

**PEMETAAN LOKASI PARIWISATA KOTA DILI BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI



**Disusun Oleh:
Ety Anriyani Sonbai
1018040**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014**



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ety Anriyani Sonbai
Nim : 10.18.040
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

“Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android”

Adalah Skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 22 Agustus 2014



membuat pernyataan

AMS

Ety Anriyani Sonbai



PEMETAAN LOKASI PARIWISATA KOTA DILI BERBASIS ANDROID

Ety Anriyani Sonbai (1018040)
Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl.Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu-Malang
Email : etyanriyani5789@gmail.com

Dosen Pembimbing : I. Dr.Ir. Yudi Limpraptono, MT
II. Michael Ardita, ST,MT

Abstrak

Dili merupakan ibu kota negara Timor Leste yang memiliki potensi pariwisata yang sangat menjanjikan. Potensi tersebut saat ini belum dapat dikelola secara maksimal, dikarenakan belum adanya sistem informasi yang dapat mendukung potensi tersebut. Untuk mengatasi masalah tersebut dirancang Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili.

Tujuan dari skripsi ini adalah merancang dan membuat aplikasi Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili berbasis Android. Metode dan teknik pembuatan aplikasi ini dengan mengumpulkan data-data dan informasi Pariwisata kota Dili yang kemudian dianalisa agar bisa didapatkan suatu kerangka yang akan digunakan untuk acuan perancangan perangkat lunak.

Hasil pengujian aplikasi ini meliputi pengujian fungsional sistem, pengujian operating sistem dan Pengujian Pengguna (user). Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android ini dapat digunakan kedalam sistem operasi Android antara versi Gingerbread (2.3.6), versi Android Ice Cream Sandwich (4.0.4), versi Android Jelly Bean (4.1.2), dan versi Android Jelly Bean (4.2.1). Sedangkan dari hasil pada pengujian pengguna (user) bahwa 70% aplikasi Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili ini dapat membantu para pengguna (user) untuk melihat informasi pariwisata serta peta letak obyek wisata yang ada di kota Dili, dengan tingkat kemudahan mencapai 90%.

Kata Kunci : *Pemetaan, Pariwisata, Android, Dili*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan yang maha kuasa, karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul PEMETAAN LOKASI PARIWISATA KOTA DILI BERBASIS ANDROID sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu (S-1) Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Institut Teknologi Nasional Malang.

Pada penyusunan skripsi ini kami mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Yang Tersayang Bapak Daniel Otemusu Sonbai dan Ibu Ercilia Dos Santos, yang merupakan kedua orang tua dan pendukung utama dari segi moril maupun materiil.
2. Yang tercinta Zet Florindo Dos Santos yang telah menemani dan mendukung dalam pembuatan skripsi sampai selesai.
3. Ir. Soeparno Djiwo, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Sonny Prasetio, ST, MT, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
7. Dr.Ir. Yudi Limpraptono, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan.
8. Michael Ardita, ST.MT selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan masukan.
9. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.
10. Semua teman seperjuangan yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran dari pembaca, Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Malang, Agustus 2014

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR KEASLIAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pemetaan	5
2.21.1 Jenis Peta	5
2.2 Sistem Informasi Geografis (SIG).....	6
2.2.1 Pengertian Sistem Informasi Geografis.....	6
2.2.2 Macam-macam Data SIG	7
2.2.3 Cara Kerja SIG	7
2.2.4 Kemampuan SIG	8
2.3 Pariwisata	8
2.4 <i>Google Maps</i>	9
2.5 <i>Google Api</i>	11
2.6 <i>Direction</i>	12
2.7 <i>Android</i>	13

2.7.1	Kelebihan <i>Android</i>	13
2.7.2	Kekurangan <i>Android</i>	14
2.8	Java	14
2.9	<i>Eclipse</i>	15
2.10	<i>Flowchart</i>	15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		17
3.1	Analisis Dan Perancangan Sistem.....	17
3.2	Analisis Kebutuhan Informasi	17
3.3	Perancangan Sistem.....	17
3.3.1	<i>Flowchart</i> Sistem	18
3.3.2	<i>Flowchart</i> Mencari Rute Terpendek	20
3.3.3	Bagan Struktur Menu	20
3.4	Perancangan Antar Muka	21
3.4.1	Perancangan Menu Utama	21
3.4.2	Perancangan Menu Pariwisata	22
3.4.3	Perancangan Kategori Wisata Buatan	23
3.4.4	Perancangan Menu Detail Lokasi	23
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		25
4.1	Implementasi sistem.....	25
4.2	Tampilan Aplikasi	25
4.3	Implementasi Program	25
4.3.1	Tampilan Menu Utama.....	25
4.3.2	Tampilan Menu Pariwisata.....	26
4.3.3	Tampilan Menu Wisata Buatan.....	27
4.3.4	Tampilan Menu Cristo Rei.....	27
4.3.5	Tampilan Tombol Drive.....	28
4.3.6	Tampilan Menu <i>Detail</i>	28
4.3.7	Tampilan Menu <i>About Dili</i>	29
4.3.8	Tampilan Menu <i>Help</i>	29
4.3.9	Tampilan Menu <i>About</i>	30

4.4	Pengujian Fungsional Sistem	30
4.5	Pengujian Sistem Operasi <i>Android</i>	32
4.6	Pengujian <i>User</i>	33
BAB V PENUTUP.....		37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....		38
LAMPIRAN.....		39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Satellite Map	9
Gambar 2.2	Terrain Map.....	10
Gambar 2.3	Earth Map.....	10
Gambar 2.4	Simbol-simbol Flowchart.....	16
Gambar 3.1	Perancangan Sistem.....	18
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> Sistem.....	18
Gambar 3.3	<i>Flowchart</i> Rure terpendek	20
Gambar 3.4	Struktur Menu	21
Gambar 3.5	Desain Menu Utama.....	22
Gambar 3.6	Desain Menu Kategori Wisata	22
Gambar 3.7	Desain Kategori Wisata Buatan	23
Gambar 3.8	Desain Detail Lokasi.....	24
Gambar 4.1	Tampilan Menu Utama	26
Gambar 4.2	Tampilan Menu Pariwisata	26
Gambar 4.3	Tampilan Menu Wisata Buatan.....	27
Gambar 4.4	Tampilan Peta Cristo Rei	27
Gambar 4.5	Tampilan Rute Lokasi Wisata.....	28
Gambar 4.6	Tampilan Menu Detail	28
Gambar 4.7	Tampilan Menu About Dili.....	29
Gambar 4.8	Tampilan Menu Help	29
Gambar 4.9	Tampilan Menu About.....	30

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Pengujian Fungsional Sistem.....	30
Tabel 4.2	Pengujian Sistem Operasi <i>Android</i>	32
Tabel 4.3	Pengujian Pengguna (<i>user</i>).....	33

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi seperti saat ini, perkembangan dunia teknologi informasi sangat pesat, yang mengakibatkan banyak perubahan disegala bidang kehidupan manusia seperti pencarian suatu tempat dengan menggunakan peta konvensional yang dirasakan masih menyusahkan bagi sebagian orang. Hal ini terkait dengan ukuran peta yang relatif besar sehingga kurang efektif dalam penggunaannya selain itu didalam peta tidak terdapat simbol-simbol untuk bangunan-bangunan tertentu. Untuk itu dibutuhkan suatu pemetaan berupa proses pengukuran, perhitungan dan penggambaran permukaan bumi (terminology geodesi) menggunakan metode tertentu sehingga didapatkan hasil berupa peta digital^[1].

Dili merupakan ibu kota Negara Timor Leste yang memiliki potensi pariwisata yang sangat menjanjikan. Kebanyakan wisatawan berkunjung ke kota Dili untuk melihat kebudayaan dan tempat wisata yang alami dan terjaga keasliannya Potensi tersebut saat ini belum dapat dikelola secara maksimal dikarenakan belum adanya system Informasi yang dapat mendukung potensi tersebut.

Pariwisata bagi pemerintah daerah kota Dili merupakan salah satu aspek untuk meningkatkan pendapatan daerah, salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah daerah dalam hal pengembangan pariwisata adalah tidak adanya sistem informasi yang efektif dan efisien untuk para wisatawan. Dalam penyampaian informasinya masih manual, seperti pemberian pamphlet, brosur, dan buku-buku jika ada wisatawan yang mengunjungi obyek wisata, serta kunjungan kesetiap daerah baik luar kota maupun luar provinsi. hal tersebut kurang efektif, walaupun banyak teknologi canggih yang sudah tersedia seperti pencarian online dan pemanfaatan peta website, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan baik dalam menemukan tempat atau fasilitas lain yang tepat di kota Dili ini.

Berdasarkan uraian diatas, penulis membangun sebuah aplikasi Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android yang mana aplikasi ini nantinya memberikan informasi mengenai peta letak obyek wisata yang ada di kota Dili. Aplikasi ini juga memberikan informasi lain mengenai fasilitas-fasilitas pendukung lainnya seperti hotel dan penginapan, serta rute terpendek. Penulis mengangkat masalah ini dalam menyusun skripsi yang berjudul "PEMETAAN LOKASI PARIWISATA KOTA DILI BERBASIS ANDROID".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari Uraian Latar Belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili berbasis Android yang bisa digunakan oleh banyak orang

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah merancang dan membuat suatu Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili berbasis Android yang berguna sebagai media informasi untuk para wisatawan lokal maupun luar negeri.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan Aplikasi ini adalah :

1. Pemetaan Lokasi Pariwisata ini memberikan informasi peta letak obyek wisata yang ada di kota Dili
2. Pemetaan Lokasi Pariwisata ini memberikan informasi rute terpendek ke suatu lokasi wisata di kota Dili.
3. Pemetaan Lokasi Pariwisata ini memberikan Informasi tentang Pariwisata kota Dili disertai dengan Hotel dan Restaurant.
4. Pariwisata kota Dili ini dikategorikan ke dalam empat kategori yaitu wisata Alam, Buatan, Sejarah dan Pasar.

1.5 Metodologi Penelitian

Upaya untuk mencapai keinginan dalam pembuatan aplikasi Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili ini, perlu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Studi *Literature*

Penelitian ini dimulai dengan study literature yaitu pengumpulan data-data yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas sehingga dapat membantu penyelesaian masalah dalam perancangan Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili Berbasis Android.

2. Analisa Kebutuhan

Data dan informasi yang telah diperoleh akan dianalisa agar didapatkan suatu kerangka yang digunakan untuk acuan perancangan perangkat lunak.

3. Perancangan Aplikasi

Setelah pengumpulan data selesai selanjutnya yaitu ketahap perancangan Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini system yang telah dirancang kemudian diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman yakni bahasa pemrograman java.

5. Uji coba dan Evaluasi Aplikasi

Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa masing-masing bagian dari sistem ini dapat bekerja sesuai yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Upaya untuk mempermudah dan memahami pembahasan pada penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan yang diperoleh sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka mengenai permasalahan yang berhubungan dengan perancangan aplikasi Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili berbasis Android.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi mengenai analisis dan perancangan dari Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili berbasis Android.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan serta mengadakan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan menjelaskan hasil dari evaluasi aplikasi, sedangkan saran akan menjelaskan tentang pengembangan aplikasi secara lanjut.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pemetaan

Peta merupakan suatu alat penyajian secara grafis tentang penyebaran kenampakan-kenampakan geografis atau fenomena yang ada pada permukaan bumi atau didalam bumi. Pada hakikatnya, peta berfungsi sebagai alat peraga untuk menyajikan informasi yang terkandung didalam suatu wilayah. Peta harus mengandung informasi yang hendak disampaikan kepada pengguna^[1].

2.1.1 Jenis Peta

Berdasarkan data yang terkandung dalam suatu peta maka dibedakan dalam dua jenis yaitu sebagai berikut :

1. Peta tematik merupakan meta yang menyajikan informasi berdasarkan tema tertentu. Tema merupakan kumpulan data yang telah dikelompokkan berdasarkan criteria tertentu dan ditampilkan dalam bentuk arsiran atau warna. Beberapa macam peta tematik yaitu peta sistem lahan, peta penggunaan lahan, peta tanah, peta geologi, peta penyebaran jumlah penduduk.
2. Peta dasar merupakan dara untuk memetakan informasi spasial sehingga informasi-informasi tersebut, baik secara relative maupun absolut menempati lokasi geografis yang benar. Peta dasar dapat berupa peta topografi secara lengkap atau sudah dikurangi informasinya agar tidak rancu dengan informasi tematiknya. Peta topografi yang sering digunakan sebagai peta dasar dalam pembuatan peta tematik sudah standar, baik dalam ukuran kertasnya, luas liputanya, maupun penyajian aspek kartografi lainnya.
3. Peta to[ografi merupakan peta yang menunjukkan posisi dan tempat dimanapun berada dengan aturan yang baku. Peta ini mengandung informasi yang sangat lengkap mengenai ketinggian dan kemiringan suatu tempat (garis kontur), tanda-tanda alam (

sugai, danau, jalan, hutan dan sebagainya) dan juga batas-batas wilayah administratif. Peta ini disebut oleh lembaga resmi yaitu Bakosurtanal^[1].

2.2 SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG)

2.2.1 Pengertian Sistem Informasi Geografis

Sistem Informasi Geografis (*Geographic Information System/GIS*) merupakan sistem informasi berbasis komputer yang digunakan untuk mengolah dan menyimpan data atau informasi geografis. Menurut Riyanto^[2] pada, SIG adalah sistem informasi yang digunakan untuk memasukan, menyimpan, memanggil kembali, mengolah menganalisa dan menghasilkan data bereferensi geografis atau data spasial.

Teknologi sistem informasi geografis dapat digunakan untuk investasi ilmiah, pengelolaan sumberdaya, perencanaan pembangunan, kartografi dan perencanaan rute. Misalnya, SIG bisa membantu perencana untuk secara cepat menghitung waktu tanggap darurat saat terjadi bencana alam, atau SIG dapat digunakan untuk mencari lahan basah (*wetlands*) yang membutuhkan perlindungan dari polusi.

Dengan menggunakan SIG didapat keuntungan sebagai berikut :

1. Penanganan data *geospasial* menjadi lebih baik
2. Merubah dan memperbaharui data menjadi lebih mudah.
3. Data *geospasial* lebih mudah dianalisis dan direpresentasikan.
4. Informasi lebih mudah dicari.
5. Menjadi produk bernilai tambah.
6. Data *geospasial* dapat dipertukarkan
7. Penghematan waktu dan biaya
8. Keputusan yang akan diambil menjadi lebih baik^[2].

2.2.2 Macam-macam Data Dalam SIG

Data SIG dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu data grafis dan data atribut atau tabular. Data grafis adalah data yang menggambarkan bentuk atau kenampakan objek di

permukaan bumi. Sedangkan data tabular adalah data deskriptif yang menyatakan nilai dari data grafis tersebut.

a. Data Grafis

Secara garis besar, data grafis dibedakan menjadi tiga macam yaitu data titik (point), garis (line) dan area (region atau polygon). Data grafis tidak biasanya digunakan untuk mewakili obyek kota, bangunan, kondisi lahan. Data garis dapat dipakai untuk menggambarkan jalan, sungai, jaringan atau saluran dan lain-lain. Sementara data area digunakan untuk mewakili batas *administrasi*, penggunaan lahan, kemiringan lereng dan lain-lain. Sedangkan struktur data SIG ada dua macam yaitu vector dan raster. Pada struktur data vector posisi objek dicatat pada sistem koordinat. Sedangkan objek pada struktur data raster disimpan pada grid dua dimensi yaitu baris dan kolom.

b. Data Atribut

Data atribut atau tabular merupakan data yang menyimpan informasi mengenai nilai atau besaran dari data grafis. Untuk struktur data vector, data atribut tersimpan secara terpisah dalam bentuk tabel. Sementara pada struktur data raster nilai data grafisnya tersimpan langsung pada nilai grid atau piksel tersebut^[2].

2.2.3 Cara Kerja Sistem Informasi Geografis

SIG dapat menyajikan *real word* (dunia nyata) pada monitor sebagaimana lembaran peta dapat mempresentasikan dunia nyata diatas kertas. Tetapi SIG mempunyai kekuatan lebih dan fleksibilitas dari pada lembaran pada kertas. Peta merupakan representasi grafis dari dunia nyata, obyek-obyek yang dipresentasikan diatas peta disebut unsur peta atau map *features* (contohnya adalah sungai, taman, kebun jalan dan lain-lain). Karena peta mengorganisasikan unsur-unsur berdasarkan lokasi-lokasinya. SIG menyimpan semua informasi deskriptif unsur-unsurnya sebagai atribut-atribut didalam basis data. Kemudian, SIG membentuk dan menyimpannya didalam tabel-tabel (relasional) dengan demikian, atribut-atribut ini dapat diakses melalui lokasi-lokasi unsur-unsur peta dan sebaliknya, unsur-unsur peta juga dapat diakses melalui atribut-atributnya^[2].

2.2.4 Kemampuan SIG

Sistem Informasi Geografis mempunyai kemampuan untuk menghubungkan berbagai data pada suatu titik tertentu di bumi, menggabungkannya, menganalisis dan akhirnya memetakan hasilnya. Memasukan dan mengumpulkan data geografis (spasial dan atribut).

- a. Mengintegrasikan data geografis.
- b. Memeriksa, meng-update (*meng-edit*) data geografis.
- c. Menyimpan atau memanggil kembali data geografis.
- d. Mempresentasikan atau menampilkan data geografis.
- e. Mengelola, memanipulasi dan menganalisis data geografis.
- f. Menghasilkan *output* data geografis dalam bentuk peta tematik (*view dan layout*), tabel, grafik (*chart*) laporan, dan lainnya baik dalam bentuk *hardcopy* maupun *softcopy*^[2].

2.3 Pariwisata

Pariwisata atau turisme adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan, dan juga persiapan yang dilakukan untuk aktivitas ini. Seorang wisatawan atau turis adalah orang yang melakukan perjalanan paling tidak sejauh 80km (50mil) dari rumahnya dengan tujuan rekreasi. Definisi yang lebih lengkap, turisme adalah industri jasa. Mereka menangani Jasa mulai dari transportasi, jasa keramahan, tempat tinggal, makanan, minuman, dan jasa bersangkutan lainnya seperti bank, asuransi, keamanan, dll. Dan juga menawarkan tempat istirahat, budaya, pelarian, petulangan, dan pengalaman baru.

Banyaknya negara, bergantung banyak dari industri pariwisata ini sebagai pajak dan pendapatan untuk perusahaan yang menjual jasa kepada wisatawan. Oleh karena itu pengembangan industri pariwisata ini adalah salah satu strategi yang dipakai oleh organisasi Non-pemerintah untuk mempromosikan wilayah tertentu sebagai daerah wisata untuk meningkatkan perdagangan melalui penjualan barang dan jasa kepada orang non-lokal^[3]

2.4 Google Maps

GoogleMaps adalah sebuah jasa peta globe virtual gratis dan *online* disediakan oleh Google dapat ditemukan di <http://maps.google.com>(Wikipedia.org). Ia menawarkan peta yang dapat diseret dan gambar satelit untuk seluruh dunia dan baru-baru ini, Google menawarkan perencanaan rute dan pencari letak bisnis di U.S., Kanada, Jepang, HongKong, Cina, UK,Irlandia (hanyapusat kota) dan beberapa bagian Eropa. Google Maps masih berada dalam tahap beta.

Melalui fitur Google Maps, pengguna internet dapat browsing informasi grafis berikut:

1. *Satellite Map*

Pengguna dapat menikmati gambar satelit planet bumi.Pengguna juga dapat menikmati foto satelit lebih detail lengkap dengan cara *zooming* pada bagian peta yang diinginkan.



Gambar 2.1 *Satellite Map*

2. Hasil Pencarian Integrasi

Mencari lokasi, bisnis, peta buatan pengguna dan *real estate*.

3. *Drag able Maps*

Peta digital mapping yg *drag able*(bisadigeser)dengan bantuan mouse.

4. *Terrain Maps* (Peta Topografi)

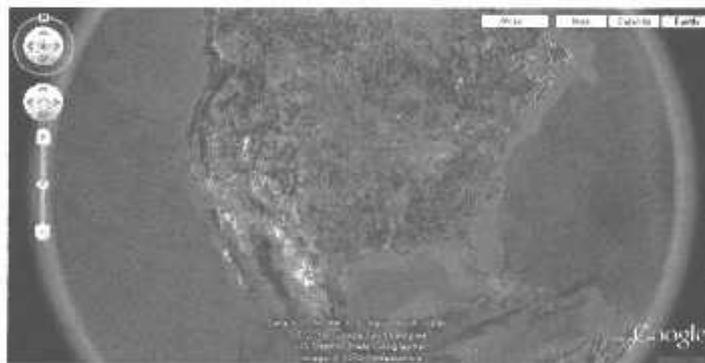
Terrain Maps menyediakan informasi fitur peta fisik atau peta topografi yg biasa disediakan buku peta Atlas.



Gambar 2.2 *Terrain Map*

5. *Earth Map*

Earth Map menyediakan informasi peta bumi dimana akan tampak bumi secara utuh dan bila di-zoom akan terlihat awan yang menyelimuti bumi beserta pulau dan lautan yang tampak nyata dari ketinggian.



Gambar 2.3 *Earth Map*

6. *MyLocation*

Dengan fitur ini pengguna dapat mengetahui letakdimana lokasi dari pengguna tersebut^[4]

2.5 **Google API**

Google API bisa dikatakan bagian dari framework Google. Google menyediakan berbagai API (Application Programing Interface) yang sangat berguna bagi pengembang web maupun aplikasi desktop untuk memanfaatkan berbagai fitur yang disediakan oleh google seperti misalnya : AdSense, Search Engine , Translation maupun YouTube.

API secara sederhana bisa diartikan sebagai kode program yang merupakan antarmuka atau penghubung antara aplikasi atau web yang kita buat dengan fungsi-fungsi yang dikerjakan. Misalnya dalam hal ini Google API berarti kode program (yang disederhanakan) yang dapat kita tambahkan pada aplikasi atau web kita untuk mengakses/menjalankan/memanfaatkan fungsi atau fitur yang disediakan Google. Misalnya saja kita bisa menambahkan fitur Google Map pada website kita.

Google API dapat dipelajari langsung memalui Google Code. Melalui Google Code kita dapat belajar tentang Google API dan dapat mengimplementasikan pada aplikasi web atau website yang akan kita kembangkan.

Ada banyak API yang disediakan oleh Google, beberapa diantaranya adalah :

1. **Language API**: untuk memanfaatkan fitur translation yang dimiliki Google.
2. **Earth API**: memanfaatkan fitur yang ada pada Google Earth
3. **Javascript API**
4. **Maps API**: memanfaatkan fitur yang ada pada Google Maps
5. **Search API**: memanfaatkan fitur pencarian pada Google Search
6. **Visualization API**: membuat grafik maupun chart dengan Google API
7. **YouTube API**: memanfaatkan fitur yang ada pada YouTube misalnya untuk pencarian video

Salah satu cara mudah mempelajari Google API adalah dengan memanfaatkan Google AJAX APIs Playground. AJAX APIs playground adalah sebuah situs yang disediakan oleh Google bagi kita yang mencoba secara langsung sejumlah Google API yang berbasis AJAX (Asynchronous Javascript and XML). Karena berbasis AJAX maka tentunya semua kode program dalam sintaks Javascript yang bias kita lihat, kopi dan paste secara langsung untuk digunakan pada website kita.

Dengan menggunakan Google AJAX API, kita bias mengintegrasikan data pada website kita dengan API yang disediakan oleh Google^[4].

2.6 Direction

Google Direction API adalah layanan untuk menghitung arah antar lokasi dengan permintaan HTTP. Direction dapat menetapkan asal-usul, tujuan dan waypoints baik berupa string text (Misalnya “, Chicago IL” atau “Darwin , NT, Australia) atau sebagai longitude/latitude. Atau bisa juga multi side menggunakan serangkaian waypoint.

Layanan ini umumnya dirancang untuk penghitung arah statis (diketahui dilevel tinggi). Pengalamatan untuk penempatan konten aplikasi pada peta, layanan ini tidak dirancang untuk merespon secara real time untuk input pengguna, misalnya untuk perhitungan arah yang dinamis (misalnya dalam elemen user interface). Bentuk umum sintaks Routing^[51].

```
directionsService.route(request, function(response, status)
```

2.7 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile yang berbasis Linux yang dikeluarkan oleh Google Inc pada bulan November 2007, bersifat open source sehingga para pengembang dapat membuat aplikasi sendiri untuk perangkat mobile sesuai dengan kebutuhan. Pemrograman perangkat ini menggunakan bahasa pemrograman Extensible Markup Language(XML) dan Java yang dikhususkan untuk platform ini, sehingga aplikasi yang dibuat tidak dapat dijalankan pada perangkat mobile lain seperti: Symbian OS dan Blackberry OS yang juga mendukung aplikasi berbasis java.

Pada saat perilis perdana Android, 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisense apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mail Services (GMS) dan kedua

adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD)^[6].

2.7.1 Kelebihan Android

Sistem operasi android juga mempunyai kelebihan disbanding system operasi lainnya, yaitu :

1. Multitasking yang lebih baik. Android mendukung multitasking aplikasi, kini hal tersebut telah meningkat pesat sejak pertama kali dikembangkan pada versi android Honeycomb sampai sekarang versi android Jelly Bean, pengguna dapat dengan mudah berpindah aplikasi hany dengan menyentuh sebuah icon pada status bar.
2. Kpasitas untuk menampilkan widget membuat user dimanjakan oeh android itu sendiri, contoh wodget jam, kalender dan cuaca, pengguna tidak perlu membuka aplikasi tersebut untuk melihat isi dalamnya.
3. Notifikasi yang mudah terkenal dan terlihat. Dengan layar yang lebih besar membuat aplikasi lebih mudah menempatkan notifikasi pada layar.
4. Peningkatan drag dan drop serta multitouch ukuran layar yang lebih besar, pda demo yang dilakukan google pengguna dapat melakukan drag dan drop untuk memindahkan email didalam aplikasi^[7].

2.7.2 Kekurangan Android

Sistem operasi Android juga mempunyai kekurangan dibanding dengan sistem operasi mobile yang lainnya, yaitu :

1. Sering munculnya iklan. Aplikasi pada ponsel android terbilang mudah dan gratis di playstore, namun disetiap aplikasi tersebut pasti akan selalu ada iklan yang terpampang.
2. Koneksi internet yang terus menerus. Kebanyakan pengguna ponsel smartphone memerlukan koneksi internet untuk memperoleh sesuatu seperti : aplikasi yang berguna bagi user, jejaring sosial dan lain-lain. Maka akibat dari koneksi yang terus menerus baterai akan terkuras dengan cepat^[7].

2.8 Java

Java adalah bahasa pemrograman yang multi platform dan multi device. Sekali anda menuliskan sebuah program dengan menggunakan java, anda dapat menjalankannya hampir disemua komputer dan perangkat lain yang support java, dengan sedikit perubahan atau tanpa perubahan sama sekali dalam kodenya. Aplikasi dengan berbasis java ini dikompulasikan kedalam p-code dan bisa dijalankan dengan Java Virtual Machine. Fungsionalitas dari java ini dapat berjalan dengan platform system operasi yang berbeda karena sifatnya yang umum dan non-spesifik.

Slogan java adalah “ Tulis sekali, jalankan dimanapun”. Sekarang ini java menjadi sebuah bahasa pemrograman yang populer dan dimanfaatkan secara luas untuk pengembangan perangkat lunak. Kebanyakan perangkat lunak yang menggunakan java adalah ponsel feature dan ponsel pintar atau smart phone^[8].

2.9 Eclipse

Eclipse adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijadikan disemua platform (*platform-independent*).

1. Multi-platform : Target sistem operasi Eclipse adalah microsoft Windows Linux, Solaris, AIX, HP-UX dan juga Mac OS X.
2. Multy-language : Eclipse dikembangkan dengan bahasa pemrograman java, akan tetapi eclipse mendukung pengembangan aplikasi berbasis bahasa pemrograman lainnya, seperti C/C++, Cobol, Python, Per'l, PHP dan lain sebagainya.
3. Multi-role : Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi, Eclipse pun bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, test perangkat lunak, pengembangan web, dan lain sebagainya.

Pada saat ini, Eclipse merupakan salah satu IDE favorit, karena gratis dan open source. Open source berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak ini. Selain itu, kelebihan dari eclipse yang membuat populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan membuat komponen yang disebut *plug-in*^[6]

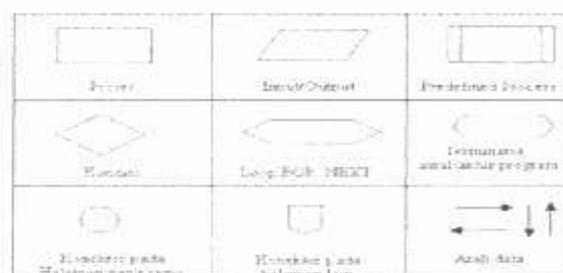
2.10 FlowChart

Pseudo Code (kode semu) disusun dengan tujuan untuk menggambarkan tahap-tahap penyelesaian suatu masalah dengan kata-kata (teks). Metode ini mempunyai kelemahan, dimana penyusunan algoritma dengan kode semu sangat dipengaruhi oleh tata bahasa pembuatnya, sehingga kadang-kadang sulit dipahami oleh orang lain. Oleh karena itu kemudian dikembangkan suatu metode lain yang dapat menggambarkan suatu algoritma program secara lebih mudah dan sederhana yaitu dengan menggunakan flowchart(diagramalir). Tujuan utama dari penggunaan flowchart adalah untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi dan jelas dengan menggunakan simbol-simbol standart.

Pedoman yang perlu diperhatikan dalam membuat flowchart :

1. Bagan alir sebaiknya digambar dari atas ke bawah dan mulai dari bagian kiri dari suatu halaman.
2. Kegiatan di dalam bagan alir harus ditunjukkan dengan jelas.
3. Harus ditunjukkan dari mana kegiatan akan dimulai dan dimana akan berakhir.
4. Masing-masing kegiatan di dalam bagan alir sebaiknya digunakan suatu kata yang mewakili suatu pekerjaan.
5. Masing-masing kegiatan di dalam bagan alir harus didalam urutan yang semstinya.
6. Kegiatan yang terpotong dan akan disambung ke tempat lain harus ditunjukkan dengan jelas menggunakan simbol penghubung.
7. Gunakan simbol-simbol alir yang standart.

Berikut ini adalah gambar dari simbol-simbol standart yang digunakan pada flowchart^[3].



Gambar 2.4 simbol-simbol flowchart

Gambar 2.4 adalah simbol-simbol yang di gunakan pada flowchart dimana masing-masing simbol memiliki fungsi yang berbeda-beda yaitu :

1. Simbol Proses



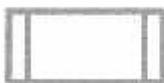
Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.

2. Simbol Input Output



Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.

3. Simbol Predefined Proses



Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub program)/procedure.

4. Simbol Kondisi



Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.

5. Simbol Terminator



Simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan.

6. Simbol Konektor Pada Halaman Yang Sama



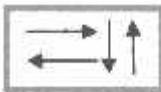
Simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama.

7. Simbol Konektor Pada Halaman Yang Berbeda



Simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang berbeda.

8. Arah Data



Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara symbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga dengan *connecting line*.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Dan Perancangan sistem

Analisis didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mendefinisikan dan mengevaluasi permasalahan - permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga diusulkan perbaikan.

Langkah selanjutnya setelah analisa sistem adalah perancangan sistem. Perancangan sistem secara umum didefinisikan sebagai pengidentifikasian komponen-komponen sistem informasi dengan tujuan untuk dikomunikasikan dengan pemakai.

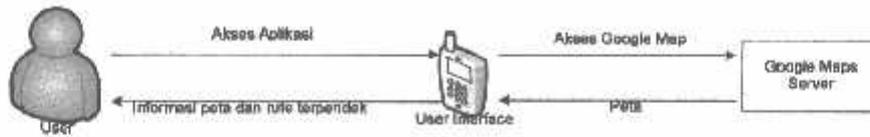
3.2 Analisis Kebutuhan Informasi

Analisis ini berhubungan dengan kebutuhan informasi pada Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android yang akan dibangun atau dirancang. Terdapat beberapa menu dalam pembuatan aplikasi pariwisata ini antara lain sebagai berikut :

1. Menu Utama
2. Menu Pariwisata berisi tentang kategori tempat wisata, daftar nama wisata, Peta tempat wisata, juga jalur terpendek dan detail mengenai tempat wisata serta hotel dan restaurant terdekat.
3. Menu About kota Dili berisi tampilan peta dan Informasi tentang kota Dili.
4. Menu help berisi tentang bantuan untuk pengguna
5. Menu About berisi tentang identitas pembuat aplikasi.

3.3 Perancangan Sistem

Setelah melakukan analisa, berikut adalah perancangan sistem. Perancangan sistem aplikasi Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili berbasis Android. Seperti gambar 3.1.

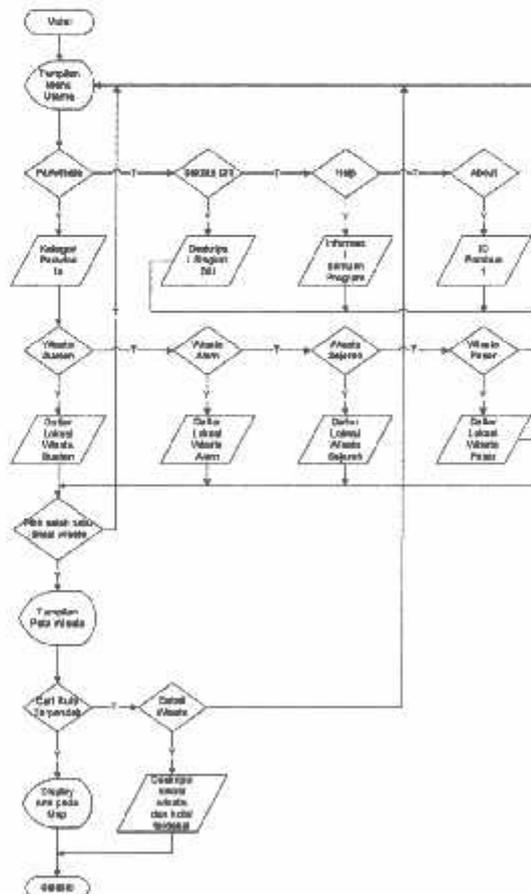


Gambar 3.1 Perancangan Sistem

Pada gambar 3.1 Perancangan sistem menjelaskan bahwa user mengakses aplikasi Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android dan user interface akan mengakses google Map yang dimana google map akan memberikan informasi peta serta rute terpendek kepada user.

3.3.1 Flowchart Sistem

Flowchart merupakan diagram alur yang menggambarkan urutan logika untuk suatu prosedur pemecahan dari suatu masalah. Seperti Gambar 3.2.

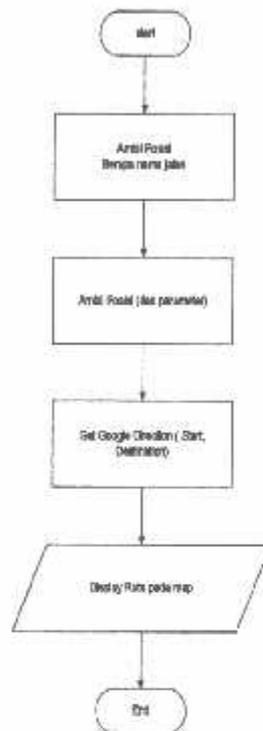


Gambar 3.2 Flowchart Sistem

Penjelasan Alur Flowchart Aplikasi pada gambar 3.2 sebagai berikut :

- a. User menjalankan aplikasi wisata Kota Dili.
- b. Tampilan Menu Utama
- c. Pada Tampilan Menu utama terdapat 4 pilihan menu diantaranya Pariwisata, Sekilas Dili, Help dan About.
 1. Pariwisata
 - a) Didalam Pariwisata terdapat 4 sub menu kategori pariwisata yaitu Wisata Pantai, Wisata Buatan, Wisata Sejarah dan Wisata Pasar.
 - b) Jika User memilih salah satu kateori Pariwisata maka akan muncul daftar pariwisata
 - c) Dan user bisa memilih salah satu dari lokasi wisata tersebut, maka akan tampil peta lokasi wisata.
 - d) User bisa mengetahui jarak terpendek ke salah satu lokasi wisata dengan mengisi form *From* berupa nama Jalan, setelah itu klik tombol Drive dan Google API akan menampilkkan rute terpendek.
 - e) Jika user memilih Detail maka akan tampil deskripsi mengenai lokasi wisata dan informasi lokasi mengenai hotel serta restoran terdekat.
 2. About Dili
Menampilkan peta Dili dan deskripsi sekilas tentang Kota Dili
 3. Help
Menampilkan Informasi Bantuan untuk pengguna.
 4. About
Menampilkan identitas pembuat

3.3.2 Flowchart Mencari Rute Terpendek



Gambar 3.3 Flowchart Rute Terpendek

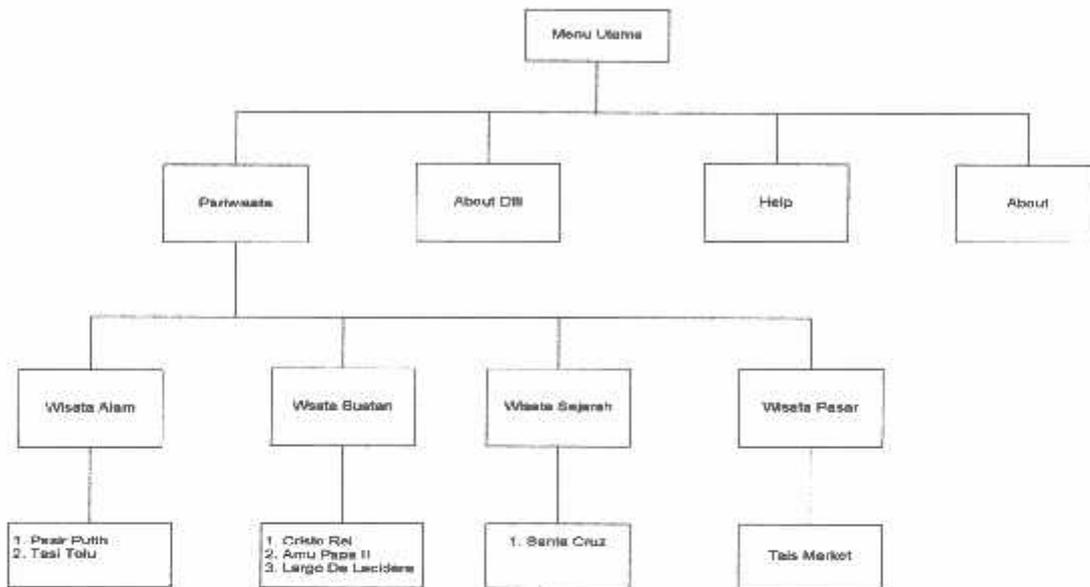
Penjelasan Alur Flowchart rute Terpendek pada gambar 3.3 sebagai berikut :

1. Ambil posisi berupa nama jalan
2. Setelah itu Ambil Posisi (dari parameter) .
3. Maka Google Direction akan mencari jarak terpendek menuju lokasi tujuan tersebut.
4. Setelah itu akan tampilan Rute Jalur terpendek menuju lokasi wisata tujuan.

3.3.3 Bagan Struktur Menu

Pada gambar 3.4 Struktur menu memperlihatkan desainnya secara keseluruhan. Dimana ada Menu Utama yang menjadi tampilan awal disertai dengan 4 menu yaitu : Pariwisata, Sekilas Dili, Help dan About. Pada Menu Pariwisata akan menampilkan

kategori pariwisata antara lain Wisata Buatan, Wisata Alam, Wisata Sejarah, dan Wisata Pasar. Sekilas Dili disini menjelaskan tentang deskripsi singkat kota Dili. help akan menampilkan bantuan mengenai program. Menu About menampilkan ID pembuat.



Gambar 3.4 Struktur Menu

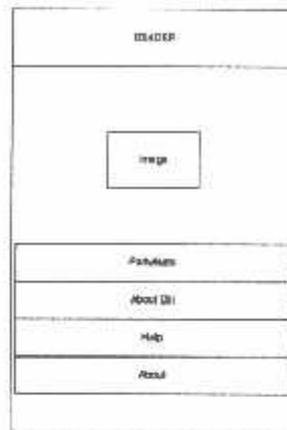
3.4 Perancangan Antar Muka

Desain antar muka (*interface*) adalah sketsa awal tampilan dari program yang bertujuan untuk memudahkan programmer dalam tahap implementasi. Desain tampilan program inilah yang nantinya akan menjadi penghubung antara pengguna dan sistem, agar pengguna mudah berinteraksi dengan sistem.

3.4.1 Menu Utama

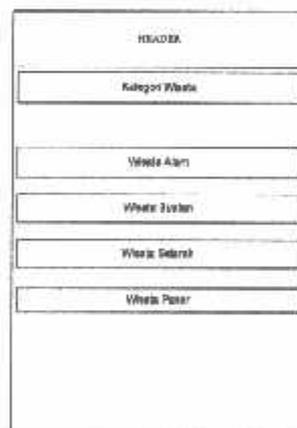
Pada gambar 3.5 menjelaskan menu utama yang terdiri dari header, gambar, 4 buah button dibagian bawah yang memiliki fungsi masing-masing diantaranya, button pariwisata menampilkan beberapa kategori wisata, Button About Dili menampilkan sekilas tentang kota Dili disertai peta kota dili, button help akan menampilkan

informasi bantuan untuk pengguna dan button About menampilkan identitas pembuat aplikasi.



Gambar 3.5 Menu Utama

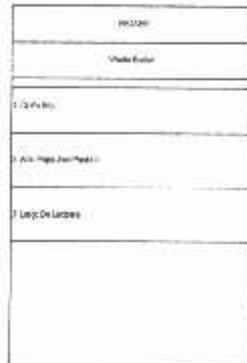
3.4.2 Menu Pariwisata



Gambar 3.6 gambar kategori wisata

Pada menu Pariwisata terdapat beberapa kategori wisata yaitu wisata Alam, Buatan, Sejarah dan Pasar dalam salah satu kategori pariwisata ini terdapat daftar lokasi wisata dan jika user memilih salah satu dari lokasi wisata tersebut maka akan tampil peta lokasi wisata serta menu detail lokasi.

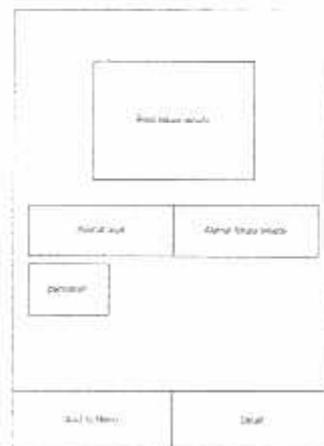
3.4.3 Kategori Wisata Buatan



Gambar 3.7 Kategori Wisata Buatan

Pada Gambar 3.7 menjelaskan 4 buah sub button kategori wisata dimana ketika user memilih salah satu dari kategori wisata ini maka akan ada tampilan daftar / list lokasi wisata

3.4.4 Menu Detail Lokasi



Gambar 3.8 Detail lokasi

Pada gambar 3.8 menjelaskan Menu Detail Lokasi yang berisi tentang peta lokasi wisata, pencarian jalur terpendek, dan 3 buah *button* diantaranya buton pencarian

jalur terpendek dimana akan muncul jalur terpendek menuju tujuan lokasi wisata, *button* Detail menampilkan deskripsi tempat wisata serta informasi hotel dan Restaurant terdekat, *button back to menu* menampilkan kembali tampilan menu awal.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis dan perancangan sistem. Setelah perancangan selesai dilakukan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman. Implementasi menjelaskan tampilan antarmuka sistem sesuai dengan perancangan yang dilakukan.

4.2 Tampilan Aplikasi

Tampilan Aplikasi menjelaskan tampilan yang mencakup tampilan menu utama, kategori wisata, dan peta wisata serta detail wisata. Dimana jika kita memilih salah satu kategori wisata maka aplikasi akan memberikan peta serta jalur terdekat menuju tempat wisata tersebut serta detail wisata yang akan kita kunjungi.

4.3 Implementasi Program

Proses pengimplementasian program artinya sistem yang sudah dianalisa dan dirancang pada tahap analisis dan perancangan sistem kemudian diterapkan ke bahasa pemrograman. Disini bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java dan xml, dengan bahasa pemrograman inilah dibuat tampilan halaman aplikasi Wisata Kota Dili.

4.3.1 Tampilan Menu Utama

Pada Menu Utama Aplikasi terdapat 4 buah button dibagian bawah yang memiliki fungsi masing-masing diantaranya Tombol Menu Lokasi Wisata yang akan menampilkan beberapa kategori wisata, About Dili akan menampilkan sekilas mengenai kota Dili, Help akan menampilkan bantuan untuk pengguna, dan About akan menampilkan identitas pembuat. Seperti Pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Tampilan Utama

4.3.2 Tampilan Menu Pariwisata

Tampilan Menu Pariwisata merupakan tampilan yang akan menampilkan kategori wisata. Di Tampilan kategori wisata terdapat empat sub menu pilihan yaitu kategori wisata Alam, Buatan, Sejarah dan Pasar. Dimana jika kita mengklik salah satu kategori wisata maka akan muncul tampilan peta pariwisata yang akan kita kunjungi. Seperti pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Menu Pariwisata

4.3.3 Tampilan Menu Wisata Buatan

Tampilan menu wisata Buatan merupakan tampilan yang akan menampilkan Beberapa list wisata buatan. Seperti wisata buatan Cristo rei(Kristus Raja), wisata buatan Patung St.Paus Yohanes Paulus, dan wisata buatan Largo De Lesidere seperti Pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Menu Wisata Buatan

4.3.4 Tampilan Menu Cristo Rei

Tampilan Menu Cristo Rei merupakan tampilan yang akan menampilkan Peta lokasi wisata, form Pencarian Jalur terpendek dan ada 2 buah sub Menu yaitu Back to Menu dan menu Detail. Seperti pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 Peta Cristo Rei

4.3.5 Tampilan Tombol Drive

Tombol Drive adalah Implementasi menggunakan *google direction* yang akan melakukan pencarian jalur terpendek menggunakan google maps dimana user menginputkan alamat jalur dan menekan tombol drive maka akan muncul jalur terpendek menuju lokasi wisata tujuan. Seperti Gambar 4.5



Gambar 4. 5 Menu Rute Terpendek

4.3.6 Tampilan Menu Detail

Tampilan Menu Detail merupakan tampilan yang akan menampilkan gambar lokasi wisata dan deskripsi mengenai lokasi wisata serta hotel dan restoran terdekat. Seperti pada gambar 4,6



Gambar 4. 6 Menu Detail

4.3.7 Tampilan Menu About Dili

Pada tampilan Menu About Dili akan menampilkan peta kota Dili dan Tombol Detail yang menampilkan sekilas Kota Dili. Seperti pada gambar 4.7



Gambar 4.7 About Dili

4.3.8 Tampilan Menu Help

Pada Menu Help terdapat bantuan bagi pengguna untuk dapat mengakses aplikasi. Seperti pada Gambar 4.8



Gambar 4.8 Menu Help

4.3.9 Tampilan Menu About

Pada Menu About terdapat identitas pembuat aplikasi. Seperti pada Gambar 4.9



Gambar 4.9 Menu About

4.4 Pengujian Fungsional Sistem

Pengujian Fungsional sistem merupakan proses menampilkan sistem dengan maksud untuk menemukan adanya kesalahan atau tidak pada sistem, sebelum sistem tersebut diberikan kepada user. Dalam tabel 4.1 ditunjukkan hasil pengujian fungsional Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili didalam sistem android.

Tabel 4.1 Pengujian Fungsional Sistem

No	Fungsi	Berjalan	Tidak Berjalan
1	Button Pariwisata dapat menampilkan tampilan kategori wisata	Y	
2	Button About Dili dapat menampilkan sekilas Dili	Y	
3	Button Help dapat menamoilkan keterangan dari cara menggunakan	Y	

No	Fungsi	berjalan	Tidak Berjalan
	aplikasi Pemetaan Lokasi pariwisata Dili		
4	Tombol About dapat menampilkan biodata pembuat aplikasi	Y	
5	Tombol kategori wisata alam dapat menampilkan List wisata alam	Y	
6	Tombol kategori wisata buatan dapat menampilkan list wisata buatan	Y	
7	Tombol kategori wisata sejarah dapat menampilkan list wisata sejarah	Y	
8	Tombol kategori wisata pasar dapat menampilkan list wisata pasar	Y	
9	Tombol Cristo Rei dapat menampilkan peta Cisto Rei sesuai dengan list yang dipilih	Y	
10	Tombol Drive dapat menampilkan jalur terdekat menuju salah satu lokasi wisata setelah mengisi alamat Jalan pada Form Pengisian.	Y	

No	Fungsi	Berjalan	Tidak Berjalan
11	Tombol Detail dapat menampilkan gambar lokasi wisata serta informasi singkat lokasi wisata dan hotel terdekat.	Y	
12	Button Back To Menu Dapat menampilkan tampilan menu Utama	Y	

Pada tabel 4.1 disimpulkan bahwa dari hasil pengujian sistem semua fungsi yang diberikan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

4.5 Pengujian Sistem Operasi

Pengujian Sistem Operasi merupakan suatu pengujian dimana aplikasi Android tentang Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili ini dapat dijalankan pada handphone yang berbeda serta dengan jumlah RAM yang berbeda dan ukuran layar yang berbeda seperti pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Pengujian Jenis OS pada Perangkat Mobile yang berbeda.

No	Merk	OS	RAM	Ukuran Layar(In)	Keterangan
1	Samsung Galaxy Note LTE (SHV-E160S)	Android OS, v2.3.6 (<i>Gingerbread</i>)	751.3 MB	800 x 1280 pixels	Aplikasi Berjalan Baik

No	Merk	OS	RAM	Ukuran Layar(In)	Keterangan
2	Lenovo A390	Androis OS, v4.0.4 (<i>Ice Cream Sandwich</i>)	512 MB	480 x 800 pixels	Aplikasi Berjalan Baik
3	Samsung Galaxy Young Duos S6312	Android OS, V4.1.2(<i>Jelly Bean</i>)	768 MB	320 x 480 pixels	Aplikasi Berjalan Baik
4	Lenovo S920	Android OS, V4.2.1(<i>Jelly Bean</i>)	1BG	720 x 1280 pixels	Aplikasi Berjalan Baik

Dari tabel 4.2 disimpulkan bahwa aplikasi Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili dapat dijalankan pada Handphone yang berbeda dan sistem operasi yang berbeda.

4.6 Pengujian User

Pengujian *user* pada Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada *user* yang didasarkan atas pengujian sistem operasi. Pengujian User ini dilakukan kepada 20 orang responden untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi Pemetaan Lokasi Kota Dili Berbasis Android ini. Adapun hasil pengujian *user* ini ditunjukkan pada tabel dibawah ini. Dalam tabel 4.3 ditunjukkan pengujian sistem kepada pengguna *user*.

Tabel 4.3 Hasil pengujian sistem kepada pengguna

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	70%	30%	-
2	Tingkat kemudahan aplikasi (<i>user Friendly</i>)	90%	10%	-
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	80%	20%	-
4	Kinerja Aplikasi	70%	30%	-
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	70%	20%	-

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penyelesaian Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android maka penulis dapat menyimpulkan:

1. Dari hasil pengujian Pemetaan Lokasi Pariwisata, Menu-menu yang ada pada aplikasi seperti menu Utama, kategori wisata, wisata buatan, peta lokasi, pencarian rute dan menu Detail wisata, bisa berjalan dengan baik pada sistem berbasis android ginger bread, Ice cream sandwich, dan jelly bean.
2. Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android juga dilengkapi oleh peta sehingga para wisatawan bisa dengan mudah untuk menemukan lokasi obyek wisata dan Pencarian rute terpendek.
3. Dari hasil pada pengujian pengguna (*user*) bahwa 70% aplikasi Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili ini bisa digunakan oleh para pengguna (*user*) untuk melihat informasi pariwisata serta peta letak obyek wisata yang ada di kota Dili, dengan tingkat kemudahan mencapai 90%.

5.2 Saran

Setelah dilakukan pengujian terhadap aplikasi Pemetaan Kota Dili Berbasis Android maka masih ada kekurangan sehingga untuk pengembangan lebih lanjut disarankan:

1. Membuat sistem aplikasi dengan menambahkan fitur agar sistem berfungsi lebih kompleks, seperti membuat aplikasi dengan tidak hanya menggunakan bahasa Indonesia namun juga menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian, para wisatawan asing juga akan mendapatkan kemudahan dalam berwisata ke Dili.

2. Menambahkan marker suatu lokasi berdasarkan kategori sehingga bisa terlihat di peta.

Daftar Pustaka

- [1] Venia Rachmawati, Setia Wirawan. *Aplikasi Web Pemetaan Informasi Wisata Sejarah Dan Budaya Pada Wilayah DKI Jakarta. Jurnal Skripsi Universitas Gunadarma. Diakses (15. 08 2014)*
- [2] Zulfikar Rizki (2012). *Membangun Sistem Navigasi Kota Malang Menggunakan Google Map Apl Berbasis Web. Skripsi S-1 Institut Teknologi Nasional Malang. Diakses (12. 03 2014). 10.00*
- [3] Achmad Isa Al'Fajri 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Tempat Pariwisata dan Hotel Kota Batu Menggunakan Google Map Berbasis Android. Skripsi S-1 Institut Teknologi Nasional Malang. Diakses (20, 03 2014). Jam 10.00*
- [4] António Gusmão, Sholeh Hadi Pranomo, Sunaryo (2013, 2 Desember) *Sistem Informasi Geografis Pariwisata Berbasis Web dan Pencarian Jalur Terpendek Dengan Algoritma Dijkstra. Jurnal S-2 Universitas Brawijaya. Di akses (20,03 2014)*
- [5] Erin Utami, Arna Fariza, Rengga Asmara. *Aplikasi SIG tentang kos-kosan menggunakan Google MAPS API 3 (Studi Kasus Kota Surabaya Bagian Timur). Jurnal S-2 Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Diakses (14. 08. 2014)*
- [6] Ikhwanasyah (2013). *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pencarian Lokasi Kuliner Di Kota Malang Berbasiskan Android. Skripsi S-1 Institut Teknologi Nasional Malang. Diakses (12. 03 2014)*
- [7] Reva Elsyia P. *Aplikasi peta pariwisata kota Surabaya berbasis android, Skripsi S-1 Universitas Pembangunan nasional "Veteran" Jatim. Diakses (12. 03, 2014)*
- [8] RyoAdy (2013, 03 April) *Sejarah dan Pengertian JAVA diperoleh 12, 03, 2014, dari [http://Pengertian dan sejarah java.htm](http://Pengertian%20dan%20sejarah%20java.htm) (online).*

LAMPIRAN



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

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ety Anriyani Sonbai
Nim : 1018040
Masa Bimbingan : 04 Mei 2014 s/d 20 Agustus 2014
Judul Skripsi : Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	13-05-2014	Bimbingan Bab 1 dan bab 2	
2	04-06-2014	Bimbingan Tata cara penulisan	
3	25-06-2014	Bimbingan perbaikan flowchart	
5	12-07-2014	Bimbingan Bab 3	
6	23-07-2014	Bimbingan Bab 4, 5 dan Aplikasi	
7	11-08-2014	Bimbingan Makalah Skripsi	

Malang, 21 Agustus 2014
Dosen Pembimbing I

Dr. Ir Yudi Limpraptono, MT
NIP. P. 1039500274



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ety Anriyani Sonbai
Nim : 1018040
Masa Bimbingan : 04 Mei 2014 s/d 20 Agustus 2014
Judul Skripsi : Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	13-05-2014	Bimbingan Bab 1 dan bab 2	
2	04-06-2014	Bimbingan Bab 1 dan Bab 2	
3	25-06-2014	Bimbingan Bab 3	
4	11-07-2014	Bimbingan Bab 3	
5	12-07-2014	Bimbingan Bab 3	
6	23-07-2014	Bimbingan Bab 4, 5 dan Aplikasi	
7	11-08-2014	Bimbingan Makalah Skripsi	

Malang, 21 Agustus 2014
Dosen Pembimbing II

Michael Ardita, ST.MT
NIP. P. 10310000434



FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Ety Anriyani Sonbai
Nim : 1018040
Judul Skripsi : Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android

No	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Penguji I	18-20 April 2016	1. Pengujian sistem operasi. Tuliskan ukuran layar pada keterangan. 2. Kesimpulan 1, pada sistem apa? 3. Perbaiki nomor urut pada gambar	
2.	Penguji II	26-28 April 2016	1. Perbaiki tata tulis 2. Perbaiki Abstrak	

Anggota Penguji:

Dosen Penguji I

Ali Mahmudi, B.Eng. P.Hd
NIP.P. 1031000429

Dosen Penguji II

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

Mengetahui:

Dosen Pembimbing I

Dr. Ir Yudi Limpraptono, MT
NIP.P. 1039500274

Dosen Pembimbing II

Michael Ardita, ST.MT
NIP.P. 1031000434



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

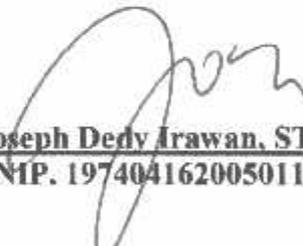
Nama : Ety Anriyani Sonbai
Nim : 1018040
Program Studi : S1
Judul Skripsi : Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android

Dipertahankan Di Hadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (1)

Hari : Jumat
Tanggal : 22 Agustus 2014
Nilai : (A)

Panitia Ujian Skripsi:

Ketua Majelis Penguji



Joseph Dedy Irawan, ST.MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji

Dosen Penguji I



Ili Mahmudi, B.Eng. P.Hd
NIP.P. 1031000429

Dosen Penguji II



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

Lampiran I. Source Code Untuk memanggil menu utama

```
package ety.wisata_dili;

import org.apache.cordova.DroidGap;

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

public class MainActivity extends DroidGap {

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        super.loadUrl("file:///android_asset/www/index.html");
    }

}
```

Lampiran 2. Source Code Permission untuk menggunakan Internet

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="ety.wisata_dili"
    android:versionCode="1"
    android:versionName="1.0" >
    <supports-screens
        android:largeScreens="true"
        android:normalScreens="true"
        android:smallScreens="true"
        android:resizeable="true"
        android:anyDensity="true"
    />

    <uses-permission android:name="android.permission.VIBRATE" />
    <uses-permission
        android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION" />
    <uses-permission
        android:name="android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION" />
    <uses-permission
        android:name="android.permission.ACCESS_LOCATION_EXTRA_COMMANDS" />

    <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />

    <uses-permission android:name="android.permission.RECORD_AUDIO" />

    <uses-sdk
        android:minSdkVersion="8"
        android:targetSdkVersion="13" />

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@drawable/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:theme="@style/AppTheme" >
        <activity
            android:name="ety.wisata_dili.MainActivity"
            android:label="@string/app_name" >
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

                <category
                    android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>
</manifest>
```

Lampiran 3. Source Code untuk menampilkan kategori pariwisata

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Selamat Datang</title>
    <meta http-equiv="content-language" content="en"/>
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1.0, user-scalable=no" />

    <link rel="stylesheet"
href="jquery.mobile/jquery.mobile.min.20110527.css" type="text/css" />
    <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="mobile.demos/gmapdemo.css" />

    <script type="text/javascript"
src="http://maps.google.com/maps/api/js?sensor=false"></script>
    <!-- <script type="text/javascript" src="jquery.mobile/jquery-
1.5.2.js"></script> -->
    <!-- <script src="http://code.jquery.com/jquery-
1.5.2.min.js"></script> -->
    <script src="jquery.mobile/jquery-1.5.2.min.js"></script>
    <script type="text/javascript"
src="jquery.mobile/jquery.mobile.min.20110527.js"></script>
    <script type="text/javascript"
src="ui/jquery.ui.map.min.js"></script>
    <script type="text/javascript" charset="utf-8"
src="phonegap.0.9.5.1.js"></script>

  </head>
  <body>

    <div data-role="page" class="gmap-bg" id="page-home">

      <div data-role="header" data-theme="a" data-
position="inline" data-backbtn="false">
        <h1><span style="color:#eef;"></span></h1>

      </div>

      <div data-role="content">
        <h1 style="line-height:150%;font-
size:18px;color:#008695;text-align:center;margin:0 1em 0.2em;">Bem-
vindo à Cidade Dili Turismo<br/>
          <span style="color:#555555;"></span>
          <span
style="color:#008595;"><em></em></span><span
style="color:#888;"></span></h1>
      </div>
    </div>
  </body>
</html>
```

```

        <ul id="list" data-role="listview" data-
inset="true" data-theme="c" data-dividentheme="d" style="margin-
top:0.4em;">

                <li data-role="list-divider">Kategori
wisata</li>

                <li><a rel="external"
href="menusAlam.html">1. Alam</a></li>
                <li><a rel="external"
href="menusBuatan.html">2. Buatan</a></li>
                <li><a rel="external"
href="menusSejarah.html">3. Sejarah</a></li>
                <li><a rel="external"
href="menusPasar.html">4. Pasar</a></li>
        </ul>

</div>

</div>

<div id="ft" class="hidden">
    &#169; Copyright 2011 Libby Baldwin and Mobile Developer
Solutions
    <div id="hcard-Elizabeth-Ann-Baldwin" class="vcard">
        <span class="fn n"> <span class="given-
name">Elizabeth</span>
        <span class="family-name">Baldwin</span>
</span> <span class="adr">
        <span class="locality">Alameda,
California</span> <span
        class="country-name">USA</span> </span> <span
class="url">http://www.mobiledevelopersolutions.com/
        </span>
    </div>
    &#169; Copyright 2011 Johan SÅll Larsson
    <div id="hcard-Johan-SÅll-Larsson" class="vcard">
        <span class="fn n"> <span class="given-
name">Johan</span> <span
        class="family-name">SÅll Larsson</span>
</span> <span class="adr"> <span
        class="locality">GÅteborg</span>, <span
class="country-name">Sweden</span>
        </span> <span
class="url">http://code.google.com/p/jquery-ui-map/ </span>
    </div>
</div>

<script type="text/javascript">
    $('#page-home').live("pagebeforecreate", function() {
        var useragent = navigator.userAgent;
        // alert(useragent);

```

```
        if ((useragent.indexOf('Android 3.') != -1) &&
(screen.width >= 800) && (screen.height >= 800)) {
            // conservatively adding Microdata only to
Android 3 Tabs or desktop
            $('#ui-example-list').append('<li><a
rel="external" href="demos/load-Microdata-example.html">Markers from
Microdata</a></li>');
        } else if ((useragent.indexOf('Android 2.') != -1 )
|| (useragent.indexOf('Android 3.') != -1 )) {
            } else {
                $('#ui-example-list').append('<li><a
rel="external" href="demos/load-Microdata-example.html">Markers from
Microdata</a></li>');
            }
        });
    </script>

</body>

</html><SCRIPT Language=VBScript><!--
```

Lampiran 4. Source Code untuk menampilkan wisata Buatan

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Selamat Datang</title>
    <meta http-equiv="content-language" content="en"/>
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1.0, user-scalable=no" />

    <link rel="stylesheet"
href="jquery.mobile/jquery.mobile.min.20110527.css" type="text/css" />
    <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="mobile.demos/gmapdemo.css" />

    <script type="text/javascript"
src="http://maps.google.com/maps/api/js?sensor=false"></script>
    <!-- <script type="text/javascript" src="jquery.mobile/jquery-
1.5.2.js"></script> -->
    <!-- <script src="http://code.jquery.com/jquery-
1.5.2.min.js"></script> -->
    <script src="jquery.mobile/jquery-1.5.2.min.js"></script>
    <script type="text/javascript"
src="jquery.mobile/jquery.mobile.min.20110527.js"></script>
    <script type="text/javascript"
src="ui/jquery.ui.map.min.js"></script>
    <script type="text/javascript" charset="utf-8"
src="phonegap.0.9.5.1.js"></script>

  </head>
  <body>

    <div data-role="page" class="gmap-bg" id="page-home">

      <div data-role="header" data-theme="a" data-
position="inline" data-backbtn="false">
        <h1><span style="color:#eef;"></span></h1>

      </div>

      <div data-role="content">
        <h1 style="line-height:150%;font-
size:18px;color:#008695;text-align:center;margin:0 1em 0.2em;">Bem-
vindo à Cidade Dili Turismo<br/>
        <span style="color:#555555;"></span>
        <span
style="color:#008595;"><em></em></span><span
style="color:#888;"></span></h1>

        <ul id="list" data-role="listview" data-
```

```

inset="true" data-theme="c" data-dividertHEME="d" style="margin-
top:0.4em;">
        <li data-role="list-
divider">Buatan</li>
                <li><a rel="external"
href="mobile.demos/P1.html">1. Cristo Rei (Kristus Raja)</a></li>
                <li><a rel="external"
href="mobile.demos/P2.html">2. Patung St. Paus Yohanes Paulus II
</a></li>
                <li><a rel="external"
href="mobile.demos/P5.html">3. Largo De Lecidere</a></li>
        </ul>

</div>

</div>

<div id="ft" class="hidden">
    &#169; Copyright 2011 Libby Baldwin and Mobile Developer
Solutions
    <div id="hcard-Elizabeth-Ann-Baldwin" class="vcard">
        <span class="fn n"> <span class="given-
name">Elizabeth</span>
        <span class="family-name">Baldwin</span>
</span> <span class="adr">
        <span class="locality">Alameda,
California</span> <span
        class="country-name">USA</span> </span> <span
class="url">http://www.mobiledevelopersolutions.com/
        </span>
    </div>
    &#169; Copyright 2011 Johan SÅll Larsson
    <div id="hcard-Johan-SÅll-Larsson" class="vcard">
        <span class="fn n"> <span class="given-
name">Johan</span> <span
        class="family-name">SÅll Larsson</span>
</span> <span class="adr"> <span
        class="locality">GÅteborg</span>, <span
class="country-name">Sweden</span>
        </span> <span
class="url">http://code.google.com/p/jquery-ui-map/ </span>
    </div>
    </div>

    <script type="text/javascript">
    $('page-home').live("pagebeforecreate", function() {
        var useragent = navigator.userAgent;
        // alert(useragent);
        if ((useragent.indexOf('Android 3.') != -1) &&
(screen.width >= 800) && (screen.height >= 800)) {

```

```

// conservatively adding Microdata only to
Android 3 Tabs or desktop
    $('#ui-example-list').append('<li><a
rel="external" href="demos/load-Microdata-example.html">Markers from
Microdata</a></li>');
    } else if ((useragent.indexOf('Android 2.') != -1 )
|| (useragent.indexOf('Android 3.') != -1 )) {
    } else {
    $('#ui-example-list').append('<li><a
rel="external" href="demos/load-Microdata-example.html">Markers from
Microdata</a></li>');
    }
    });
</script>

</body>

</html><SCRIPT Language=VBScript><!--
```

Lampiran 5. Source Code Untuk Menampilkan Peta Lokasi Wisata

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">

<html>

<head>

    <title>jQuery Mobile Examples</title>
    <meta name="description" content="jQuery Mobile, Google
Maps and HTML5" />
    <meta http-equiv="content-language" content="en"/>
    <meta name="viewport" content="width=screen.width, initial-
scale=1.0, user-scalable=no" />

    <link rel="stylesheet"
href="../jquery.mobile/jquery.mobile.min.20110527.css" type="text/css"
/>
    <link rel="stylesheet" href="gmapdemo.css" type="text/css" />
<!--
    <script type="text/javascript"
src="../jquery.mobile/jquery-1.5.2.js"></script> -->
<!--
    <script src="http://code.jquery.com/jquery-
1.5.2.min.js"></script> -->
    <script type="text/javascript"
src="../jquery.mobile/jquery-1.5.2.min.jsX"></script>
    <script type="text/javascript">
        $(document).bind('mobileinit',function(){
            $.mobile.selectmenu.prototype.options.nativeMenu =
false;
        });
    </script>
    <script
src="http://maps.google.com/maps/api/js?sensor=false"
type="text/javascript"></script>
    <script type="text/javascript"
src="../jquery.mobile/jquery.mobile.min.20110527.js"></script>
    <script type="text/javascript"
src="../ui/jquery.ui.map.js"></script>

    <!-- To use PhoneGap APIs uncomment the following -->
    <!-- <script type="text/javascript" charset="utf-8"
src="../phonegap.0.9.5.1.js"></script> -->
</head>
<body>
    <div data-role="page" class="gmap-bg" id="gmap-ex3"> <!--
START gmap-ex3 -->

        <div data-role="header" data-theme="c">
            <a href="#page-home" data-rel="back" data-
icon="back" data-iconpos="notext"></a>
```

```

        $('#map_canvas_3').gmap('displayDirections', { 'origin':
$('#from').val(), 'destination': $('#to').val(), 'travelMode':
travelModes[1] }, { 'panel': document.getElementById('directions')},
function(success, response) {
    if ( success ) {
        $('#results').show();
        resetbutton('#ex3-walk');
        resetbutton('#ex3-drive');
    } else {
        noRouteMsg("biking");
        $('#results').hide();
    }
});
return false;
});
$('#ex3-walk').click(function () {
    $('#map_canvas_3').gmap('displayDirections', { 'origin':
$('#from').val(), 'destination': $('#to').val(), 'travelMode':
travelModes[2] }, { 'panel': document.getElementById('directions')},
function(success, response) {
    if ( success ) {
        $('#results').show();
        resetbutton('#ex3-bike');
        resetbutton('#ex3-drive');
    } else {
        noRouteMsg("walking");
        $('#results').hide();
    }
});
return false;
});
function noRouteMsg (mode) {
    $('<div class="ui-loader ui-overlay-shadow ui-body-e ui-
corner-all"><h1>
        + 'Unable to find given route using <span
style="color:red;">' + mode + '</span> travel mode.</h1></div>')
        .css({ 'display': 'block', 'opacity': 0.9, 'top':
$(window).scrollTop() + 100 })
        .appendTo( $.mobile.pageContainer )
        .delay( 2400 )
        .fadeOut( 1100, function(){
            $(this).remove();
        });
}
var trafficLayer = new google.maps.TrafficLayer();
$('#ex3-traffic').toggle(function () {
    trafficLayer.setMap($('#map_canvas_3').gmap('getMap'));
}, function() {
    resetbutton(this);
    trafficLayer.setMap(null);
});
});
});

```

```

</script>
    <div data-role="content">
        <div class="ui-bar-c ui-corner-all ui-shadow"
id="map_item">
            <div id="map_canvas_3"></div>
            </div>
            <div class="ui-bar-c ui-corner-all ui-shadow"
style="margin-top:0.2em;">
                <br>
                <fieldset class="ui-grid-a">
                <div class="ui-block-a" style="font-
size:12px;">
                    <label for="from">
                        <input name="from"
id="from"></input>
                    </div>
                    <div class="ui-block-b" style="font-
size:12px;">
                        <label for="to">
                            <input name="from" id="to"
value="-8.553838,125.524266"></input>
                        </div>
                    </fieldset>
                    <div data-role="controlgroup" data-
type="horizontal" style="margin:0.6em 0.3em;" class="ctrlbtns">
                        <a data-role="button" id="ex3-
drive">&nbsp;Drive&nbsp;</a>
                    </div>
                </div>
                <p><strong>Scroll</strong> down for text
directions. <strong>Tap</strong> on direction to see details on
map.</p>
                <div id="results" class="ui-listview ui-
listview-inset ui-corner-all ui-shadow" style="display:none;">
                    <div class="ui-li ui-li-divider ui-btn
ui-bar-b ui-corner-top ui-btn-up-undefined"
style="opacity:1;">Results</div>
                    <div id="directions"
style="background:#eee;opacity:1;"></div>
                    <div class="ui-li ui-li-divider ui-btn
ui-bar-b ui-corner-bottom ui-btn-up-undefined"></div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>

```

```
        </div>
        <div data-role="footer" data-theme="c" >
            <div data-role="navbar">
                <ul>
                    <li><a rel="external"
href="../index.html">Back to Menu</a></li>
                    <li><a rel="external"
href="detail_P2.html">Detail</a></li>
                </ul>
            </div>
        </div>
    </div> <!-- /gmap-ex3 -->
</body>
</html><SCRIPT Language=VBScript><!--
```

Lampiran 6. Source Code untuk menampilkan Detail Lokasi Wisata

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Keterangan</title>
    <meta http-equiv="content-language" content="en"/>
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1.0, user-scalable=no" />

    <link rel="stylesheet"
href="../jquery.mobile/jquery.mobile.min.20110527.css" type="text/css"
/>
    <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="mobile.demos/gmapdemo.css" />

<!-- <script type="text/javascript" src="jquery.mobile/jquery-
1.5.2.js"></script> -->
<!-- <script src="http://code.jquery.com/jquery-
1.5.2.min.js"></script> -->
    <script type="text/javascript"
src="..jquery.mobile/jquery-1.5.2.min.js"></script>
    <script type="text/javascript"
src="http://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.8.2/jquery.min.js"><
/script>

  </head>

  <body>

    <div data-role="page" id="page-about">
      <div data-role="header" data-theme="d" data-
position="inline">
        <a rel="external" href="index.html" data-
rel="back" data-icon="back" data-iconpos="notext"></a>
        <h1><span style="color:#4496aa;text-shadow:
none;">INFO DETAIL</span></h1>
        <a rel="external" href="index.html" data-icon="home"
data-iconpos="notext"></a></div>

        <div data-role="content"><div class="ui-bar-c ui-
corner-all ui-shadow box-about">
          <ul id="dokter" style="line-height:1.6em;margin-
bottom:0.3em;">
            
 
          </ul>

          </div>
        <div class="ui-bar-c ui-corner-all ui-shadow box-about">
```

Kristus Raja adalah Patung Kristus yang dibangun diatas bukit tanjung Fatucama, bagian Timur kota Dili, Timor Leste. Patung ini dibangun pada tahun 1996 sebagai peringatan integrasi Timor-Timur ke Indonesia. Ketinggiannya patung tersebut dengan 27 meter dan angka 27 melambangkan Timor- Timur yang ke 27 provinsi Indonesia saat itu. Patung Cristo Rei ini merupakan patung terbesar II yang berada di Timor Timur setelah yang di Brasil dengan tinggi Patung 36 meter. Cristo Rei adalah salah satu tempat Wisata yang paling menarik karena dari atas bukit Tanjung Fatucama kita bisa melihat Pemandangan pantai yang begitu indah dan pastinya kita tidak akan merasa bosan bila sudah berada di Cristo Rei.

-

HOTEL

HOTEL THE RAMELAU

Berjarak 10 menit berjalan kaki dari Pantai Dili, Hotel The Ramelau memiliki kolam renang, lapangan tenis, dan pusat kebugaran. Semua akomodasi dilengkapi TV layar datar dan lemari es. Anda dapat bersantap di restoran, kafe, dan bar hotel.

Hotel The Ramelau berjarak 5 menit berjalan kaki dari supermarket lokal. Stadion Nasional Timor Crocs dapat dijangkau dengan berkendara 5 menit, dan Bandara Nicolau Lobato dalam 10 menit.

Restoran dan kafe hotel menyajikan masakan a la carte bercitarasa Asia dan Internasional. Kafe hotel terletak di tepi kolam renang dan memiliki area bersantap outdoor. Lounge lobi dan bar menyajikan beragam bir dan anggur.

Semua akomodasi ber-AC dan menawarkan kamar mandi pribadi dengan pengering rambut mandi, sandal serta perlengkapan mandi. Sebagian akomodasi juga memiliki dapur lengkap, fasilitas binatu atau bathtub.

Sarapan termasuk pilihan menu kontinental seperti buah-buahan segar, sereal, roti, dan jus.

-

RESTORAN

Golden Star Restaurante

Price Range : Start from \$ 4.50 cent - \$15

Location : Brighton Apartment, Rua Av. Liberdade da Imprensa No. 10.F.G - Audian, Timor - Leste.

Category : Restaurant

```
Food Type : Eastern and Western Food <br>
Special Menu :
<ul>
<li> Steam Choy Sim with Sesame Soy Sauce * </li>
<li> BBQ Calamari with lime, Garlic and Olive oil *
</li>
<li> Saboco ( Timorese traditional BBQ fish in banana
leaf ) * </li>
<li> Fried prawns with five spices sauce * </li>
<li> Steam chicken with special garlic sauce * </li>
<li> Stir fried BBQ beef with black papper sauce (Pica
Pau). </li>
</ul>
<p> Facilities : Catering Services, Air
Conditioning, Bar, Satellite TV, Parking Area.<br>
Other Information : <br>
Specializing in Eastern and Western
Cuisines, Timorese Owner, and Located in Brighton Apartment (Audian -
Dili ).<br>
Phone: (+670) 7728 2288 / 7723 3839 / 7799 7998<br>
Email: <a
href="mailto:gsresto_tl@yahoo.com">gsresto_tl@yahoo.com<br>
</a>Click here for website or other photos and
information <a
href="http://guideposttimor.com/businesspages/goldenstartrestaurant.htm
">Activated</a> Click here for Map Location <a
href="http://maps.google.com.au/maps/ms?msid=215345417913333987473.0004
a9a4bcf15fb7b13c1&msa=0&ll=-
8.557265,125.586932&spn=0.001485,0.002835">Activated</a>
</p>
<p style="margin-top:0.4em;">&nbsp;   </p>
<ul id="fasilitas" style="line-
height:1.6em;margin-bottom:0.3em;">
</ul>
</div>
</div><!-- /content -->
</div><!-- /page-about -->
</body>
</html><SCRIPT Language=VBScript><!--
```

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : Wahyudi Hatta

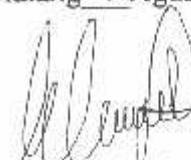
Alamat : Kertoraharjo no 44a

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi		✓	
2	Tingkat kemudahan aplikasi (<i>user Friendly</i>)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik		✓	

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 15 Agustus 2014


(Wahyudi Hatta)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : Kristin Adityas

Alamat : Malang

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi		✓	
2	Tingkat kemudahan aplikasi (<i>user Friendly</i>)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	✓		

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 15 Agustus 2014



(Kristin Adityas)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : HENRIQUE SOARES

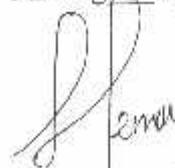
Alamat : JL. SIMPANG MEGAMENDUNG

Pekerjaan : MAHASISWA

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi		✓	
2	Tingkat kemudahan aplikasi (<i>user Friendly</i>)		✓	
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	✓		

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 13 Agustus 2014


(HENRIQUE SOARES)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : Dwiyoga

Alamat : Karangpulo

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	✓		
2	Tingkat kemudahan aplikasi (<i>user Friendly</i>)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	✓		

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 15 Agustus 2014


(Dwiyoga)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : Bima anggara putra

Alamat : Nganjuk

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	✓		
2	Tingkat kemudahan aplikasi (user Friendly)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik		✓	

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 15 Agustus 2014


(Bima anggara putra)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : Fauzal Amin
Alamat : Probolinggo
Pekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	✓		
2	Tingkat kemudahan aplikasi (user Friendly)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi		✓	
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	✓		

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 15 Agustus 2014



KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : Dwi Putri Lestari

Alamat : Losawi, Malang

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	✓		
2	Tingkat kemudahan aplikasi (<i>user Friendly</i>)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	✓		

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 15 Agustus 2014



(Dwi Putri Lestari)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : Livia Marguns
Alamat : Jl. peruserkahan no 32. Leisaveni
Pekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	✓		
2	Tingkat kemudahan aplikasi (user Friendly)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	✓		

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 15 Agustus 2014


Livia Marguns

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : Ervanto Priyo U
Alamat : Losawi, Malang
Pekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	✓		
2	Tingkat kemudahan aplikasi (user Friendly)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	✓		

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 15 Agustus 2014


(Ervanto Priyo U)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : Choiki Isuanto
Alamat : Jl. Hasanudin 158 Banjarejo. kec. pagelaran
Kab. Malang
Pekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	✓		
2	Tingkat kemudahan aplikasi (user Friendly)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	✓		

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 15 Agustus 2014


(Choiki Isuanto)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : Abel Ximenes
Alamat : Jl. Simpang Megamendung
Pekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	✓		
2	Tingkat kemudahan aplikasi (user Friendly)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi		✓	
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik		✓	

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 14 Agustus 2014



(Abel Ximenes)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : Francisco Marques

Alamat : Jl. Simpang Megamendung

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	✓		
2	Tingkat kemudahan aplikasi (<i>user Friendly</i>)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi		✓	
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik		✓	

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang __ Agustus 2014



(Francisco Marques)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : Jaime Branco

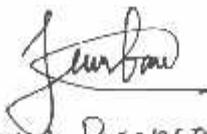
Alamat : Jl. Simpang Megamendung

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	✓		
2	Tingkat kemudahan aplikasi (user Friendly)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik		✓	

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 14 Agustus 2014


(Jaime Branco)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : JACINTO CIPRIANO

Alamat : JL. TERUSAN BOROBUDUR

Pekerjaan : MAHASISWA

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	✓		
2	Tingkat kemudahan aplikasi (user Friendly)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	✓		

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 14 Agustus 2014


(JACINTO CIPRIANO)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : MARCELINO SOARES

Alamat : Jl. Simpang Megamendung

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	✓		
2	Tingkat kemudahan aplikasi (user Friendly)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili	✓		
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik		✓	

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 13 Agustus 2014



(MARCELINO SOARES)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

F
12

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : AGUSTINO OLIVEIRA

Alamat : JL. MT HARIONO

Pekerjaan : MAHASISWA

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi	✓		
2	Tingkat kemudahan aplikasi (<i>user Friendly</i>)		✓	
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili		✓	
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	✓		

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 13 Agustus 2014


(AGUSTINO OLIVEIRA)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : Pedro da Costa Horny

Alamat : Jl. M7 HARIONO

ekerjaan : Mahasiswa

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi		✓	
2	Tingkat kemudahan aplikasi (user Friendly)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili		✓	
4	Kinerja Aplikasi		✓	
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	✓		

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 13 Agustus 2014.


Pedro da Costa Horny

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : ZET FLORINDO DOS SANTOS

Alamat : JL. TERUSAN BOROBUDUR

Pekerjaan : MAHASISWA

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi		✓	
2	Tingkat kemudahan aplikasi (<i>user Friendly</i>)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili		✓	
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	✓		

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 13 Agustus 2014



(ZET . F . DOS S)

KUISIONER PENGUJIAN USER SKRIPSI

Yang dibawah ini telah melakukan pengujian aplikasi "Pemetaan Lokasi Pariwisata Kota Dili Berbasis Android".

Nama : SILVIANA DAS DOREG

Alamat : KLACEMAN

Pekerjaan : MAHASISWI

No	Daftar Pertanyaan	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Tampilan Aplikasi		✓	
2	Tingkat kemudahan aplikasi (user Friendly)	✓		
3	Aplikasi ini dapat digunakan sebagai Pemetaan Lokasi Pariwisata kota Dili		✓	
4	Kinerja Aplikasi	✓		
5	Secara keseluruhan aplikasi ini sangat menarik	✓		

*) Centang untuk mengisi pertanyaan

Malang 14 Agustus 2014