung Aan
5. 3 Gilis(gili air,gili meno, gili trawangan)
6. Air terjun Benang Stokel
7. Air terjun Benang Kelambu
8. Air terjun Sendang Gile
9. Pantai bangko-bangko (*desert point*)
10. Air Terjun Batara Lejang (Ingeborg.1998)

2.1.4 Budaya

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi .Lombok mempunyai berbagai macam budaya khas daerah yang sudah berkembang dalam masyarakat sehingga jika dikelola secara profesional akan dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung di Lombok yang pada akhirnya dapat meningkatkan pendapatan masyarakat. Berbagai atraksi budaya daerah ini antara lain:

1. Gendang Beleg
 2. Tari Gandrung
 3. Tarung perisaian
 4. Tandang Mendet
-

5. Sabuk Belo
6. Kecimol
7. Nyongkolan
8. Begasingan
9. Upacara Rebo Bontong
10. Bau Nyale (Ingeborg,1998)

2.2 Android

Android adalah susunan dari beberapa perangkat lunak (*software stack*). Stack ini secara umum meliputi sistem operasi, middleware, dan aplikasi-aplikasi kunci. Android merupakan sistem operasi yang berbasis Linux dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone serta komputer Tablet. Android pada awalnya dikembangkan oleh perusahaan bernama Android, Inc., dengan dukungan finansial yang berasal dari Google, yang kemudian Google pun membelinya pada tahun 2005.

Android memiliki beberapa versi mulai dari android versi 1,1 ,Android versi 1,5 (cupcake), Android 1.6 (Donut), Android versi 2,0/2,1 (Enclair), Android versi 2,2 (froyo), Android versi 2,3 (gingerbread), android 3,2 (honeycomb), Andoird 4,0 (Ice Cream Sandwich) Android versi 4,2 (Jelly Bean) dan yang terbaru versi 4,4 (kitkat) (Nazaruddin,2012).

2.3 Eclips IDE

Eclipse awalnya dikembangkan oleh *IBM* untuk menggantikan perangkat lunak *IBM Visual Age for Java 4.0*. Produk ini diluncurkan oleh *IBM* pada tanggal 5 November 2001, yang menginvestasikan sebanyak *US\$ 40 juta* untuk pengembangannya. Semenjak itu konsorsium *Eclipse Foundation* mengambil alih untuk pengembangan Eclipse lebih lanjut dan pengaturan organisasinya . Eclipse adalah sebuah *IDE (Integrated Development Environment)* untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform (*platform-independent*). Berikut ini adalah sifat dari Eclipse:

1. Multi-platform: Target sistem operasi Eclipse adalah *Microsoft Windows, Linux, Solaris, AIX, HP-UX* dan *Mac OS X*.
2. Multi-role: Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi, Eclipse pun bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, test perangkat lunak, pengembangan web, dan lain sebagainya.

Multilanguage: Eclipse dikembangkan dengan bahasa pemrograman Java akan tetapi Eclipse mendukung pengembangan aplikasi berbasis bahasa pemrograman lainnya, seperti *C/C++, Cobol, Python, Perl, PHP*, dan lain sebagainya. Eclipse pada saat ini merupakan salah satu IDE favorit dikarenakan gratis dan open source, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak ini. (Nazaruddin, 2012).

2.4 Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems saat ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana serta dukungan rutin-rutin aras bawah yang minimal.

Aplikasi-aplikasi berbasis java umumnya dikompilasi ke dalam p-code (bytecode) dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Java (JVM). Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/non-spesifik (general purpose), dan secara khusus didisain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi java mampu berjalan di beberapa platform sistem operasi yang berbeda, java dikenal pula dengan slogannya, "Tulis sekali, jalankan di mana pun". Saat ini java merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi berbasis web. (Nazaruddin, 2012).

2.5 Android SDK (software Development Kit)

Android SDK adalah tools yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi kunci yang di-release oleh Google. Saat ini disediakan Android SDK (*Software Development Kit*) sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Sebagai platform aplikasi-netral, Android memberikan kesempatan untuk membuat aplikasi yang dibutuhkan yang bukan merupakan aplikasi bawaan Handphone/Smartphone.

Adapun juga Android-SDK merupakan tools bagi para programmer yang ingin mengembangkan aplikasi berbasis google android. Android SDK mencakup seperangkat alat pengembangan yang komprehensif. Android SDK terdiri dari debugger, libraries, handset emulator, dokumentasi, contoh kode, dan tutorial. Saat ini Android sudah mendukung arsitektur x86 pada Linux (distribusi Linux apapun untuk desktop modern), Mac OS X 10.4.8 atau lebih, Windows XP atau Vista. Persyaratan mencakup JDK, Apache Ant dan Python 2.2 atau yang lebih baru. IDE yang didukung secara resmi adalah Eclipse 3.2 atau lebih dengan menggunakan plugin Android Development Tools (ADT), dengan ini pengembang dapat menggunakan teks editor untuk mengedit file Java dan XML, serta menggunakan peralatan command line untuk menciptakan, membangun, melakukan debug aplikasi Android dan pengendalian perangkat Android (misalnya, reboot, menginstal paket perangkat lunak dengan jarak jauh) (Nazaruddin, 2012).

2.6 Android Development Tools

Android Development Tools (ADT) adalah plugin yang didesain untuk IDE Eclipse yang memberikan kita kemudahan dalam mengembangkan aplikasi android dengan menggunakan IDE Eclipse. Dengan menggunakan ADT untuk Eclipse akan memudahkan kita dalam membuat aplikasi project android, membuat GUI aplikasi, dan menambahkan komponen-komponen yang lainnya, begitu juga

kita dapat melakukan running aplikasi menggunakan Android SDK melalui Eclipse. Dengan ADT juga kita dapat melakukan pembuatan package android (.apk) yang digunakan untuk distribusi aplikasi android yang kita rancang. Mengembangkan aplikasi android dengan menggunakan ADT di eclipse sangat dianjurkan dan sangat mudah untuk memulai mengembangkan aplikasi android. Semakin tinggi platform android yang kita gunakan, dianjurkan menggunakan ADT yang lebih terbaru, karena biasanya munculnya platform baru diikuti oleh munculnya versi ADT yang terbaru. Untuk melakukan instalasi ADT di-eclipse dapat dilakukan secara on-line maupun offline (Nazaruddin,2012).

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

Merupakan suatu kegiatan yang menguraikan seluruh pokok masalah yang ada didalamnya. Analisa merupakan tahapan awal sebelum masuk ke tahapan perancangan, sedangkan perancangan merupakan hasil dari keseluruhan analisa yang dapat memberikan solusi dalam suatu permasalahan.

3.1.1 Sistem yang sudah berjalan

Pengenalan Budaya dan Wisata Pulau Lombok dalam hal ini adalah Lombok Barat masih konvensional, biasanya hanya dilakukan melalui mulut ke mulut saja atau melalui Koran dan media televisi. Namun itupun kurang untuk dalam menyebarkan informasi tentang budaya dan wisata, karena masih banyak yang belum mengenal Lombok apalagi wisata dan budayanya, sehingga penulis ingin lebih dalam menyebarkan informasi tentang budaya dan wisata Pulau Lombok sehingga wisatawan asing atau lokal dapat mengetahuinya dan berkunjung. Sehingga perlu dibuat inovasi baru dalam mengenalkan wisata dan budaya Lombok Barat sehingga akan dapat lebih terekspose.

3.1.2 Sistem yang dibangun

Pada pembahasan ini yaitu tentang system yang dibangun pada Aplikasi Pengenalan Budaya dan Wisata Pulau Lombok (Lombok Barat) adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Pengenalan Budaya dan Wisata Pulau Lombok (Lombok Barat) dengan minimum sistem operasi android adalah Froyo 2.0 dan maksimal 4.4.1 (Kitkat).
2. Materi yang ada pada aplikasi diperoleh dari buku "Salam Kepada Pulau Permai ,Menjelajah Pulau Lombok" karangan "Ingeborg Gohlich".
3. Aplikasi terdiri dari 6 menu utama yaitu ; menu budaya ,menu wisata, menu makanan khas, lihat dipeta,menu galeri,menu sejarah , dimana masing – masing menu berisi informasi yang ditampilkan dalam bentuk text dan gambar.

3.1.3 Perangkat yang digunakan

Pada proses pembuatan aplikasi ini kebutuhan Software yang perlu untuk pembuatannya adalah sebagai berikut :

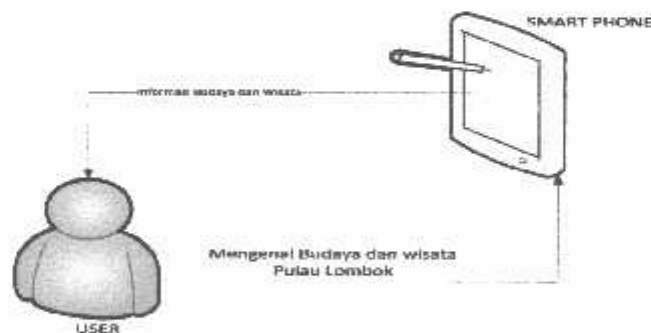
1. Aplikasi Eclips luna 4.4
2. Android SDK(Software Development Kit) Versi 23.0.5
3. ADT (Android Development Tools)
4. CorelDraw X7

3.2 Perancangan

Perancangan sistem adalah bagian dari metodologi pengembangan suatu perangkat lunak yang dilakukan untuk memberikan gambaran secara terperinci. Tahap ini merupakan langkah awal yang menentukan bagaimana alur dan tampilan pada aplikasi Pengenalan Budaya dan Wisata Pulau Lombok. Langkah awal ini merupakan langkah yang sangat menentukan tingkat kesuksesan dalam pembuatan system

3.2.1 Desain Sistem

Dalam pembuatan sistem pembelajaran ini penulis gambarkan kedalam block diagram agar aliran data yang terjadi didalam sistem mudah dipahami seperti Gambar 3.2.1 berikut.

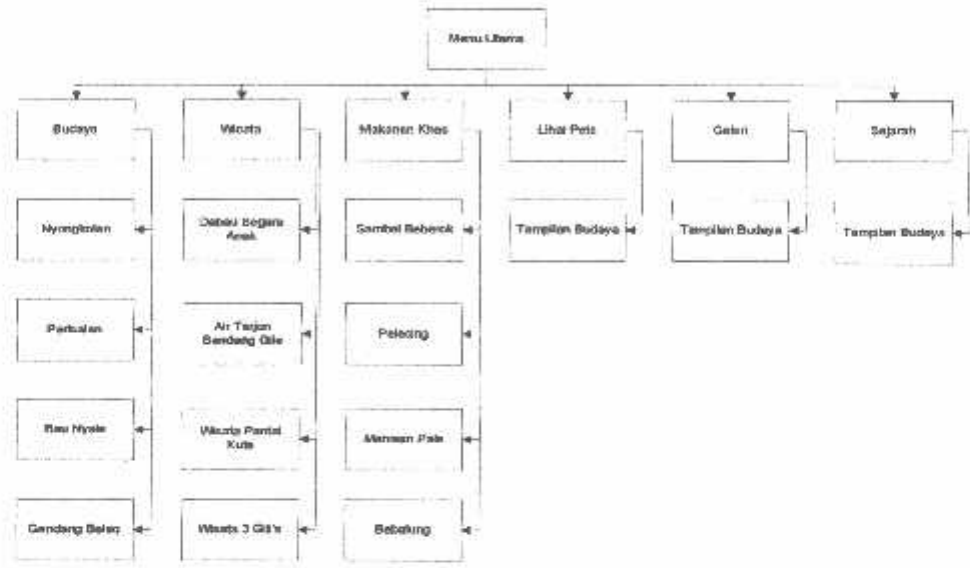


Gambar 3.1 Blog Diagram Sistem

User dapat membuka aplikasi Pengenalan Budaya dan Wisata dengan menggunakan smartphone dengan minimum sistem operasi android adalah Froyo 2.0 dan maksimal Kitkat 4.4.1 .User dapat mengetahui informasi-informasi Budaya dan Wisata Pulau Lombok dan informasi yang lain tentang Pulau Lombok.

3.2.2 Struktur Menu

Dengan adanya struktur menu memudahkan user/pengguna untuk melakukan interaksi dengan tombol-tombol pada aplikasi untuk membuka halaman-halaman yang akan ditampilkan pada aplikasi. Struktur menu digambarkan dengan jelas rancangan interaksi dari menu-menu dan sub-sub menu pada aplikasi yang dibuat, seperti pada Gambar 3.2 Struktur Menu



Gambar 3.2 Struktur Menu

Pada saat pertama kali membuka aplikasi akan tampil *Introduction* tentang aplikasi ini terdiri dari foto background Pulau Lombok dengan sedikit audio .Pada menu utama terdiri dari 6 buah menu yaitu

- 1. Budaya
Berisi tentang Informasi-informasi budaya yang terdapat di Pulau Lombok berupa gambar dan text .
- 2. Wisata
Berisi tentang informasi wisata-wisata yang ada di Pulau Lombok , berupa gambar dan text.
- 3. Makanan Khas
Berisi tentang informasi masakan khas Pulau Lombok berupa gambar dan text
- 4. Lihat peta
Berisi tentang informasi letak wisata .nama tempat di Pulau Lombok. berupa gambar dan text

5. Galeri

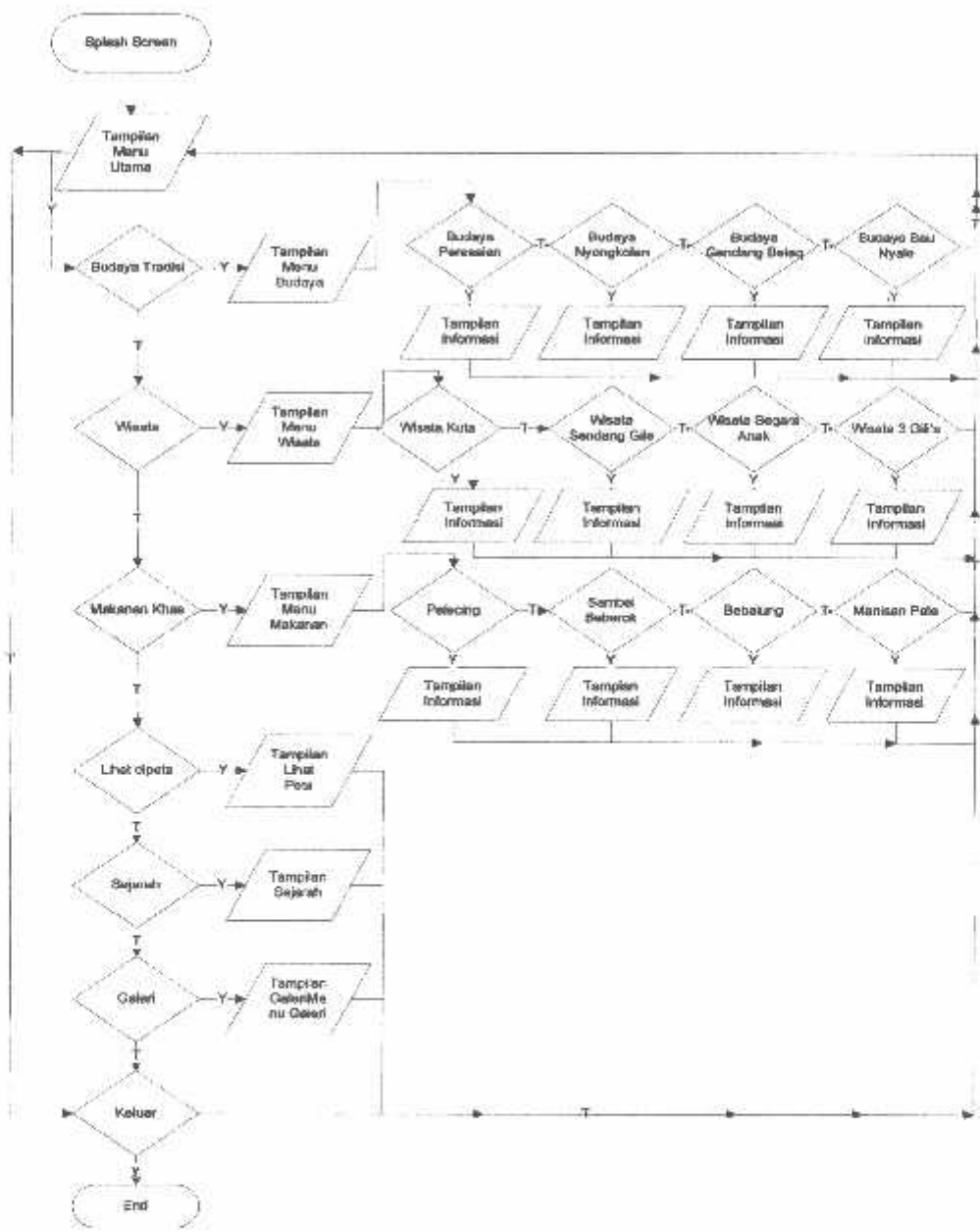
Berisi foto-foto galeri dari Pulau Lombok .berisi foto-foto wisata ataupun budaya dan makanan.

6. Sejarah

Berisi informasi sejarah Pulau Lombok dari segi letak geografis kemudian adat istiadat dan agaman, berupa gambar dan text.

3.2.3 Flowchart

Secara garis besar alur ini menjelaskan tentang proses kerja dari aplikasi panduan membaca huruf hijaiyah dengan tajwid berbasis android, seperti pada Gambar 3.3 Flowchart Sistem



Gambar 3.3 Flowchart Sistem

Seperti yang terlihat pada Gambar 3.3, program dimulai dari *start* program yang kemudian dilanjutkan ke menu utama yaitu menu tampilan untuk memilih menu budaya, wisata, makanan khas, lihat peta. Pada menu Budaya ini berisi penjelasan tentang informasi Budaya di Pulau Lombok disertai dengan contoh gambar dan informasi berupa text. Menu Wisata ini berisi tentang informasi Wisata apa saja yang terdapat di Pulau Lombok dengan di sertai gambar dan penjelasan text. Menu Makanan khas ini berisi informasi tentang Makanan khas Pulau Lombok Dengan disertai informasi komposisi makanan dan gambar . Menu Lihat Peta berisi tentang peta lombok dan informasi lokasi-lokasi di Pulau Lombok. Menu sejarah berisi tentang sekilah sejarah diPulau Lombok mulai dari suku,adat,agama dan letak geografis Pulau Lombok .Menu galeri yaitu berisi foto-foto galeri seputar Pulau Lombok.

3.3 Perancangan Interface

Dalam pembuatan sistem aplikasi ini penulis akan memberikan gambaran antar muka aplikasi ke dalam sebuah gambar *prototype* desain antar yang berinteraksi aktif dengan sistem aplikasi. Berikut adalah perancangan *interface* dari aplikasi ini :

1. *Opening Layout*

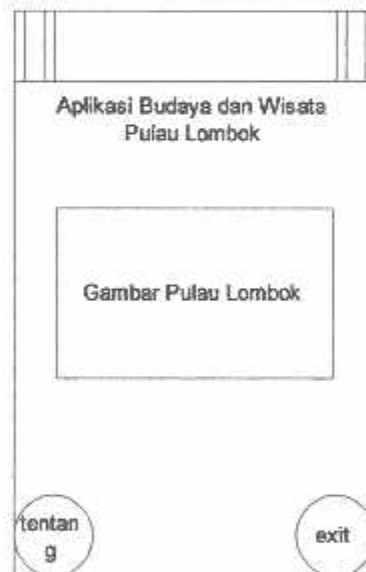
Opening Layout merupakan tampilan awal ketika aplikasi ini dijalankan sebelum masuk ke menu utama. Pada *layout* ini hanya berisi ucapan telah menggunakan aplikasi pembelajaran ini, seperti pada Gambar 3.4 *Opening Layout*



Gambar 3.4 Opening Layout

2. *Interface Menu Utama*

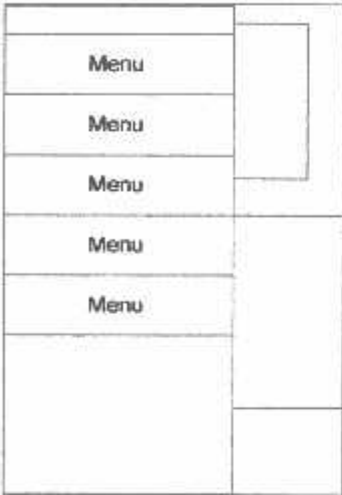
Interface menu utama ini adalah tampilan menu setelah *Opening Layout*. Menu ini berisi menu pembuka dari aplikasi ini seperti Menu Tentang Penulis, keluar. .Seperti Gambar 3.5 Interface Menu Utama.



Gambar 3.5 Interface Menu Utama

3. Menu Utama *Swipe* Kiri

Interface menu *swipe* kiri adalah list dari menu-menu yang ada pada aplikasi seperti Budaya, Wisata, Makanan Khas, Lihat Peta, Galeri, Sejarah, Seperti Pada Gambar 3.6 Menu *Swipe* Kiri



Gambar 3.6 Menu *Swipe* Kiri

4. Menu Utama *Swipe* Kanan

Interface menu *swipe* kanan adalah list dari menu-menu tambahan yang ada pada aplikasi seperti Tentang, Sejarah, Seperti Pada Gambar 3.7 Menu *Swipe* Kanan



Gambar 3.7 Menu *Swipe* Kanan

5. *Interface Menu Budaya*

Interface menu budaya adalah tampilan dari nama nama budaya yang ada di Pulau Lombok .Seperti Pada Gambar 3.8 *Interface Menu Budaya*

BUDAYA
BUDAYA
BUDAYA
BUDAYA
BUDAYA
BUDAYA
BUDAYA
BUDAYA

Gambar 3.8 *Interface Home Budaya*

6. *Interface Menu Pilihan Budaya*

Interface menu pilihan budaya adalah tampilan jika salah satu menu budaya di pilih Seperti Pada Gambar 3.9 *Interface Menu Pilihan Budaya*

Selamat Datang di Budaya Pulau Lombok	
Foto	
Text	
Text	

Gambar 3.9 *Interface Menu Pilihan Budaya*

7. *Interface Menu Wisata*

Interface menu wisata adalah layout dari nama-nama tempat wisata yang ada di Pulau Lombok. Seperti pada Gambar 3.8 *Interface Menu Budaya* Interface menu 3.10 *Interface Menu Wisata*

WISATA
WISATA
WISATA
WISATA
WISATA
WISATA
WISATA
WISATA

Gambar 3.10 *Interface Menu Wisata*

8. *Interface Menu Pilihan Wisata*

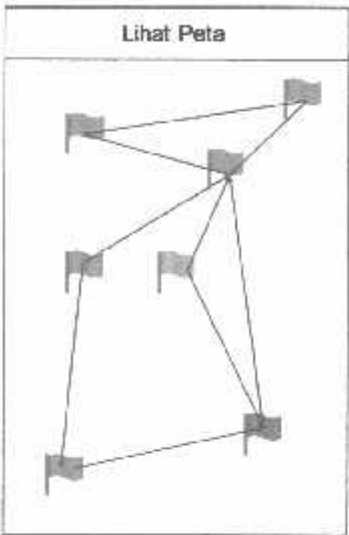
Interface menu pilihan wisata adalah tampilan jika salah satu menu wisata dipilih. Seperti Pada Gambar 3.11 *Interface Menu Pilihan Wisata*

Selamat Datang di Wisata Pulau Lombok	
Foto	
Text	
Text	

Gambar 3.11 *Interface Menu Pilihan Wisata*

9. *Interface Menu Lihta Peta*

Interface menu lihat peta adalah tampilan jika salah setu menu wisata dibuka kmudian di klik lihat peta. Seperti pada Gambar 3.12 *Interface Menu Pilihan Lihat Peta*



Gambar 3.12 *Interface Menu Lihat Peta*

10. *Interface Menu Makanan Khas Pulau Lombok*

Interface menu pilihan makanan Khas adalah tampilan Tentang daftar nama makanan dan resep makanan tersebut. Seperti Pada Gambar 3.13 *Interface Menu Makanan Khas Pulau Lombok*

Makanan Khas Pulau Lombok	
Nama Makanan	
Foto	
Resep	
Resep Makanan	

Gambar 3.13 *Interface Menu Makanan Khas Pulau Lombok*

11. *Interface Menu Musik Daerah*

Interface menu music daerah adalah tampilan Pemutar music lagu daerah Pulau Lombok .Seperti Pada Gambar 3.14 *Interface* Menu Pilihan Budaya

Pemutar Music	
	
Nama Lagu.Mp3	
	
Nama Lagu.Mp3	
	
Nama Lagu.Mp3	
	
Nama Lagu.Mp3	

Gambar 3.14 *Interface* Menu Musik Daerah

12. *Interface* Menu Kamus Daerah

Interface menu kamus daerah adalah Tampilan kamus bahasa Indonesia di artikan kedalam bahasa Sasak. Seperti Pada Gambar 3.15 *Interface* Menu Kamus Daerah

Kamus Bahasa Sasak
Bahasa Indonesia
Masukan Kata
Artinya: Bahasa Sasak
Text Terjemahan

Gambar 3.15 *Interface* Menu Kamus Daerah

13. *Interface* Menu Sejarah

Interface menu Sejarah yaitu berisi tentang informasi sejarah Pulau Lombok seputar agama, letak, sejarah asal usul suku, kemudian budaya adat

istiadat daerah kota Lombok Barat, seperti pada Gambar 3.16 *Interface Menu Sejarah*



Gambar 3.16 *Interface Menu Sejarah*

14. *Interface Menu Galeri*

Interface menu Galeri yaitu berisi tentang foto-foto tentang lombok yang tentunya menarik sebagai extra untuk pengguna aplikasi ,seperti pada Gambar 3.17 *Interface Menu Sejarah*



Gambar 3.17 *Interface Menu Galeri*

15. *Interface Menu Profil*

Interface menu pilihan Budaya adalah Tampilan jika salah satu menu budaya Seperti Pada Gambar 3.18 *Interface Menu Profil*

Profil	
Nama Nim Tgl Email	Foto
Biograpi	

Gambar 3.18 *Interface Menu Profil*

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Implementasi Sistem

Dari hasil implementasi dan pengerjaan berdasar dari hasil analisis dan perancangan sistem hingga saat ini telah diperoleh hasil sebagaimana diuraikan Seperti berikut.

1) Tampilan *Splash*

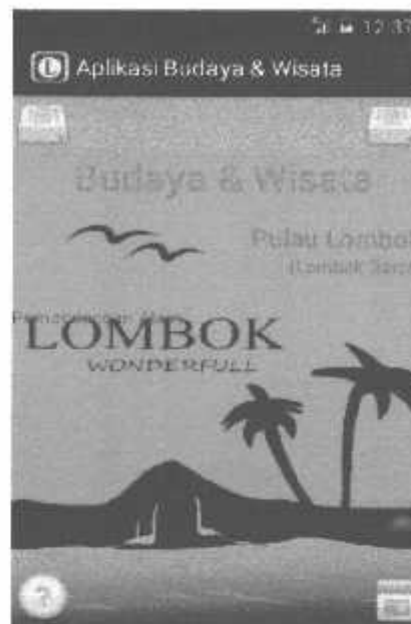
Tampilan Splash Merupakan tampilan sebelum masuk kedalam menu utama aplikasi, biasanya menampilkan gambar tentang aplikasi tersebut seperti pada Gambar 4.1 Tampilan Splash Aplikasi



Gambar 4.1 Tampilan Splash Aplikasi

2) Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman utama akan muncul halaman splash selesai seperti pada Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama

3. Menu Utama *Swipe* Kiri

Interface menu *swipe* kiri adalah list dari menu-menu yang ada pada aplikasi. Seperti menu Budaya, Wisata, Makanan, Galeri, Lagu Daerah, Kamus Sasak. Seperti Gambar 4.3 Menu Utama *Swipe* Kiri.



Gambar 4.3 Menu Utama *Swipe* Kiri.

4. Menu Utama *Swipe* Kanan

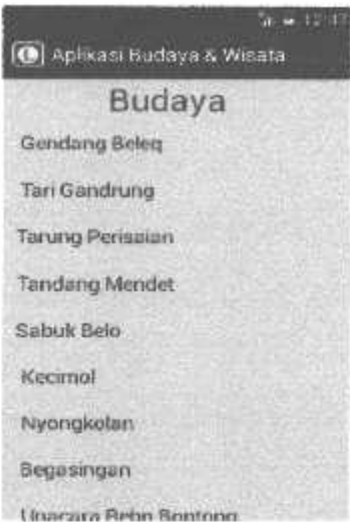
Interface menu *swipe* kanan adalah list dari menu-menu yang ada pada aplikasi .Seperti menu Sejarah, Profil dapat dilihat seperti Gambar 4.4 Menu Utama *Swipe* Kanan



Gambar 4.4 Menu Utama *Swipe* Kanan

5. Tampilan Menu Budaya

Tampilan Menu Budaya Yaitu tampilan Menu-menu budaya Pulau Lombok .Seperti menu Gendang Beleg, Tari Gandrung Tarung Perisaian, Tandang Mendet, Sabuk Belo, Kecimol, Nyongkolan, Begasingan, Upacara Rebo Bontong. Seperti Pada Gambar 4.5 Tampilan Menu Budaya



Gambar 4.5 Tampilan Menu Budaya

6. Tampilan Menu Pilihan Budaya

Tampilan menu pilihan budaya yaitu menampilkan informasi tentang budaya pulau lombok. Seperti View Full Sejarah Membaca Sejarah Dengan Layar Penuh , Tiket yaitu melihat harga tiket, jika ada atau menggunakan tiket, Galeri yaitu untuk melihat galeri foto-foto yang ada pada aplikasi dan jalan yang di tempuh untuk melihat jalan yang ditempuh untuk mehuju lokasi . Seperti pada Gambar 4.6 Menu Budaya Pulau Lombok



Gambar 4.6 Menu Budaya Pulau Lombok

7. Tampilan Menu Wisata

Yaitu tampilan Menu-menu yang ada pada Menu Wisata Pulau Lombok Seperti menu Pantai Kuta, Danau Segara Anak, Pantai Senggigi, Pantai Tanjung Aan, Wisata Pantai dan Snorkling Gili's, Air Terjun Benang Stokel, Air Terjun Benang Kelambu, Air Terjun Sendang Gile, dan Pantai Bangko-Bangko .Sepert Pada Gambar 4.7 Tampilan Menu Wisata



Gambar 4.7 Tampilan Menu Wisata

8. Tampilan Menu Wisata Pilihan

Tampilan menu wisata pilihan yaitu Menampilkan informasi tentang wisata yang berada di pulau lombok beserta harga tiket, jalan yang ditempuh untuk ke tempat wisata tersebut , Galeri untuk melihat foto-foto yang ada pada aplikasi tersebut, dan view full sejarah yaitu untuk melihat sejarah dengan layar penuh. seperti pada Gambar 4.8 Tampilan Menu Wisata Pilihan



Gambar 4.8 Tampilan Menu Wisata Pilihan

9. Tampilan Lihat Peta

Tampilan peta yaitu tampilan tentang informasi lokasi tempat wisata tersebut di dalam wilayah pulau lombok sehingga wisatawan dapat mengetahui lokasinya dengan tepat, seperti pada Gambar 4.9 Lokasi Wisata Ditandai Dengan Tanda Hijau



Gambar 4.9 Lokasi Wisata Di tandai Dengan Tanda Hijau

10. Tampilan Menu Makanan Khas

Yaitu tampilan yang memberikan informasi tentang menu masakan khas pulau lombok dengan resep nya sehingga wisatawan juga tau makanan apa saja yang populer di pulau lombok, seperti pada Gambar 4.10 Tampilan Makanan Khas Pulau Lombok



Gambar 4.10 Tampilan Makanan Khas Pulau Lombok

11. Tampilan Menu galeri

Tampilan menu galeri menampilkan foto2 yang terdapat pada aplikasi namun di jadikan dalam satu *frame*, seperti pada Gambar 4.11 Tampilan menu Galeri



Gambar 4.11 Tampilan menu Galeri

12. Tampilan Pemutar Musik Lagu Daerah

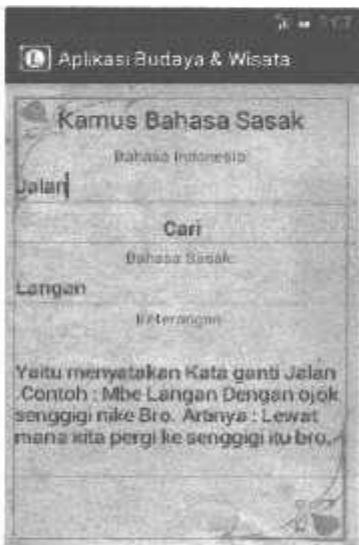
Yaitu menampillkan pemmutar musik lagu daerah agar wisata lebih mengenal pulau lombok bukan hanya dari wisata dan budaya namun lagu daerah pun dapat di ketahui wisatawan.Seperti pada Gambar 4.12 Tampilan Pemutar Musik



Gambar 4.12 Tampilan Pemutar Musik

13. Tampilan Menu Kamus Sasak

Yaitu menampilkan menu kamu bahasa asli daerah Pulau Dengan Terjemahan dan contoh Penggunaan kalimatnya,Sehinggga semakin memudahkan wisatawan dalam berkomunikasi dengan masyarakat asli Pulau Lombok.Seperti pada Gambar 4.13 Tampilan Kamus Sasak



Gambar 4.13 Tampilan Kamus Sasak

4.2 Pengujian User

Pengujian system merupakan proses pengujian fungsionalitas aplikasi terhadap device dengan Operasi sistem yang berbeda. Dari 20 Responden Pengujian aplikasi, yang bertujuan untuk memperoleh hasil , dimana pengguna bisa memberikan penilaian saat aplikasi dicoba meliputi :

- a. Penilaian terhadap tampilan aplikasi
- b. Seberapa mudah pengguna menggunakan aplikasi
- c. Kinerja sistem dalam menjalankan aplikasi
- d. Fungsi aplikasi sebagai Media Informasi pengenalan budaya dan wisata pulau lombok.

Tabel pengujian aplikasi yang diambil dari 20 pengguna seperti pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tabel Pengujian User

N0	Uraian	SB	B	C	K
1	Tampilan aplikasi	17	2	1	
2	Fungsi Widget	18	2		
3	Tentang Aplikasi	18	1	1	
4	Kemudahan pengguna saat menjalankan aplikasi	16	4		
5	Kinerja aplikasi saat dijalankan	18	2		
6	Fungsi aplikasi sebagai media informasi nudaya dan eisata pulau lombok	18	1	1	

Rumus :

- 1. Tampilan Aplikasi = $17/20 * 100 = 85 \%$
 - 2. Fungsi Widget = $18/20 * 100 = 90\%$
 - 3. Tentang Aplikasi = $18/20 * 100 = 90\%$
 - 4. Kemudahan pengguna saat menjalankan aplikasi = $16/20 * 100 = 80\%$
 - 5. Kinerja aplikasi saat dijalankan = $18/20 * 100 = 90\%$
-

6. Fungsi aplikasi sebagai media informasi budaya dan wisata pulau lombok = $18/20 \times 100 = 90\%$

Persentase Aplikasi Sangat Baik = $17 + 18 + 18 + 16 + 18 + 18 / 120 \times 100 = 87.5\%$

Persentase Aplikasi Baik = $2 + 2 + 1 + 4 + 2 + 1 / 120 \times 100 = 10\%$

Persentase Aplikasi Cukup = $1 + 1 + 1 / 120 \times 100 = 2.5\%$

Keterangan :

- 1. SB : Sangat Baik
- 2. B : Baik
- 3. C : Cukup
- 4. K : Kurang

4.3 Pengujian Fungsi

Pengujian fungsi pada aplikasi dilakukan dengan beberapa versi operation system android .Dimana pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam fungsi aplikasi tersebut.Berikut adalah Tabel hasil pengujian fungsi Aplikasi Pengenalan Budaya dan Wisata Pulau Lombok Berbasis Android. Seperti tampak pada Tabel 4.2 Pengujian Aplikasi

Tabel 4.2 Pengujian Aplikasi

No	Fungsi	Opesari Sistem			
		B1	B2	B3	B4
1	Splash	Y	Y	Y	Y
2	Pindah halaman	Y	Y	Y	Y
3	Button	Y	Y	Y	Y
4	Audio	Y	Y	Y	Y
5	Slide	Y	Y	Y	Y
6	mp3 player	Y	T	Y	Y
7	view gambar	Y	Y	Y	Y

8	notifikasi toast	Y	T	Y	Y
9	Tombol exit	Y	Y	Y	Y
10	Tombol menu	Y	Y	Y	Y

Keterangan :
B1: Android 4.4 Kitkat
B2: Android 4.0 Ice Cream Sandwich
B3: Android 4.2 Jelly Bean
B4: Android 3.2 Honeycomb
Y: Berhasil
T: Tidak

4.4 Pengujian Apllikasi

Pengujian Aplikasi pada mobile android dilakukan dengan beberapa versi operation system.Dimana pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam pembuatan aplikasi tersebut.Berikut adalah Tabel hasil pengujian dari Aplikasi Pengenalan Budaya dan Wisata Pulau Lombok Berbasis Android.Sepertii tampak pada Tabel 4.3 Pengujian Aplikasi

Tabel 4.3 Pengujian Aplikasi

Type HP	Pixel	Ram	Operasi Sistem	L	P	Y
B1	380 x480	512 MB	4.4	Y	Y	√
B2	480x800	1 GB	4.0	Y	Y	√
B3	480x854	1 GB	4.2	Y	Y	√
B4	540x960	1 GB	3.2	Y	Y	√

Keterangan :
L : Landscape
P : Potrait

Y : Berhasil

T : Tidak

B1: Android 4,4 Kitkat

B2: Android 4.0 Ice Cream Sandwich

B3: Android 4.2 Jelly Bean

B4: Android 3.2 Honeycomb

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pengujian yang telah dilakukan , maka dapat diambil beberapa kesimpulan anantara lain

1. Dari pengujian fungsi yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi dapat berjalan di Os Android 4.0 , android 4.2 dan 4.4. dan berjalan dengan baik pada Os target Sdk.4.4
2. Dari pengujian sistem yang dilakukan kepada 20 responden dapat di ambil keputusan bahwa kemudahan pengguna menggunakan aplikasi sebesar 87.5% dan persentasi baik sebesar 10% dan fungsi Persentasi cukup sebesar 2,5%

5.2 Saran

Aplikasi Pengenalan Budaya dan Wisata Pulau Lombok Berbasis Android yang sederhana ini kiranya bisa dikembangkan atau diperbaharui Yaitu

1. dengan cara diberi fitur-fitur seperti koneksi ke Media Sosial dimana bisa membantu pengguna untuk berbagai melalui social network untuk mendapatkan informasi yang luas dan update .
2. Ditambahkan googmap direction sehingga wisatawan dapat mengetahui lokasi dengan pasti.
- 3 . kamus dalam aplikasi ini ditambahkan dengan bahasa inggris sehingga wisata mancanegara dapat mengartikan bahasa inggris

DAFTAR PUSTAKA

- Ingeborg .Gohlich. 1998. Salam Kepada Pulau Permai, Menjelajah Lombok. Bandung. Penerbit Alumni
- Huda. Arif Akbarul. 2013. Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri. Yogyakarta . Andi Offset
- Zuhdi Harfin, M ,Dkk, 2010 .Lombok Mirah Sasak Adi. Jakarta .Imsak Press.
- Safaat Nazruddin H. 2012. Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tabetl PC Berbasis Android. Informatika. Bandung.
- Priyanta F. 2011.. Pemrograman Android Untuk Pemula. Jakarta. Cerdas Pustaka
- Irawan . 2012. Membuat Aplikasi Android Untuk Orang Awam .Palembang. Maxikom
-

LAMPIRAN

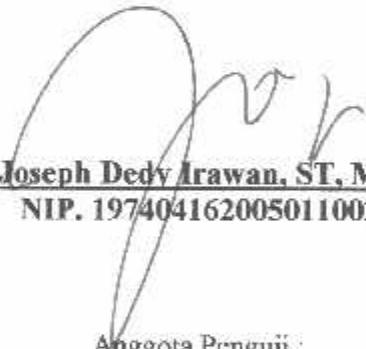
**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

NAMA : Augushua Maulana Wiantara
NIM : 1218013
JURUSAN : Teknik Informatika S-1
JUDUL : APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU
LOMBOK BERBASIS ANDROID

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :
Hari : Jum'at
Tanggal : 15 Januari 2016
Nilai : 78,23 (B+)

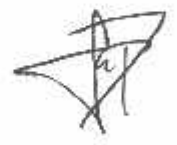
Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Dosen Penguji I


Sonny Prasetyo, ST, MT
NIP.P. 1013000433

Dosen Penguji II


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

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

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

NAMA : Augushua Maulana Wiantara
NIM : 1218013
JURUSAN : Teknik Informatika S-1
JUDUL : APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

No	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Penguji I	15 Januari 2016	1. Abstrak Belum Ada 2. Tambahkan lokasi J makanan 3. Kesimpulan No.3 dihapus 4. Penulisan saran diperbaiki 5. Tambah Keterangan menu 6. Tombol icon di sub menu.	
2.	Penguji II	15 Januari 2016	1. Latar belakang diperbaiki 2. Rumusan, Batasan Masalah 3. Landasan teori diberi sitasi 4. Penjelasan screenshot 5. Lampiran kuisisioner	

Dosen Penguji I



Sonny Prasetyo, ST. MT
NIP.P. 1013000433

Dosen Penguji II



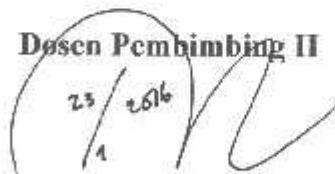
Karina Auliasari, ST.M.Eng
NIP.P. 1031000426

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



Nurlaily Vendyansyah, ST

Malang, 23 Oktober 2015

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Ketersediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Yosep Agus Pranoto, ST, MT
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AUGUSHUA MAULANA W.
Nim : 1218013
Prodi : Teknik InformatikaS-1

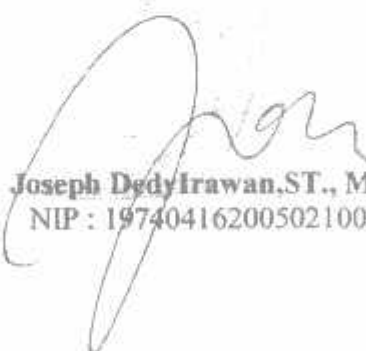
Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / ~~Pendamping~~ *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA BERBASIS ANDROID

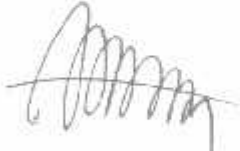
Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.

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

Prodi T. InformatikaS-1
Ketua,


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

Hormat Kami,


AUGUSHUA MAULANA W.

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : AUGUSHUA MAULANA W.

Nim : 1218013

Program Studi : Teknik Informatika S1

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

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 26/10/2015

Hormat Kami,



Yosep Agus Pranoto, ST, MT

Catatan :

Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i yang bersangkutan kepada administrasi Program Studi untuk diproses lebih lanjut

*) coret yang tidak perlu

Form S-3b

Malang, 23 Oktober 2015

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Kesediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Nurlaily Vendyansyah, ST**
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

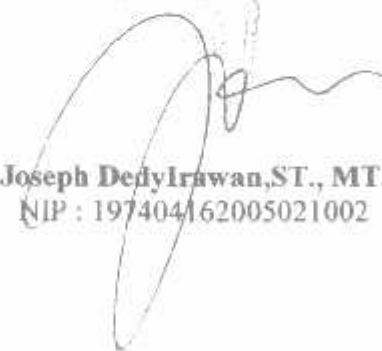
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **AUGUSHUA MAULANA W.**
Nim : **1218013**
Prodi : **Teknik InformatikaS-1**

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

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA 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. InformatikaS-1
Ketua.

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

Hormat Kami,

AUGUSHUA MAULANA W.

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : AUGUSHUA MAULANA W.

Nim : 1218013

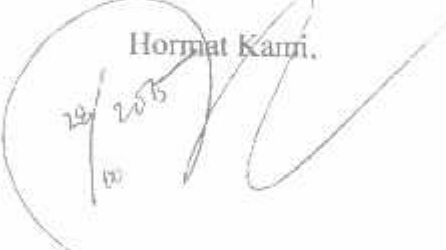
Program Studi : Teknik Informatika S1

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

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang.

Hormat Kami.



Nurlaily Vendyansyah, ST

Catatan :

Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i yang bersangkutan kepada administrasi Program Studi untuk diproses lebih lanjut

*) coret yang tidak perlu

Form S-3b



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

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

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

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

Malang, 23 Oktober 2015

Nomor : ITN-593/LINF/TA/2015

Lampiran : ---

Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Yosep Agus Pranoto, 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 : AUGUSHUA MAULANA W.
Nim : 1218013
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

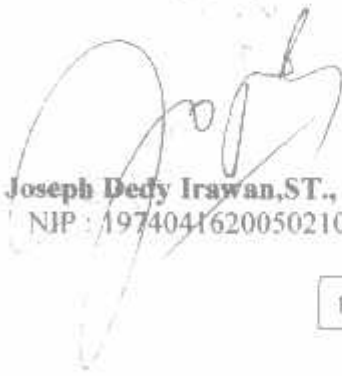
Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

23 Oktober 2015 S/D 23 Maret 2016

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,


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

Form S-4a



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

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

PT. BNI IPERSERO, MALANG
BANK NISAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting) Fax: (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karangas, Km 2 Telp. (0341) 417635 Fax: (0341) 417634 Malang

Malang, 23 Oktober 2015

Nomor : ITN-593/LINF/TA/2015

Lampiran : —

Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST
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 : AUGUSHUA MAULANA W.
Nim : 1218013
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

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

23 Oktober 2015 S/D 23 Maret 2016

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua

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

Form S-4a



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Augushua Maulana Wiantara
NIM : 12.18.013
Masa Bimbingan : 23 Oktober 2015 s/d 23 Maret 2016
Judul Skripsi : Aplikasi Pengenalan Budaya dan Wisata Pulau
Lombok Berbasis Android

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	17 November 2015	Revisi Penulisan Laporan.Bab I	
2	20 November 2015	Revisi Penulisan Bab II. Blok Diagram	
3	23 November 2015	Flowchart.Demo Program	
4	11 Desember 2015	Abstrak, Bab V.Daftar Pustaka	
5	12 Desember 2015	Revisi Bab III.Kuisisioner	
6	13 Desember 2015	Acc Laporan Seminar Hasil	
7	12 Januari 2016	Revisi Bab IV. Penulisan Laporan. Kesimpula . Daftar Gambar .Daftar Tabel	
8	14 Januari 2016	Acc Laporan Kompre	

Malang, Januari 2016

Dosen Pembimbing II

23/1/2016
Nurlaily Vendyansyah, ST



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Augushua Maulana Wiantara
NIM : 12.18.013
Masa Bimbingan : 23 Oktober 2015 s/d 23 Maret 2016
Judul Skripsi : Aplikasi Pengenalan Budaya dan Wisata Pulau
Lombok Berbasis Android

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	15 November 2015	Penulisan Latar belakang	
2	18 November 2015	Flowchart. Demo Program	
3	20 November 2015	Tulisan Asing Miring, Tabel , font	
4	24 November 2015	Demo program di smartphone.kuisiner	
5	25 November 2015	Tambahkan Suara. Dan Tampilan Peta	
6	12 Januari 2016	Kesimpulan. Saran Bab iv	
7	13 Januari 2016	Penulisan Tabel . Rata kiri dan Kanan	
8	14 Januari 2016	Sitasi ,Penulisan Huruf Asing Miring	

Malang, 25 Januari 2016

Dosen Pembimbing 1



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



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

BERITA ACARA SEMINAR JUDUL SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

No	Nama Mahasiswa: <u>ABU LILIA MALLANA</u>	Nim <u>12 18 015</u>
1	Keterangan	Tanggal <u>07/10/2015</u> Waktu <u>08.00</u> Tempat <u>Ruang Lab. Rm 106</u>
2	Pelaksanaan	Spesifikasi judul (berilah tanda silang/*):
3	a. Jaringan komputer b. Multimedia c. Basis data d. Pemrograman & RPL e. Lainnya <u>Pemrograman & RPL</u>	
4	Judul proposal yang diseminarkan mahasiswa	<u>Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Database dan Website</u> <u>Untuk Sistem Perawatan Gigi</u>
5	Perubahan judul yang diusulkan oleh kelompok dosen keahlian	
6	Catatan :	
7	Catatan :	
	Direksi, Dosen Keahlian I	Persetujuan judul skripsi, Dosen Keahlian I <u>Hani Sulka 2</u>
	Mengetahui, Ketua Prodi T.Informatika <u>Joseph Dedy Irawan, S.T.M</u> NIP. 19740416 200501 1 002	Moderator I <u>W. R. Dedy</u>
		Moderator II



FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL /JUDUL

Dalam pelaksanaan Seminar Judul jenjang Strata 1 jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : ANGUSHA MAULANA W

NIM : 1218013

Perbaikan Meliputi : _____

- Judul, objek yang akan diteliti

- ~~Referensi~~

- rumusan, rumus

- ~~Referensi~~

Malang, 2018-03

[Signature]

(2018-03-20)



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

FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL /JUDUL

Dalam pelaksanaan Seminar Judul jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : KUSUMAH KIRULHWA W
NIM : 1213211
Perbaikan Melalui : _____

Perbaikan Judul :

PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA + KEBUDAYAAN
DI LOMBOK BERBASIS ANDROID

Malang 1001 2018

(Signature)

(_____)



LEMBAR PEMANTAUAN SEMINAR PROGRES SKRIPSI

a : AUGUSTUA MAULANA W.
: 12.18.013
gal : 28-11-2015

ul Skripsi :

an / Komentari :

- Data pendukung harus ditambahkan dari Dinas Pariwisata
terkait di lembar cover
- tampilan menu : agar disesuaikan warnanya agar
terlihat

Pengetahui,
Program Studi Teknik Informatika
Ketua

Depdiknas, ST.MT
No. 19740416 200501 1 002

Pengantar

Pembimbing

Pembimbing 2


Karina Anisari

Tanggal : 28 / 11

LEMBAR PEMANTAUAN PROGRES SKRIPSI
PROGRAM STUDI T.INFORMATIKA S-1

Nama : AUGUSTHA MAULANA W

NIM : 1218013

Judul :

APP PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS
ANDROID

Saran / Komentar :

- IMK harap diperhankan
- Wisata lengkapi dgn informasi yg sering dicari user
- lengkapi dgn user requirement minimum bs instal Android
versi berapa

Pengamat

Agung Panji S. S.Pd. M.Pd.

Mengetahui,
Program Studi T.Informatika
Ketua

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 19740416 200501 1 002

(.....)

(.....)



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

FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Augusta Maulana Wiantara
NIM : 12.18.013
Perbaikan Melalui : _____

1. Abstrak belum ada ✓
2. ditambahkan lokasi jual makanan (tempat yg recommended)
3. Kesimpulan no. 3 tidak perlu ✓
4. penulisan sasaran diperbaiki ✓
5. Tambah keterangan di tombol menu
6. Tambah icon / simbol di ~~sub~~ sub menu

Malang, 15-1-2016

(SONNY PRASETYO)



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

FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : AUGUSTHUA M. W.
NIM : 12.18.013
Perbaikan Melalui : _____

- ① Latar belakang perbaiki sesuai catatan
- ② Rumusan masalah — u —
- ③ Batasan masalah — u —
- ④ Landasan teori harus diberi citasi sesuai daftar pustaka.
- ⑤ Tambahkan penjelasan pada setiap screenshot harus diterangkan tampilan itu mengenai apa.
- ⑥ Lampiran kuisioner 20 responden harus ada.

Malang, 15-1-2016


(Karina A.)

Script HomeActivity.java

```
package com.skripsi;
import android.app.Activity;
import android.app.AlertDialog;
import android.content.DialogInterface;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.Menu;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.TextView;
import com.navdrawer.SimpleSideDrawer;
public class HomeActivity extends Activity {

    SimpleSideDrawer slide_me;
    Button left_button, right_button, btn_budaya, btn_wisata,
    btn_makanan,
        btn_pelayanan, btn_profil, btn_galeri, btn_exit,
    btn_sejarah,
        btn_prof2, btn_kamus;
    TextView tv1;
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.home);
        slide_me = new SimpleSideDrawer(this);
        slide_me.setLeftBehindContentView(R.layout.left);
        slide_me.setRightBehindContentView(R.layout.right);
        btn_budaya = (Button) findViewById(R.id.buttonbudaya);
        btn_wisata = (Button) findViewById(R.id.buttonwisata);
        btn_makanan = (Button)
        findViewById(R.id.buttonmakanan);
        btn_pelayanan = (Button) findViewById(R.id.musik1);
        btn_profil = (Button) findViewById(R.id.buttonprofil);
        btn_galeri = (Button) findViewById(R.id.buttongaleri);
        btn_sejarah = (Button)
        findViewById(R.id.buttonsejarah);
        btn_exit = (Button) findViewById(R.id.bexit);
        btn_prof2 = (Button) findViewById(R.id.buttonprofil2);
        btn_kamus = (Button) findViewById(R.id.btnkamus);
        left_button = (Button) findViewById(R.id.buttonleft);
        right_button = (Button)
        findViewById(R.id.buttonright);
        btn_budaya.setOnClickListener(new
        View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                slide_me.toggleLeftDrawer();
                Intent intent = new
                Intent(getApplicationContext(),
                    BudayaActivity.class);
                startActivity(intent);
            }
        });
        btn_wisata.setOnClickListener(new
        View.OnClickListener() {
            @Override
```

```

        public void onClick(View arg0) {
            // TODO Auto-generated method stub
            slide_me.toggleLeftDrawer();

            Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),
                WisataActivity.class);
            startActivity(intent);
        }
    });
    btn_makanan.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub
        slide_me.toggleLeftDrawer();
        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),
                MakananActivity.class);
        startActivity(intent);
    }
});
    btn_pelayaran.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub
        slide_me.toggleLeftDrawer();
        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(), Lagu.class);
        startActivity(intent);
    }
});
    btn_profil.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub
        slide_me.toggleLeftDrawer();
        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),
                Profil.class);
        startActivity(intent);
    }
});
    btn_galeri.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub
        slide_me.toggleLeftDrawer();

        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),
                Galeri.class);
        startActivity(intent);
    }
});
    btn_sejarah.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub

```

```

        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),
        Sejarah.class);
        startActivity(intent);
    }
    });
    btn_kamus.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub

        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),
        Kamuslombok.class);
        startActivity(intent);
    }
    });
    btn_exit.setOnClickListener(new View.OnClickListener()
{
    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub
        slide_me.toggleLeftDrawer();
        ShowExitDialog();
    }
    });
    btn_prof2.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub
        slide_me.toggleLeftDrawer();
        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),
        Profil.class);
        startActivity(intent);
    }
    });
    left_button.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        // TODO Auto-generated method stub
        slide_me.toggleLeftDrawer();
    }
    });
    right_button.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        // TODO Auto-generated method stub
        slide_me.toggleRightDrawer();
    }
    });
    });

    public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
        // Inflate the menu; this adds items to the action bar
if it is present.
        return true;
    }

    protected void ShowExitDialog() {
        // TODO Auto-generated method stub
        // TODO Auto-generated method stub
        AlertDialog.Builder ad = new

```

```

AlertDialog.Builder(this);
    ad.setTitle("Warning");
    ad.setMessage("Apakah Anda Ingin Keluar?");
    ad.setPositiveButton("yes", new
DialogInterface.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(DialogInterface dialog, int
which) {

            // TODO Auto-generated method stub
            HomeActivity.this.finish();
        }
    });
    ad.setNegativeButton("no", new
DialogInterface.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(DialogInterface dialog, int
which) {

            // TODO Auto-generated method stub
            dialog.dismiss();
        }
    });
    ad.show();
}
}

```

Script Menu Budaya.java

```

package com.akripsi;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.TextView;
public class BudayaActivity extends Activity {

    Button btn1, btn2, btn3, btn4, btn5, btn6, btn7, btn8, btn9, btn10;
    TextView tv1;
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.budayaact);
        btn1=(Button)findViewById(R.id.bdy1);
        btn2=(Button)findViewById(R.id.bdy2);
        btn3=(Button)findViewById(R.id.bdy3);
        btn4=(Button)findViewById(R.id.bdy4);
        btn5=(Button)findViewById(R.id.bdy5);
        btn6=(Button)findViewById(R.id.bdy6);
        btn7=(Button)findViewById(R.id.bdy7);
        btn8=(Button)findViewById(R.id.bdy8);
        btn9=(Button)findViewById(R.id.bdy9);
        btn10=(Button)findViewById(R.id.bdy10);
        btn1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),GendBeleg.class);

```

```

Intent(getApplicationContext(),Nyong.class);
        startActivity(intent);
    }
});
btn8.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub

        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),Begas.class);
        startActivity(intent);
    }
});
btn9.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub
        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),Rebo.class);
        startActivity(intent);
    }
});
btn10.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub
        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),Nyale.class);
        startActivity(intent);
    }
});
});

```

Script Menu Wisata.java

```

package com.skripsi;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.TextView;

public class WisataActivity extends Activity {

    Button btn1,btn2,btn3,btn4,btn5,btn6,btn7,btn8,btn9,btn10;
    TextView tv1;

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);

        setContentView(R.layout.wisataact);

        btn1=(Button)findViewById(R.id.wsy1);
        btn2=(Button)findViewById(R.id.wsy2);
        btn3=(Button)findViewById(R.id.wsy3);
        btn4=(Button)findViewById(R.id.wsy4);
        btn5=(Button)findViewById(R.id.wsy5);
        btn6=(Button)findViewById(R.id.wsy6);

```

```

Intent(getApplicationContext(),Gilis.class);
        startActivity(intent);
    }
});
btn6.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub

        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),Stokel.class);
        startActivity(intent);

    }
});
btn7.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub

        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),Kelambu.class);
        startActivity(intent);

    }
});
btn8.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub

        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),Gile.class);
        startActivity(intent);
    }
});
btn9.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub
        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),Bangko.class);
        startActivity(intent);

    }
});
btn10.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub

        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),Betara.class);

```

```

        result = kamusCursor.getString(2);
        for (; !kamusCursor.isAfterLast();
kamusCursor.moveToNext()) {
            result = kamusCursor.getString(2);
        }

        if (kamusCursor.moveToFirst()) {
            result2 = kamusCursor.getString(3);
            for (; !kamusCursor.isAfterLast();
kamusCursor.moveToNext()) {
                result2 = kamusCursor.getString(3);
            }

            if (result.equals("")) {
                result = "KATA TIDAK DITEMUKAN";
            }
            if (result2.equals("")) {
                result = "KATA TIDAK DITEMUKAN";
            }
            txtSasak.setText(result);
            txtKeterangan.setText(result2);
        }

        @Override
        public void onDestroy() {
            super.onDestroy();
            kamusCursor.close();
            db.close();
        }
    }
}

```

Script galeri.java

```

package com.skripsi;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.support.v4.view.ViewPager;

public class Galeri extends Activity {
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.galeri);

        ViewPager viewPager = (ViewPager)
findViewById(R.id.view_pager);
        ImageAdafter adapter = new ImageAdafter(this);
        viewPager.setAdapter(adapter);
    }
}

```

Script adaftergaleri.java

```

package com.skripsi;

```



```

import android.content.Context;
import android.support.v4.view.PagerAdapter;
import android.support.v4.view.ViewPager;
import android.view.View;
import android.view.ViewGroup;
import android.widget.ImageView;

public class ImageAdafter extends PagerAdapter {
    Context context;
    private int[] GalImages = new int[] {
        R.drawable.wisata1,
        R.drawable.wisata2,
        R.drawable.wisata3,
        R.drawable.wisata4,
        R.drawable.wisata5,
        R.drawable.wisata7,
        R.drawable.wisata6,
        R.drawable.tanjungan,
        R.drawable.senggigi,
        R.drawable.rebo,
    };
    ImageAdafter(Context context){
        this.context=context;
    }
    @Override
    public int getCount() {
        return GalImages.length;
    }

    @Override
    public boolean isViewFromObject(View view, Object object) {
        return view == ((ImageView) object);
    }

    @Override
    public Object instantiateItem(ViewGroup container, int
position) {
        ImageView imageView = new ImageView(context);
        int padding =
context.getResources().getDimensionPixelSize(R.dimen.padding_mediu
m);
        imageView.setPadding(padding, padding, padding, padding);
        imageView.setScaleType(ImageView.ScaleType.CENTER_INSIDE);
        imageView.setImageResource(GalImages[position]);
        ((ViewPager) container).addView(imageView, 0);
        return imageView;
    }

    @Override
    public void destroyItem(ViewGroup container, int position,
Object object) {
        ((ViewPager) container).removeView((ImageView) object);
    }
}

```

Script pemutar music.java

```

package com.skripsi;

import android.app.Activity;
import android.media.MediaPlayer;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;

public class Lagu extends Activity {
    /** Called when the activity is first created. */
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.lagudaerah);

        final MediaPlayer mp3 = MediaPlayer.create(this,
R.raw.b1);
        final MediaPlayer mp31 = MediaPlayer.create(this,
R.raw.b2);
        final MediaPlayer mp32 = MediaPlayer.create(this,
R.raw.b3);
        final MediaPlayer mp33 = MediaPlayer.create(this,
R.raw.b4);
        final MediaPlayer mp34 = MediaPlayer.create(this,
R.raw.b5);
        final MediaPlayer mp35 = MediaPlayer.create(this,
R.raw.b6);

        Button play = (Button) findViewById (R.id.big1);
        Button stop = (Button) findViewById (R.id.stpl);
        Button play1 = (Button) findViewById (R.id.Button1g1);
        Button stop1 = (Button) findViewById (R.id.Button1g2);
        Button play2 = (Button) findViewById (R.id.B1g01);
        Button stop2 = (Button) findViewById (R.id.Button1ga1);
        Button play3 = (Button) findViewById (R.id.Button1ga3);
        Button stop3 = (Button) findViewById (R.id.Button03a);
        Button play4 = (Button) findViewById (R.id.Button01);
        Button stop4 = (Button) findViewById (R.id.Button02s);
        Button play5 = (Button) findViewById (R.id.Button02);
        Button stop5 = (Button) findViewById (R.id.Button03);

        play.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            @Override
            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                mp3.start();
            }

        });

        stop.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            @Override
            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub

```

```

        mp3.stop();
    }

    });
    play1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(View v) {
            // TODO Auto-generated method stub
            mp31.start();
        }

    });
    stop1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(View v) {
            // TODO Auto-generated method stub
            mp31.stop();
        }

    });
    play2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(View v) {
            // TODO Auto-generated method stub
            mp32.start();
        }

    });
    stop2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(View v) {
            // TODO Auto-generated method stub
            mp32.stop();
        }

    });
    play3.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(View v) {
            // TODO Auto-generated method stub
            mp33.start();
        }

    });
    stop3.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(View v) {
            // TODO Auto-generated method stub
            mp33.stop();
        }

    });
    play4.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(View v) {
            // TODO Auto-generated method stub
            mp34.start();
        }

    });

```

```

stop4.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View v) {
        // TODO Auto-generated method stub
        mp34.stop();
    }
});
play5.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View v) {
        // TODO Auto-generated method stub
        mp35.start();
    }
});
stop5.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View v) {
        // TODO Auto-generated method stub
        mp35.stop();
    }
});
}
}

```

Script makanan khas.java

```

package com.skripsi;

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

public class MakananActivity extends Activity {

    private Button button;

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

        button = (Button)
        findViewById(R.id.button2makanan);
        button.setOnClickListener(new OnClickListener() {

```

```

        public void onClick(View v){

            Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),Masakankedua.class);
            startActivity(intent);

        }

        button = (Button) findViewById(R.id.buttonmakanan1);
        button.setOnClickListener(new OnClickListener() {

            public void onClick(View v){

                Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),ResepPlecing.class);
                startActivity(intent);

            }

        });
    }
}

```

Script Android Manifest.Xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
package="com.skripsi"
android:versionCode="1"
android:versionName="1.0" >

    <uses-sdk
        android:minSdkVersion="8"
        android:targetSdkVersion="21" />

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@drawable/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:theme="@style/AppTheme" >
        <!-- Splash -->
        <activity
            android:name=".Splash"
            android:label="@string/app_name"
            android:screenOrientation="portrait"
            android:noHistory="true">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN"
            />
                <category
android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            />
            </intent-filter>
        </activity>
        <!-- Main Activity -->
        <activity
            android:name=".HomeActivity"
            android:label="@string/app_name">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN"
            />
                <category
android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            />
            </intent-filter>
        </activity>
        <!-- Call Activity -->
        <activity
            android:label="@string/app_name"
            android:name=".WisataActivity">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.VIEW"
            />
                <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
            />
            </intent-filter>
        </activity>
        <activity
```

```

        android:label="@string/app_name"
        android:name=".Sejarah">
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
        </intent-filter>
        </activity>
        <activity
        android:label="@string/app_name"
        android:name=".BudayaActivity">
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
        </intent-filter>
        </activity>
        <activity
        android:label="@string/app_name"
        android:name=".MakananActivity">
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
        </intent-filter>
        </activity>

        <activity
        android:label="@string/app_name"
        android:name=".PelayananActivity">
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
        </intent-filter>
        </activity>
        <activity
        android:label="@string/app_name"
        android:name=".Profil">
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
        </intent-filter>
        </activity>

        <activity
        android:label="@string/app_name"
        android:name=".SingleImage">

```



```

        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
    <activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".GendBeleq">
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
    <activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".Tari">
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
    <activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".Tarung">
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
    <activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".Tandang">
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
    <activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".Sabuk">
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

```

```

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
    <activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".Rebo">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
    <activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".Nyong">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
    <activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".Nyale">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
    <activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".Kecimol">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
    <activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".Begas">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>

```

```

        <activity
        android:label="@string/app_name"
        android:name=".Pantaikuta">
        <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
        android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
        </intent-filter>
        </activity>
        <activity
        android:label="@string/app_name"
        android:name=".Danausagara">
        <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
        android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
        </intent-filter>
        </activity>
        <activity
        android:label="@string/app_name"
        android:name=".PantaiSenggigi">
        <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
        android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
        </intent-filter>
        </activity>
        <activity
        android:label="@string/app_name"
        android:name=".Tanjung">
        <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
        android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
        </intent-filter>
        </activity>
        <activity
        android:label="@string/app_name"
        android:name=".Gilis">
        <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
        android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
        </intent-filter>
        </activity>
        <activity
        android:label="@string/app_name"
        android:name=".Stokel">
        <intent-filter>

```

```

        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
<activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".Kelambu">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
<activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".Gile">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
<activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".Bergko">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
<activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".Betara">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
<activity
android:label="@string/app_name"
android:name=".ResepPlecing">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

        <category

```

```

        android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
        </intent-filter>
    </activity>
    <activity
        android:label="@string/app_name"
        android:name=".Masakankedua">
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

            <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
            </intent-filter>
        </activity>

        <activity
            android:name=".Galeri"
            android:label="@string/app_name">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.VIEW"
/>

                <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
                </intent-filter>

            </activity>
            <activity
                android:name=".Resepares"
                android:label="@string/app_name"
            >
            </activity>
            <activity
                android:name=".Resepheba"
                android:label="@string/app_name"
            >
            </activity>
            <activity
                android:name=".Reseptaliwang"
                android:label="@string/app_name"
            >
            </activity>
            <activity
                android:name=".Masakanketika"
                android:label="@string/app_name"
            >
            </activity>
            <activity
                android:name=".Masakankeempat"
                android:label="@string/app_name"
            >
            </activity>
            <activity
                android:name=".Petakuta"
                android:label="@string/app_name"
            >
            </activity>
            <activity
                android:name=".Lagu"

```

```

        android:label="@string/app_name"
    >
</activity>
<activity
    android:name=".Petasd"
    android:label="@string/app_name"
>
</activity>
<activity
    android:name=".PtaStokel"
    android:label="@string/app_name"
>
</activity>
<activity
    android:name=".PetaGilis"
    android:label="@string/app_name"
>
</activity>
<activity
    android:name=".PanteSngg"
    android:label="@string/app_name"
>
</activity>
<activity
    android:name=".Petabnk"
    android:label="@string/app_name"
>
</activity>

    <activity
        android:name=".Kamuslombok"
        android:label="@string/app_name"
    >
</activity>
<activity
    android:name=".DataKamus"
    android:label="@string/app_name"
>
</activity>
</application>

</manifest>

```

Script Wisata.Xml

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<ScrollView
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/scrollview"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:background="#E1C26F"
    tools:ignore="HardcodedText,RtlHardcoded" >

    <LinearLayout

```

```

android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:orientation="vertical" >

<TextView
    android:id="@+id/textView3"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginLeft="100sp"
    android:text="Wisata"
    android:textSize="@dimen/tiga" />

<Button
    android:id="@+id/wsy1"
    style="@color/hijautrng"

    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginLeft="20sp"
    android:background="#E1C26F"
    android:text="Pantai Kuta Lombok"
    tools:ignore="RtlHardcoded" />

<Button
    android:id="@+id/wsy2"
    style="@color/hijautrng"

    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginLeft="20sp"
    android:background="#E1C26F"
    android:text="Danau Segara Anak"
    tools:ignore="RtlHardcoded" />

    <Button
        android:id="@+id/wsy3"
        style="@color/hijautrng"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginLeft="20sp"
        android:background="#E1C26F"
        android:text="Pantai Senggigi"
        tools:ignore="RtlHardcoded" />

    <Button
        android:id="@+id/wsy4"
        style="@color/hijautrng"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginLeft="20sp"
        android:background="#E1C26F"
        android:text="Pantai Tanjung Aan"
        tools:ignore="RtlHardcoded" />

    <Button
        android:id="@+id/wsy5"
        style="@color/hijautrng"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"

```

```

        android:layout_marginLeft="20sp"
        android:background="#E1C26F"
        android:text="Wisata Pantai dan Snorkling"

Gili&apos;s"

        tools:ignore="RtlHardcoded" />

<Button
    android:id="@+id/wsy6"
    style="@color/hijautrng"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginLeft="20sp"
    android:background="#E1C26F"
    android:text="Air Terjun Benang Stokel"
    tools:ignore="RtlHardcoded" />

    <Button
        android:id="@+id/wsy7"
        style="@color/hijautrng"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginLeft="20sp"
        android:background="#E1C26F"
        android:text="Air Terjun Benang

Kelambu"

        tools:ignore="RtlHardcoded" />

    <Button
        android:id="@+id/wsy8"
        style="@color/hijautrng"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginLeft="20sp"
        android:background="#E1C26F"
        android:text="Air Terjun Sendang

Gile"

        tools:ignore="RtlHardcoded" />

    <Button
        android:id="@+id/wsy9"
        style="@color/hijautrng"

android:layout_width="wrap_content"

android:layout_height="wrap_content"

android:layout_marginLeft="20sp"

        android:background="#E1C26F"
        android:text="Pantai Bangko-

Bangko"

        tools:ignore="RtlHardcoded" />

    <Button
        android:id="@+id/wsl0"
        style="@color/hijautrng"

android:layout_width="wrap_content"

android:layout height="wrap content"

```



```

        android:layout_marginLeft="20sp"

        android:background="#F1C26F"

        android:text="Air Terjung
        Betara Lajang"

        tools:ignore="RtlHardcoded"
    />

    </LinearLayout>

</ScrollView>

```

Script Pantai.Xml

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<ScrollView xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/scrollview"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="@drawable/bgaa"
    tools:ignore="HardcodedText,RtlHardcoded" >

    <LinearLayout
        android:layout_width="320sp"
        android:layout_height="200sp"
        android:orientation="vertical" >

        <TextView
            android:id="@+id/budaya_txtPage"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_marginTop="30dp"
            android:layout_marginLeft="100sp"
            android:text="Wisata"
            android:textSize="@dimen/tiga" />

        <TextView
            android:id="@+id/budaya_txtPage2"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_marginLeft="10dp"
            android:layout_marginTop="18dp"
            android:text="Pantai Kuta"
            android:textSize="@dimen/tiga"
            android:textStyle="italic"
            android:typeface="monospace" />

        <ImageView
            android:id="@+id/imageView1"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="220sp"

```

```

        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_toRightOf="@+id/tiketkuta"
        android:text="Lihat"
        android:background="#BD8318" />

        <Button
            android:id="@+id/galerikuta"
            style="?android:attr/buttonStyleSmall"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_alignParentTop="true"
            android:layout_toRightOf="@+id/Lihatkuta"
            android:text="Galeri"
            android:background="#BD8318" />

        <Button
            android:id="@+id/fullkuta"
            style="?android:attr/buttonStyleSmall"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_alignParentRight="true"
            android:layout_alignParentTop="true"
            android:layout_toRightOf="@+id/galerikuta"
            android:background="#BD8318"
            android:text="View Full Sejarah" />

    </RelativeLayout>

</LinearLayout>

</ScrollView>

```

Script Budaya.xml

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<ScrollView
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/scrollview"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="@drawable/bgaa"
    tools:ignore="HardcodedText,RtlHardcoded" >

    <LinearLayout
        android:layout_width="320sp"
        android:layout_height="200sp"
        android:orientation="vertical" >

```

```

<TextView
    android:id="@+id/budaya_txtPage"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginTop="30dp"
    android:layout_marginLeft="100sp"
    android:text="@string/buda"
    android:textSize="@dimen/tiga" />

<TextView
    android:id="@+id/budaya_txtPage2"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginLeft="10dp"
    android:layout_marginTop="18dp"
    android:text="@string/gnd"
    android:textSize="@dimen/tiga"
    android:textStyle="italic"
    android:typeface="monospace" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView1"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginTop="19dp"
    android:layout_weight="0.06"
    android:src="@drawable/gend1" />

<Button
    android:id="@+id/jalan"
    style="?android:attr/buttonStyleSmall"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:layout_weight="0.02"
    android:text="Jalan Di tempuh"
    tools:ignore="RtlHardcoded"
    android:background="#BD8318" />

<TextView
    android:id="@+id/textView1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="158dp"
    android:layout_weight="0.06"
    android:text="@string/materibd" />

<RelativeLayout
    android:layout_width="320sp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.07"
    android:orientation="vertical" >

    <Button
        android:id="@+id/tiket"
        style="?android:attr/buttonStyleSmall"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:layout_alignParentTop="true"

```

```

        android:text="Tiket"
        tools:ignore="RtlHardcoded"
    android:background="#BD8318" />

    <Button
        android:id="@+id/lihat"
        style="?android:attr/buttonStyleSmall"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_toRightOf="@+id/tiket"
        android:text="Lihat"
    android:background="#BD8318" />

    <Button
        android:id="@+id/galeri"
        style="?android:attr/buttonStyleSmall"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_toRightOf="@+id/lihat"
        android:text="Galeri"
    android:background="#BD8318" />

    <Button
        android:id="@+id/full"
        style="?android:attr/buttonStyleSmall"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentRight="true"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_toRightOf="@+id/galeri"
        android:text="View Full Sejarah"
    android:background="#BD8318" />

    </RelativeLayout>
</LinearLayout>

</ScrollView>

```

Script Danau.Xml

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<ScrollView
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/scrollview"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="@drawable/bgaa"
    tools:ignore="HardcodedText,RtlHardcoded" >

    <LinearLayout
        android:layout_width="320sp"
        android:layout_height="200sp"
        android:orientation="vertical" >

```

```

<TextView
    android:id="@+id/budaya_txtPage"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginTop="30dp"
    android:layout_marginLeft="100sp"
    android:text="Wisata"
    android:textSize="@dimen/tiga" />

<TextView
    android:id="@+id/budaya_txtPage2"
    android:layout_width="270dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginLeft="10dp"
    android:layout_marginTop="18dp"
    android:text="Danau Segara Anak"
    android:textSize="@dimen/tiga"
    android:textStyle="italic"
    android:typeface="monospace" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView1"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="200sp"
    android:layout_marginTop="19dp"
    android:src="@drawable/segara" />

<Button
    android:id="@+id/jalansegara"
    style="?android:attr/buttonStyleSmall"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.01"
    android:text="Jalan Di tempuh"
    tools:ignore="RtlHardcoded"
    android:background="#BD8318" />

<TextView
    android:id="@+id/textView1"
    android:layout_width="278dp"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginLeft="20sp"
    android:text="Keindahan alam di pulau Lombok  

    memang sudah tidak diragukan lagi dan salah satunya adalah potensi  

    wisata Danau Segara Anak yang merupakan danau kawah Gunung  

    Rinjani.  

    Danau Segara Anak sendiri terletak di pulau Lombok, Nusa Tenggara  

    Barat, Indonesia. Nama Segara Anak berarti anak laut dan nama ini  

    diberikan karena danau ini memiliki warna biru yang mengingatkan  

    danau laut.  

    Di danau ini sendiri saat ini terdapat banyak ikan mulai dari ikan  

    nila, mas, dan mujair. Hal ini sengaja dikembangbiakkan oleh  

    sebagai daya tarik tambahan bagi wisatawan sehingga bisa menikmati  

    sensasi memancing di ketinggian.  

    Dan berikut foto foto menariknya  

    Photo by Lombok Holidays" />

<RelativeLayout
    android:layout_width="320sp"

```

```

        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_weight="0.07"
        android:orientation="vertical" >

        <Button
            android:id="@+id/tiketsegara"
            style="?android:attr/buttonStyleSmall"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_alignParentLeft="true"
            android:layout_alignParentTop="true"
            android:text="Tiket"
            tools:ignore="RtlHardcoded"
            android:background="#BD8318" />

        <Button
            android:id="@+id/galerisegara"
            style="?android:attr/buttonStyleSmall"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_alignParentTop="true"

        android:layout_toRightOf="@+id/tiketsegara"
            android:text="Galeri"
            android:background="#BD8318" />

        <Button
            android:id="@+id/lihatsegara"
            style="?android:attr/buttonStyleSmall"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_alignParentTop="true"

        android:layout_toRightOf="@+id/galerisegara"
            android:text="Lihat"
            android:background="#BD8318" />

        <Button
            android:id="@+id/fullsegara"
            style="?android:attr/buttonStyleSmall"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_alignParentRight="true"
            android:layout_alignParentTop="true"

        android:layout_toRightOf="@+id/lihatsegara"
            android:text="View Full Sejarah"
            android:background="#BD8318" />

        </RelativeLayout>

    </LinearLayout>

</ScrollView>

```

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK
BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIAANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Pengujian User

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan	✓			
Fungsi Widget		✓		
Tentang Aplikasi		✓		
Kinerja Aplikasi		✓		
Tingkat kemudahan Aplikasi	✓			
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok	✓			

01/05/2023

Pint. D18059
Informatika

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK
BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Pengujian User

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan				
Fungsi Widget				
Tentang Aplikasi				
Kinerja Aplikasi				
Tingkat kemudahan Aplikasi				
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok				

Xanti
1218259
Informatika

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Pengujian User

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan		✓		
Fungsi Widget		✓		
Tentang Aplikasi	✓			
Kinerja Aplikasi		✓		
Tingkat kemudahan Aplikasi	✓			
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok	✓			

(M. Walid Nuf.S)

NIM 1218013

INFORMATIKA

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fungsi Sistem

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan	✓			
Fungsi Widget	✓			
Tentang Aplikasi	✓			
Kinerja Aplikasi	✓			
Tingkat kemudahan Aplikasi	✓			
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok	✓			


(Arif Mustofa)
Nim: 1218019

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-I
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Pengujian User

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan		✓		
Fungsi Widget		✓		
Tentang Aplikasi	✓			
Kinerja Aplikasi		✓		
Tingkat kemudahan Aplikasi			✓	
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok		✓		


(M AGIL RIZKIYATI)
Nim: 14.18.039

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-I
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fungsi Sistem

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan		✓		
Fungsi Widget		✓		
Tentang Aplikasi		✓		
Kinerja Aplikasi	✓			
Tingkat kemudahan Aplikasi		✓		
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok	✓			

(Lasehja Dwi R.)
Nim. 1218006
INFORMATIKA ITN
MALANG

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fungsi Sistem

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan	✓	✓		
Fungsi Widget		✓		
Tentang Aplikasi	✓			
Kinerja Aplikasi	✓			
Tingkat kemudahan Aplikasi		✓		
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok	✓			

(MUHAMMAD REZA.)

Nim. 1218028

INFORMATIKA

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fungsi Sistem

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan		✓		
Fungsi Widget	✓			
Tentang Aplikasi	✓			
Kinerja Aplikasi		✓		
Tingkat kemudahan Aplikasi		✓		
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok	✓			

(L. A-MAN)
Pekerjaan : Swasta
Masyarakat

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK
BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Pengujian User

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan	✓			
Fungsi Widget	✓			
Tentang Aplikasi	✓			
Kinerja Aplikasi	✓			
Tingkat kemudahan Aplikasi	✓			
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok	✓			

(Wipiw. Setiawati)

Bodo sari
Swasta

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fungsi Sistem

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan		✓		
Fungsi Widget	✓			
Tentang Aplikasi		✓		
Kinerja Aplikasi	✓			
Tingkat kemudahan Aplikasi		✓	✓	
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok	✓			


(Ridho Azhar)
Teknik Elektro
Nim :

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK
BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Pengujian User

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan		✓		
Fungsi Widget		✓		
Tentang Aplikasi	✓			
Kinerja Aplikasi		✓		
Tingkat kemudahan Aplikasi	✓			
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok		✓		

2024
Penguji
Masyharul
Samsa

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK
BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Pengujian User

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan		✓		
Fungsi Widget		✓		
Tentang Aplikasi	✓			
Kinerja Aplikasi		✓		
Tingkat kemudahan Aplikasi		✓		
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok	✓			

(Anang Dwi)
UMM
Malang

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Pengujian User

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan		✓		
Fungsi Widget		✓		
Tentang Aplikasi	✓			
Kinerja Aplikasi		✓		
Tingkat kemudahan Aplikasi	✓			
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok	✓			


(Augushua Wiantara)
1218013
Teknologi Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional Malang

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK
BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Pengujian User

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan		✓		
Fungsi Widget				
Tentang Aplikasi		✓		
Kinerja Aplikasi		✓		
Tingkat kemudahan Aplikasi			✓	
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok	✓			


(A. Caturono)

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Pengujian User

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan	✓			
Fungsi Widget		✓		
Tentang Aplikasi	✓			
Kinerja Aplikasi		✓		
Tingkat kemudahan Aplikasi	✓			
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok		✓		

~~Wento~~
Wento Bimbin
Wento Bimbin
Wento Bimbin

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Pengujian User

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan		✓		
Fungsi Widget		✓		
Tentang Aplikasi				
Kinerja Aplikasi				
Tingkat kemudahan Aplikasi				
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok		✓		

(Signature)
(R. D. R.)
Mahasiswa
NIM 1218013

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Pengujian User

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan		✓		
Fungsi Widget		✓		
Tentang Aplikasi		✓		
Kinerja Aplikasi		✓		
Tingkat kemudahan Aplikasi		✓		
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok		✓		

(Augushua Wiantara)
NIM. 12180130
INFORMATIKA

KUISIONER

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

AUGUSHUA MUALANA WIANTARA
1218013

TEKNOLOGI INFORMATIKA S-1
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Pengujian User

Fungsi	Sistem Operasi Android			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Tampilan		L		
Fungsi Widget	✓		✓	
Tentang Aplikasi		✓		
Kinerja Aplikasi	L			
Tingkat kemudahan Aplikasi		✓		
Fungsi Aplikasi Sebagai Media pengenalan Wisata dan budaya Pulau Lombok	✓			

(6/11/20)
Nim. 1218185
Informatika