

**APLIKASI PARIWISATA KABUPATEN RAJA AMPAT
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
WAHYUDI HATTA
10.18.012**

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

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN
APLIKASI PARIWISATA KABUPATEN RAJA AMPAT
BERBASIS ANDROID

SKRIPSI


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


Disusun Oleh :
Wahyudi Hatta
10.18.012

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


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


Nurtaily Vandyansyah, ST

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005031002



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



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyudi Hatta
Nim : 10.18.012
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

"Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat Berbasis Android"

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

Malang, 20 Agustus 2014

Yang membuat pernyataan

METERAI
TEMPEL
88DDAACF492955626
6000 DUP

Wahyudi Hatta

APLIKASI PARIWISATA KABUPATEN RAJA AMPAT BERBASIS ANDROID

Wahyudi Hatta

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

Dosen Pembimbing: 1. Ali Mahmudi, BEng, PhD
2. Nurlaily Vandyansyah, ST

Abstraksi

Ponsel saat ini khususnya ponsel berbasis Android tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, tetapi memiliki fitur yang sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pemanfaatan ponsel adalah sebagai penunjang dalam memberikan informasi-informasi mengenai tempat wisata dimana saja yang menarik untuk dikunjungi. Salah satu wisata terbaik yang dapat dikunjungi adalah tempat-tempat wisata yang berada di Kabupaten Raja Ampat, namun kurangnya informasi tentang wisata yang ada di Raja Ampat membuat pariwisata yang terdapat disana menjadi kurang diminati oleh wisatawan lokal khususnya. Ada berbagai hal yang bisa dilakukan oleh wisatawan di tempat ini, misalnya melakukan snorkeling, diving, berlayar, dan memancing ikan. Disana juga tersedia berbagai macam penginapan yang dapat membuat wisatawan betah berlama-lama di Raja Ampat.

Pembuatan Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat berbasis Android ini berisikan tentang wisata apa saja yang terdapat di Kabupaten Raja Ampat. Ada beberapa fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi ini, yaitu wisata bawah laut, wisata alam, dan penginapan. Dalam aplikasi ini juga memberikan pengetahuan tentang data wisata yang ada di Raja Ampat, gambar peta dengan letak lokasi wisata, serta penunjuk arah yang membantu wisatawan dalam menemukan destinasi wisatanya. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman Java menggunakan Eclipse Juno.

Aplikasi Pariwisata Raja Ampat ini dapat beroperasi pada OS Android versi Gingerbread (2.3), Jelly Bean (4.1), dan KitKat (4.4) Berdasarkan pengujian user 100% mengatakan tampilan dari aplikasi ini cukup baik.

Kata Kunci: Aplikasi, Android, Kabupaten Raja Ampat, Wisata.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah yang maha kuasa, karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul APLIKASI PARIWISATA KABUPATEN RAJA AMPA 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 penulis mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ir. Soeparno Djiwo, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Sonny Prasctio, ST, MT, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Ali Mahmudi, BEng, PhD, selaku Dosen Pembimbing I.
6. Nurlaily Vendyansyah, ST, selaku Dosen Pembimbing II.
7. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

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

Malang, Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Metodologi	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	
2.1. Aplikasi	5
2.2. Pariwisata Kabupaten Raja Ampat	5
2.3. Eclipse.....	7
2.4. Android	7
2.5. Java	8
2.6. Extensible Markup Language (XML)	9
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	
3.1. Analisa Kebutuhan Fungsi.....	10
3.2. Tahapan Perancangan	10
3.2.1. Struktur Manu Aplikasi	10
3.2.2. Flowchart Aplikasi	12
3.2.3. Desain Tampilan Menu Utama	13
3.2.4. Desain Tampilan Wisata Bawah Laut	13
3.2.5. Desain Tampilan Wisata Alam	14
3.2.6. Desain Tampilan Penginapan	14
3.2.7. Desain Tampilan Tentang	15
3.2.8. Desain Tampilan Data Wisata	16
3.2.9. Desain Tampilan Peta	16
3.2.10. Desain Tampilan Penunjuk Arah	17
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
4.1. Implementasi Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat.....	18
4.1.1. Tampilan Aplikasi	18
4.2. Pengujian Aplikasi	45
4.3. Pengujian Pengguna(User)	50

BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	54

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Pengujian Fungsi pada Smartphone(Ponsel) dengan OS yang Berbeda	45
Tabel 4.2. Tabel Pengujian Kepuasan User.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Logo Android	7
Gambar 2.2.	Struktur <i>Source Code Java</i>	8
Gambar 3.1.	Bagan Struktur Menu Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat	11
Gambar 3.2.	Flowchart Aplikasi	12
Gambar 3.3.	Desain Tampilan Menu Utama	13
Gambar 3.4.	Desain Tampilan Wisata Bawah Laut	14
Gambar 3.5.	Desain Tampilan Wisata Alam	14
Gambar 3.6.	Desain Tampilan Penginapan	15
Gambar 3.7.	Desain Tampilan Tentang	15
Gambar 3.8.	Desain Tampilan Data Wisata	16
Gambar 3.9.	Desain Tampilan Peta	16
Gambar 3.10.	Desain Tampilan Penunjuk Arah	17
Gambar 4.1.	Tampilan Icon	18
Gambar 4.2.	Tampilan Menu Utama	19
Gambar 4.3.	Tampilan Wisata Bawah Laut	19
Gambar 4.4.	Tampilan Wisata Alam	20
Gambar 4.5.	Tampilan Penginapan	20
Gambar 4.6.	Tampilan Tentang	21
Gambar 4.7.	Tampilan Keluar/Exit	22
Gambar 4.8.	Tampilan Data Kri	22
Gambar 4.9.	Tampilan Data Misool	23
Gambar 4.10.	Tampilan Data The Passage	23
Gambar 4.11.	Tampilan Data Sardine Reef.....	24
Gambar 4.12.	Tampilan Data Manta Point.....	24
Gambar 4.13.	Tampilan Data Wayag.....	25
Gambar 4.14.	Tampilan Data Waigeo.....	25
Gambar 4.15.	Tampilan Data Teluk.....	26
Gambar 4.16.	Tampilan Data Fam.....	26
Gambar 4.17.	Tampilan Data Gam	27
Gambar 4.18.	Tampilan Data Waiwo	27
Gambar 4.19.	Tampilan Data Paradise.....	28
Gambar 4.20.	Tampilan Data Lodge.....	28
Gambar 4.21.	Tampilan Data Kri Resort	29
Gambar 4.22.	Tampilan Data Misool Resort.....	29
Gambar 4.23.	Tampilan Peta Lokasi Kri	30
Gambar 4.24.	Tampilan Peta Lokasi Misool	30
Gambar 4.25.	Tampilan Peta Lokasi Passage	31
Gambar 4.26.	Tampilan Peta Lokasi Wayag	31
Gambar 4.27.	Tampilan Peta Lokasi Waigeo	32
Gambar 4.28.	Tampilan Peta Lokasi Teluk	32
Gambar 4.29.	Tampilan Peta Lokasi Waiwo	33
Gambar 4.30.	Tampilan Peta Lokasi Paradise	33
Gambar 4.31.	Tampilan Peta Lokasi Lodge	34
Gambar 4.32.	Tampilan Peta Lokasi Sardine	34

Gambar 4.33. Tampilan Peta Lokasi Manta	35
Gambar 4.34. Tampilan Peta Lokasi Fam	35
Gambar 4.35. Tampilan Peta Lokasi Gam	36
Gambar 4.36. Tampilan Peta Lokasi Kri Resort	36
Gambar 4.37. Tampilan Peta Lokasi Misool Resort	37
Gambar 4.38. Tampilan Petunjuk Lokasi Kri	37
Gambar 4.39. Tampilan Petunjuk Lokasi Misool	38
Gambar 4.40. Tampilan Petunjuk Lokasi Passage	38
Gambar 4.41. Tampilan Petunjuk Lokasi Wayag	39
Gambar 4.42. Tampilan Petunjuk Lokasi Waigeo	39
Gambar 4.43. Tampilan Petunjuk Lokasi Teluk	40
Gambar 4.44. Tampilan Petunjuk Lokasi Waiwo	40
Gambar 4.45. Tampilan Petunjuk Lokasi Paradise	41
Gambar 4.46. Tampilan Petunjuk Lokasi Lodge	41
Gambar 4.47. Tampilan Petunjuk Lokasi Sardine	42
Gambar 4.48. Tampilan Petunjuk Lokasi Manta	42
Gambar 4.49. Tampilan Petunjuk Lokasi Fam	43
Gambar 4.50. Tampilan Petunjuk Lokasi Gam	43
Gambar 4.51. Tampilan Petunjuk Lokasi Kri Resort	44
Gambar 4.52. Tampilan Petunjuk Lokasi Misool Resort	44

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di jaman yang sudah maju dan serba canggih ini orang lebih suka menggunakan segala sesuatu yang praktis, yang mudah dibawa dan mudah untuk diakses. Tidak heran *smartphone*, *Android* dan berbagai macam *PC tablet* lainnya berkembang pesat. Media canggih ini mendukung perkembangan informasi yang dibutuhkan manusia. Tetapi, perkembangan teknologi informasi yang semakin maju menyebabkan banyaknya persaingan yang terjadi di dalam dunia pariwisata,

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan, dan juga persiapan yang dilakukan untuk aktivitas ini. Seorang wisatawan atau turis adalah seseorang yang melakukan perjalanan paling tidak sejauh 80 km (50 mil) dari rumahnya dengan tujuan rekreasi, merupakan definisi oleh Organisasi Pariwisata Dunia. 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, dan lain-lain. Dan juga menawarkan tempat istirahat, budaya, pelarian, petualangan, dan pengalaman baru dan berbeda lainnya. Banyak negara, bergantung banyak dari industri pariwisata ini sebagai sumber 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*. Dari pariwisata inilah banyak sumber penerimaan *devisa* bagi Negara maupun bagi daerah lokal. Kabupaten Raja Ampat adalah salah satu kabupaten di Provinsi Papua Barat, Indonesia. *Ibukota kabupaten ini terletak di Waisai. Raja Ampat mempunyai lokasi yang memiliki nilai-nilai keindahan budaya juga keindahan bawah laut dan keanekaragaman hayati yang mempesona. Ada berbagai hal yang bisa dilakukan oleh wisatawan di tempat ini, misalnya melakukan *snorkeling*, *diving*, berlayar, dan memancing ikan.^[10] Intinya semua hal tentang laut dan biotanya bisa anda lakukan di Kabupaten Raja Ampat.*

Pengetahuan Informasi yang praktis, mudah dibawa, dan tidak perlu *online* akan memudahkan wisatawan dalam mencari informasi tempat wisata Kabupaten Raja Ampat yang berbasis *android* ini berisi *menu* pariwisata, tempat wisata, peta wisata, dan tempat penginapan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis bermaksud membuat *Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat Berbasis Android* sebagai fasilitas pendukung untuk meningkatkan pengetahuan tentang obyek wisata bawah laut, wisata alam dan penginapan yang tersedia di Kabupaten Raja Ampat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat berbasis *android*.

1.3 Tujuan

Tujuan dalam pembuatan aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi *android* yang mempermudah para wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Raja Ampat dengan informasi berupa tempat-tempat wisata bawah laut, wisata alam dan penginapan yang berada di Raja Ampat.

1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat berbasis *android* ini terdapat beberapa batasan sebagai berikut:

1. Menampilkan data wisata bawah laut, wisata alam, penginapan, gambar peta lokasi, serta petunjuk lokasi yang berada di Kabupaten Raja Ampat.
2. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Java dan XML.
3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Eclipse Juno.

1.5 Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam pengerjaan skripsi aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat berbasis *android* ini meliputi:

a. Pengumpulan Data

Pada metode ini penulis mencari data dari sumber – sumber bacaan seperti: buku, jurnal, referensi, *web page*, *blog*, dan karya tulis ilmiah.

b. Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan metode *Waterfall* (siklus air terjun). Tahapan dalam metode *Waterfall* adalah sebagai berikut:

1. **Rekayasa dan pemodelan aplikasi**
Rekayasa dan permodelan aplikasi, tahap awal dalam pengumpulan kebutuhan sistem, menyangkut definisi masalah, perumusan masalah dan tujuan pembangunan sistem.
2. **Analisis**
Analisis, tahap ini difokuskan pada aplikasi atau perangkat lunak yang akan dibuat dengan tujuan untuk memahami spesifikasi sistem yang akan dibangun, unjuk kerja, dan *interface* yang diperlukan.
3. **Rancangan**
Rancangan adalah tahap perancangan sistem sesuai dengan kebutuhan menjadi suatu bentuk representasi yang dapat dievaluasi kualitasnya sebelum implementasi dilakukan.
4. **Penulisan program (*Coding*)**
Penulisan Program (*Coding*) yaitu tahap rancangan ke dalam bentuk kode pemrograman komputer.
5. **Pengujian (*Testing*)**
Pengujian (*Testing*), tahap ini berfokus pada logika internal perangkat lunak, yang bertujuan menemukan dan menghilangkan kesalahan-kesalahan sehingga perangkat lunak dapat memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.
6. **Pemeliharaan**
Pemeliharaan, tahap ini meliputi bagian-bagian koreksi kesalahan dan penyesuaian perangkat lunak terhadap perubahan lingkungan.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan; lamaran; penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah: program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.^[9] Aplikasi juga suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (*application suite*). Contohnya adalah *Microsoft Office* dan *OpenOffice.org*, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna. Contohnya, suatu lembar kerja dapat dibenamkan dalam suatu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah.

2.2 Pariwisata Kabupaten Raja Ampat

Pariwisata adalah adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan rekreasi. Sedangkan pengertian secara umum pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan seseorang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ketempat lain dengan meninggalkan tempat semula dan dengan suatu perencanaan atau bukan maksud mencari nafkah di tempat yang dikunjunginya, tetapi semata mata untuk menikmati kegiatan pertamasyaan atau rekreasi untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

Raja Ampat adalah kabupaten baru hasil pemekaran kabupaten Sorong dengan luas wilayah 4,6 juta hektar. Sekitar 85% luas wilayah tersebut merupakan lautan, sementara sisanya adalah gugusan pulau dan karang atol sejumlah 610 pulau. Dari ratusan pulau buluh hanya 35 pulau yang dihuni oleh penduduk asli.

Objek Wisata Taman Laut Raja Ampat merupakan kawasan terumbu karang dengan kekayaan biota laut terbesar di dunia, memiliki setidaknya 1.300 spesies ikan, 600 jenis terumbu karang, serta 700 jenis kerang, belum lagi berbagai jenis kura-kura, ganggang, dan ubur-ubur. Kekayaan ini paling besar di seluruh area segitiga koral dunia yaitu Filipina, Indonesia, dan Papua Nugini.^[10]

Dengan begitu luasnya perairan Objek Wisata Taman Laut Raja Ampat Papua serta kekayaan biota lautnya yang beragam, maka anda bisa memilih titik untuk memulai penyelaman. Di sekitar pulau Kri, Anda dapat menyaksikan keindahan terumbu karang serta berbagai jenis ikan yang sangat menakjubkan, termasuk jenis *Queensland Grouper*, kuwe, kakap, kerapu, hiu karang, tuna, *napoleon wrasse*, *barracuda*, serta *giant trevelly*.

Masih banyak lagi titik-titik penyelaman yang ada di Objek Wisata Taman Laut Raja Ampat Papua yang bisa Anda telusuri, seperti di *The Passage*, *Sardine Reef*, Pulau Fam, serta Pulau Misool. Selain menikmati kekayaan biota laut, Anda dapat pula menikmati situs-situs sejarah bawah laut, diantaranya kapal perang serta pesawat tempur yang karam di perairan Objek Wisata Taman Laut Raja Ampat Papua. Tidak hanya itu, Anda juga bisa menikmati keindahan pulau-pulau dikawasan Objek Wisata Taman Laut Raja Ampat Papua dalam keadaan masih perawan, laguna, dan teluknya masih terlindungi, memiliki hamparan pantai yang mempesona, serta air laut yang jernih.

Di kawasan Objek Wisata Taman Laut Raja Ampat Papua, Anda dapat memperoleh fasilitas yang memadai di beberapa *resort* yang ada, seperti di Pulau Kri, Waigeo, Mansuar, serta Misool. Beberapa *resort* menetapkan harga yang relatif mahal karena menyediakan fasilitas yang lengkap. Jika Anda datang dengan anggaran lebih rendah, *resort* milik pemerintah bisa menjadi pilihan.

2.3 Eclipse

Eclipse adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) yang juga merupakan sebuah *tool editor* atau peralatan yang digunakan untuk menulis kode program serta mengembangkan perangkat lunak Android, juga sebagai tool yang dapat menyatukan antara Java, Android SDK (*Standart Development Kit*) yaitu *tool* untuk mengakses *library* Android agar dapat digunakan untuk membangun aplikasi Android,^[4] dan Android ADT(*Android Development Tool*) yaitu sebuah plugin di Eclipse yang berfungsi untuk menghubungkan Android SDK *tool* dengan *software* Eclipse itu sendiri. Dengan plugin ini, kita bisa melihat hasil program yang telah kita buat di Eclipse melalui Android Virtual Device / emulator android. Sebenarnya, Eclipse ini dapat dijalankan di semua platform (*platform-independent*). Atau dapat dikatakan bahwa dengan adanya *software* Eclipse ini, kita dapat membuat dan mengembangkan sebuah program tidak hanya untuk Android saja, tetapi juga untuk membuat program-program lain, misalnya yang memiliki *platform* Java atau *platform* lainnya.^[8]

2.4 Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya *Open Handset Alliance*, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler.^[2] Android sendiri mencakup berbagai komponen, yaitu sistem operasi itu sendiri, *middle-ware*, dan aplikasi kunci.



Android adalah sistem operasi dengan sumber terbuka, dan Google menulis kodenya di bawah *Lisensi Apache*. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada Android memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi. Selain itu, Android memiliki sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi (apps) yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman Java. Pada bulan Oktober 2012, ada sekitar 700.000 aplikasi yang tersedia untuk Android, dan sekitar 25 juta aplikasi telah diunduh dari *Google Play*, toko aplikasi utama Android. Sebuah survey pada bulan April-Mei 2013 menemukan bahwa Android adalah *platform* paling populer bagi para pengembang, digunakan oleh 71% pengembang aplikasi seluler. Faktor-faktor di atas telah memberikan kontribusi terhadap perkembangan Android dan menjadikannya sebagai sistem operasi telepon pintar yang paling banyak digunakan di dunia.

2.5 Java

Bahasa pemrograman java merupakan bahasa pemrograman yang bisa dijalankan diberbagai *platform*, seperti windows, linux, solaris dan lain-lain. Tidak hanya itu, java juga dapat dijalankan di *mobile device* (j2me). Karena kelebihanannya yang dapat dijalankan diberbagai *platform* inilah, bahasa pemrograman java banyak di pakai oleh para programmer. Java dikembangkan oleh Sun Microsystems dan diterbitkan pada tahun 1995. Bahasa pemrograman java sangat mendukung pemrograman yang berorientasi pada objek (Pemrograman Berorientasi Objek). Bahasa pemrograman java merupakan salah satu bahasa pemrograman berbasis objek secara murni. ^[5] Gaya penulisan bahasa pada java juga hampir mirip dengan C. Untuk melihat struktur *source code* java, dapat dilihat pada gambar 2.2.

```
public class hello world {  
    |----->NAMA CLASS, HARUS SAMA DENGAN NAMA FILE.JAVA  
    public static void main(String[] args){  
        |----->NAMA METODE MAIN DI JAVA  
        System.out.println("hello world");  
        |----->ISI PROGRAM  
    }  
}
```

Gambar 2.2 Struktur *source code* java

2.6 *EXtensible Markup Language (XML)*

Bahasa XML menggunakan bahasa web turunan dari *Standart Generalized Markup Language (SGML)* yang juga digunakan di android, selain bahasa Java. XML sendiri hampir sama dengan *Hyper Text Markup Language (HTML)*, dimana keduanya diturunkan dari SGML. Bedanya adalah bahasa XML dirancang untuk mendeskripsikan data, sedangkan HTML difokuskan untuk menampilkan data atau bagaimana data harus ditampilkan.^[6]

Secara sederhana XML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk mendeskripsikan dan memanipulasi dokumen secara terstruktur. Secara teknis, XML didefinisikan sebagai suatu bahasa *meta-markup* yang menyediakan format tertentu untuk dokumen-dokumen yang mempunyai data terstruktur. Bahasa *Markup* itu sendiri adalah mekanisme untuk mengenal suatu struktur di dokumen. Struktur sintaks XML adalah sebagai berikut:

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<note>
<to>Godzilla</to>
<from>Yudi</from>
<heading>Zarth</heading>
<body>Hello World!!!</body>
</note>
```

BAB III PERANCANGAN DAN ANALISIS

3.1 Analisa Kebutuhan Fungsi

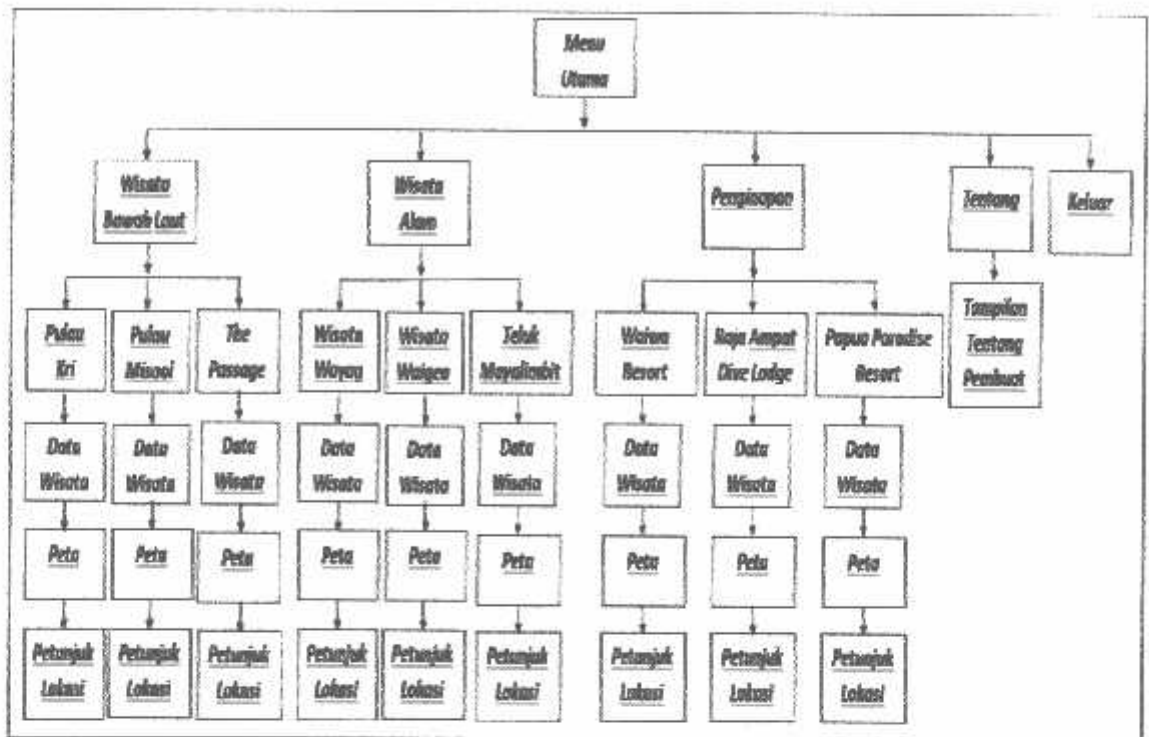
Perancangan aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat berbasis *android* dengan menggunakan bahasa pemrograman Java ini merupakan sistem yang mempermudah pengguna dalam pencarian *destinasi* wisata yang ada di Kabupaten Raja Ampat. Sistem aplikasi ini dapat menampilkan beberapa tempat wisata dan juga penginapan yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Dengan menggunakan perangkat *mobile* yang berbasis Android, aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat ini bisa diakses tanpa terhubung pada internet sehingga menambah kemudahan bagi pengguna, selain berbasis *Android mobile* yang mudah dibawa dan bisa diakses kapan saja. Informasi lokasi pada peta membuat para wisatawan dapat mengetahui letak dari wisata tersebut.

3.2 Tahap Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi yang terdiri dari, desain struktur menu aplikasi, desain *flowchart*, desain tampilan menu utama, desain tampilan wisata bawah laut, desain tampilan wisata alam, desain tampilan penginapan, desain tampilan tentang, desain tampilan data wisata/tentang wisata, desain tampilan tentang penginapan, desain tampilan peta, dan desain tampilan petunjuk arah.

3.2.1 Struktur Menu Aplikasi

Bagan struktur aplikasi digunakan untuk membantu menjelaskan fungsi - fungsi cara kerja dari masing - masing menu pada aplikasi pariwisata kabupaten Raja Ampat berbasis *android*. Bagan struktur aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.1.



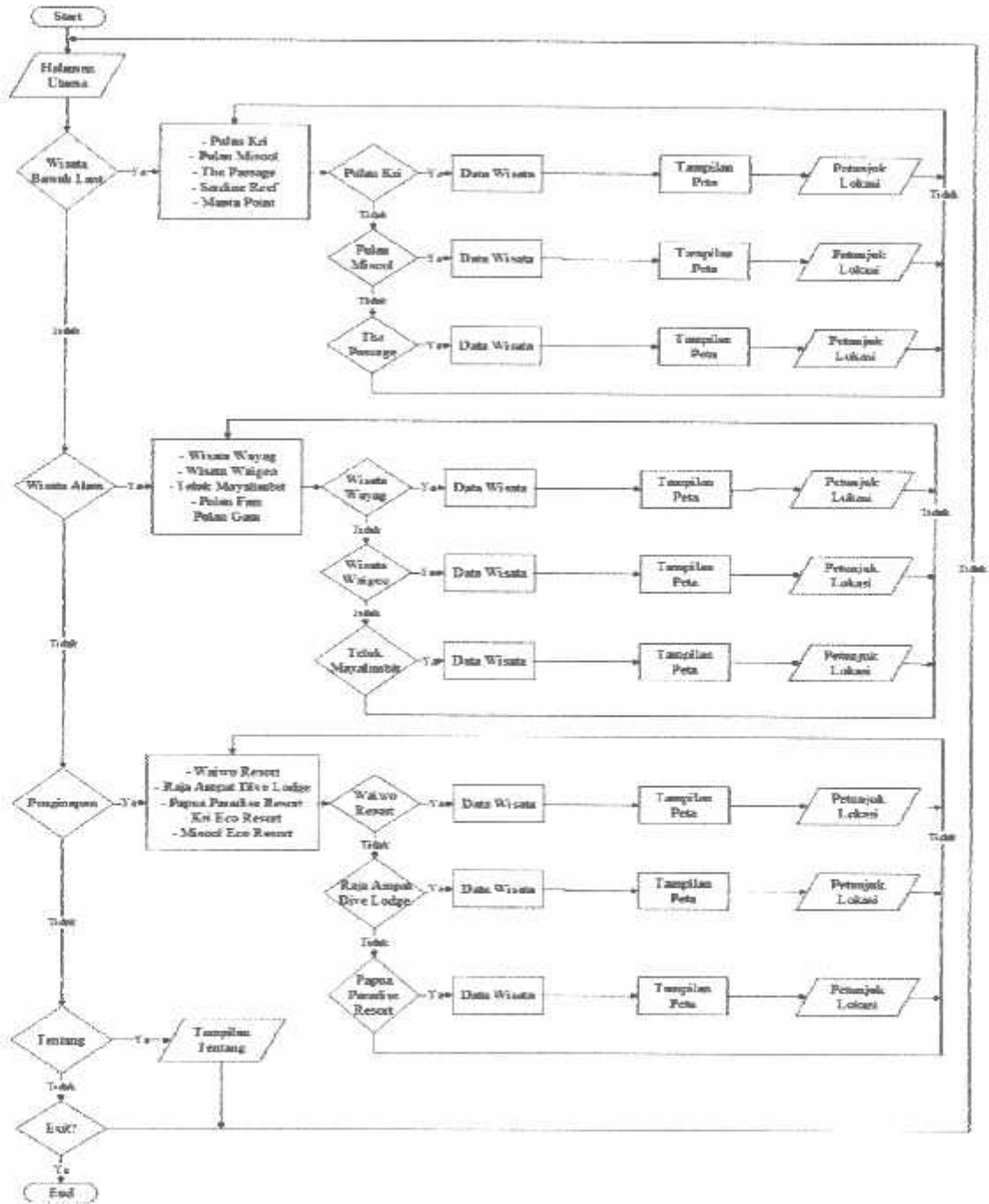
Gambar 3.1. Bagan Struktur Menu Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat.

Dari gambar 3.1 Bagan struktur menu dapat dilihat dengan jelas cara kerja aplikasi, yaitu user atau pengguna aplikasi dapat memulai aplikasi dengan memilih menu dengan beberapa pilihan yaitu :

1. *Wisata Bawah Laut* adalah tombol yang digunakan untuk mengakses dan melihat wisata-wisata bawah laut apa saja yang terdapat di Kabupaten Raja Ampat.
2. *Wisata Alam* adalah tombol yang digunakan untuk melihat wisata-wisata alam apa saja yang terdapat di Kabupaten Raja Ampat.
3. *Penginapan* adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan penginapan apa saja yang terdapat di Kabupaten Raja Ampat.
4. *Tentang* adalah tombol yang digunakan untuk melihat profil dari pembuat aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat tersebut.
5. *Keluar/Exit* merupakan tombol yang digunakan untuk mengakhiri aplikasi.

3.2.2 Flowchart Aplikasi

Flowchart menjelaskan secara rinci mengenai alur dari pertama kali sistem dijalankan, apa saja proses yang dilakukan, *input* dan *output* yang dihasilkan, hingga bagaimana dan kapan sistem dihentikan. Flowchart aplikasi kabupaten Raja Ampat dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Flowchart Aplikasi

Dari gambar 3.2 dapat dilihat secara jelas alur dari flowchart aplikasi yang dibuat. Awal masuk pada aplikasi akan secara langsung masuk pada tampilan menu utama, dimana pada tampilan menu utama terdapat beberapa pilihan yaitu wisata bawah laut, wisata alam, penginapan, tentang dan exit. Kemudian setiap *layout* wisata dan *layout* penginapan berisikan masing – masing 5 (lima) pilihan yang akan ditampilkan. Jika diklik pilihan wisata atau penginapan akan muncul penjelasan dari tiap – tiap wisata yang ada, begitu pula dengan penginapan. Setelah itu dilanjutkan dengan letak lokasi dari tiap – tiap wisata atau penginapan berupa gambar dari peta, dan terakhir akan ada petunjuk lokasi dari tiap – tiap wisata atau penginapan yang ingin dituju oleh user.

3.2.3 Desain Tampilan Menu Utama

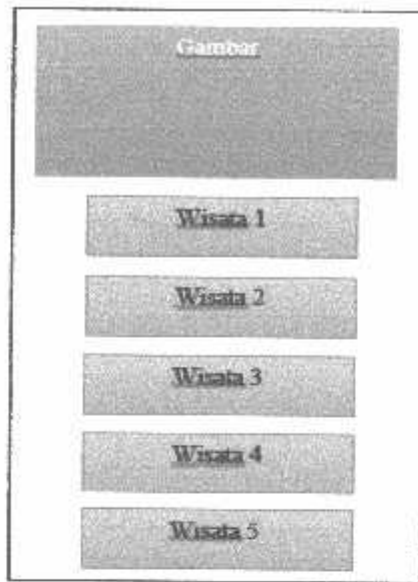
Desain Tampilan Menu Utama dibuat untuk memberikan gambaran tampilan ketika aplikasi dibuka oleh user. Adapun rancangan tampilan awal dapat di lihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Desain Tampilan Menu Utama

3.2.4 Desain Tampilan Wisata Bawah Laut

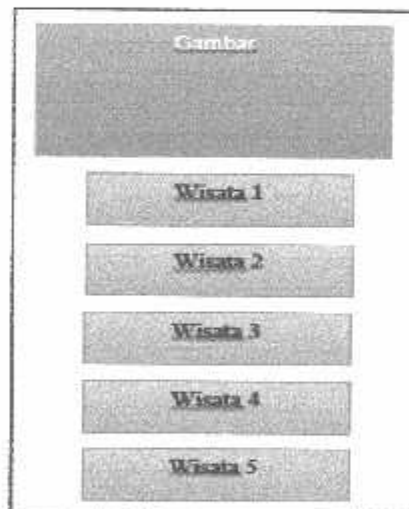
Desain tampilan wisata bawah laut memberikan gambaran tentang isi dari beberapa wisata bawah laut yang ada di Kabupaten Raja Ampat, ketika aplikasi dibuka oleh user. Adapun rancangan tampilan awal dapat di lihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Desain Tampilan Wisata Bawah Laut

3.2.5 Desain Tampilan Wisata Alam

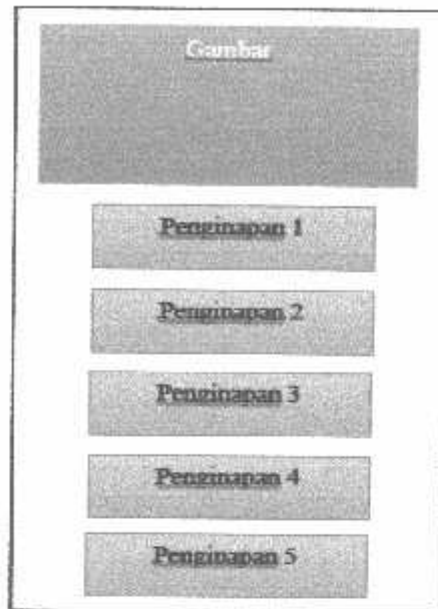
Desain tampilan wisata alam memberikan gambaran tentang isi dari beberapa wisata alam yang ada di Kabupaten Raja Ampat, ketika aplikasi dibuka oleh user. Adapun rancangan tampilan awal dapat di lihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Desain Tampilan Wisata Alam

3.2.6 Desain Tampilan Penginapan

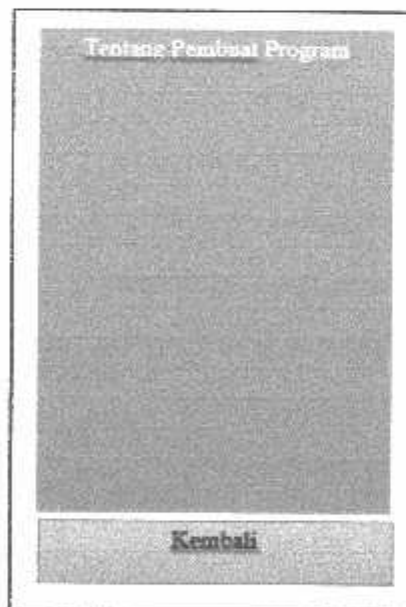
Desain tampilan wisata alam memberikan gambaran tentang isi dari beberapa penginapan yang ada di Kabupaten Raja Ampat, ketika aplikasi dibuka oleh user. Adapun rancangan tampilan awal dapat di lihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Desain Tampilan Penginapan

3.2.7 Desain Tampilan Tentang

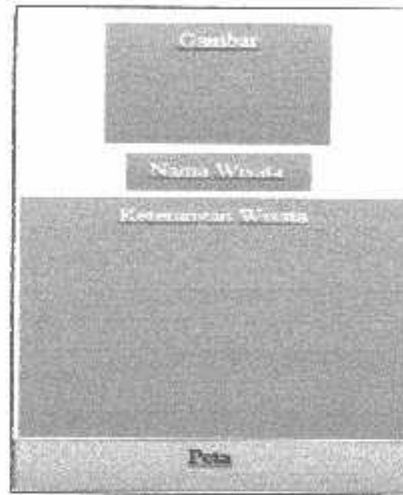
Desain tampilan tentang memberikan gambaran tentang profil dari pembuat program android tersebut, ketika aplikasi dibuka oleh user. Adapun rancangan tampilan awal dapat di lihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Desain Tampilan Tentang

3.2.8 Desain Tampilan Data Wisata

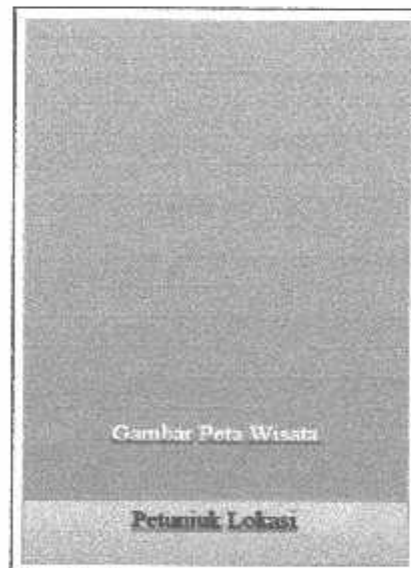
Desain tampilan data wisata memberikan gambaran tentang isi dari beberapa penginapan yang ada di Kabupaten Raja Ampat, ketika aplikasi dibuka oleh user. Adapun rancangan tampilan awal dapat di lihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Desain Tampilan Data

3.2.9 Desain Tampilan Peta

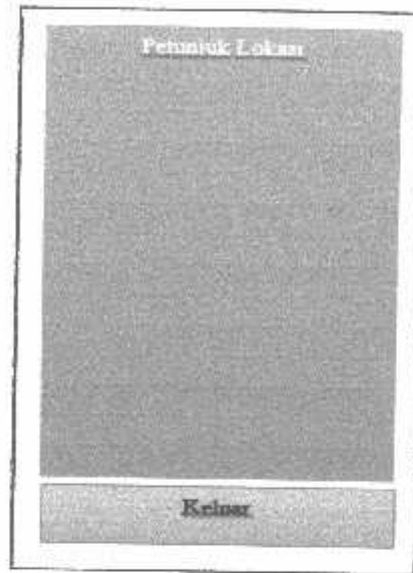
Desain Tampilan Peta memberikan gambaran peta dari lokasi yang ingin dituju oleh user. Adapun rancangan tampilan awal dapat di lihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Desain Tampilan Peta

3.2.10 Desain Tampilan Petunjuk Arah

Desain Tampilan Peta memberikan gambaran peta dari lokasi yang ingin dituju oleh user. Adapun rancangan tampilan awal dapat di lihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Desain Tampilan Petunjuk Arah

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat

Implementasi sistem adalah proses penerapan rancangan sistem yang telah dibuat menjadi suatu aplikasi yang bisa dijalankan pada kenyataannya. Implementasi sistem berfungsi untuk menerapkan sistem sesuatu dengan tujuan. Implementasi berfungsi untuk menerapkan sistem, fungsi lainnya adalah untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari rancangan yang telah dibuat. Adapun tampilan aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat berbasis android ini adalah sebagai berikut :

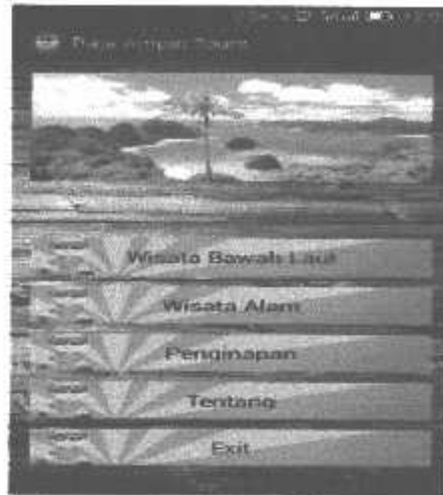
4.1.1 Tampilan Aplikasi

Icon yang dilingkari dengan lingkaran berwarna merah pada gambar 4.1 adalah contoh tampilan aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat setelah terinstal pada ponsel Android.



Gambar 4.1 Tampilan Icon

Pada Saat menekan icon yang dilingkari tersebut, maka tampilan awal yang akan dilihat oleh pengguna ketika masuk ke aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat ialah halaman menu utama adalah seperti pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat lima buah tombol, yaitu tombol “Wisata Bawah Laut” berfungsi untuk memanggil halaman wisata bawah laut, tombol “Wisata Alam” berfungsi untuk memanggil halaman wisata alam, tombol “Penginapan” berfungsi memanggil halaman penginapan, tombol “Tentang” berfungsi memanggil halaman tentang, dan tombol “Exit” yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat. Halaman wisata bawah laut dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Wisata Bawah Laut

Gambar 4.3 adalah tampilan halaman wisata dimana terdapat beberapa pilihan tombol wisata bawah laut yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Tombol “Pulau Kri” berfungsi memanggil halaman data pulau kri, tombol “Pulau Misool” berfungsi memanggil halaman data pulau misool, tombol “The Passage” berfungsi

memanggil halaman data passage. tombol “Sardine Reef” berfungsi memanggil halaman data sardine, tombol “Manta Point” berfungsi memanggil halaman data manta, dan tombol “Kembali” berfungsi kembali pada menu utama. Halaman wisata alam dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan Wisata Alam

Gambar 4.4 adalah tampilan halaman wisata alam dimana terdapat beberapa pilihan tombol wisata bawah alam yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Tombol “Wisata Wayag” berfungsi memanggil halaman data wayag, tombol “Wisata Waigeo” berfungsi memanggil halaman data waigeo, tombol “Teluk Mayalimbit” berfungsi memanggil halaman data teluk, tombol “Pulau Fam” berfungsi memanggil halaman data fam, tombol “Pulau Gam” berfungsi memanggil halaman data gam, dan tombol “Kembali” berfungsi kembali pada menu utama. Halaman penginapan dapat dilihat pada gambar 4.5.



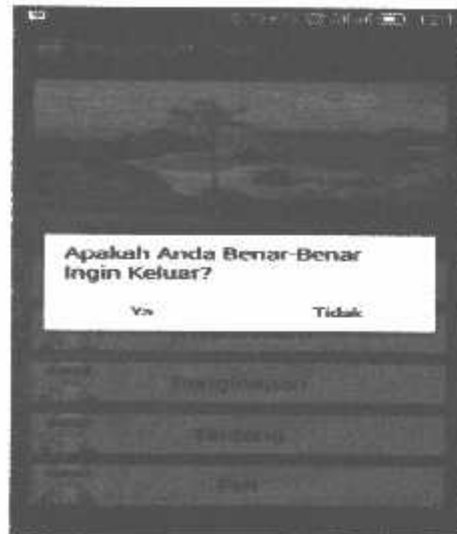
Gambar 4.5 Tampilan Wisata Alam

Gambar 4.5 adalah tampilan halaman penginapan dimana terdapat beberapa pilihan tombol penginapan yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Tombol “Waiwo Dive Resort” berfungsi memanggil halaman data waiwo, tombol “Papua Paradise Resort” berfungsi memanggil halaman data paradise, tombol “Raja Ampat Dive Lodge” berfungsi memanggil halaman data teluk, tombol “Kri Eco Resort” berfungsi memanggil halaman data kri resort, tombol “Misool Eco Resort” berfungsi memanggil halaman data misool resort, dan tombol “Kembali” berfungsi kembali pada menu utama. Halaman tentang dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Tentang

Gambar 4.6 adalah tampilan halaman tentang yang terdapat biodata dan email pembuat aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat. Dan juga terdapat tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada halaman utama. Halaman data pulau kri dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Exit/Keluar

Gambar 4.7 adalah tampilan exit/keluar merupakan tampilan sebuah pertanyaan yang memberikan dua pilihan dimana jika menekan tombol “Ya” maka aplikasi pariwisata Kabupaten Ampat akan berakhir dan jika menekan tombol “Tidak” maka akan kembali pada menu utama dari aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat. Halaman data pulau kri dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan Data Kri

Gambar 4.8 adalah tampilan halaman data kri yang merupakan salah satu destinasi wisata bawah laut yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman data kri juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat peta lokasi

destinasi wisata tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada wisata bawah laut. Halaman data pulau misool dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan Data Misool

Gambar 4.9 adalah tampilan halaman data misool yang merupakan salah satu destinasi wisata bawah laut yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman data misool juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat peta lokasi destinasi wisata tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada wisata bawah laut. Halaman data *the passage* dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan Data The Passage

Gambar 4.10 adalah tampilan halaman *the passage* yang merupakan salah satu destinasi wisata bawah laut yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman *the passage* juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat peta lokasi destinasi wisata tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada wisata bawah laut. Halaman data *sardine reef* dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan Data Sardine Reef

Gambar 4.11 adalah tampilan halaman *sardine reef* yang merupakan salah satu destinasi wisata bawah laut yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman *sardine reef* juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat peta lokasi destinasi wisata tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada wisata bawah laut. Halaman data *manta point* dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan Data Manta Point

Gambar 4.12 adalah tampilan halaman *manta point* yang merupakan salah satu destinasi wisata bawah laut yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman *manta point* juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat peta lokasi destinasi wisata tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada wisata bawah laut. Halaman data *wayag* dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Tampilan Data Wayag

Gambar 4.13 adalah tampilan halaman data wayag yang merupakan salah satu destinasi wisata alam yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman data wayag juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat peta lokasi destinasi wisata tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada wisata alam. Halaman data waigeo dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tampilan Data Pulau Waigeo

Gambar 4.14 adalah tampilan halaman Data Pulau Waigeo yang merupakan salah satu destinasi wisata alam yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman data waigeo juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat peta lokasi destinasi wisata tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada wisata alam. Halaman data teluk dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan Data Teluk

Gambar 4.15 adalah tampilan halaman data teluk yang merupakan salah satu destinasi wisata alam yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman data teluk juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat peta lokasi destinasi wisata tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada wisata alam. Halaman data fam dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Tampilan Data Fam

Gambar 4.16 adalah tampilan halaman data fam yang merupakan salah satu destinasi wisata alam yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman data fam juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat peta lokasi destinasi wisata tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada wisata alam. Halaman data gam dapat dilihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan Data Gam

Gambar 4.17 adalah tampilan halaman data gam yang merupakan salah satu destinasi wisata alam yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman data gam juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat peta lokasi destinasi wisata tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada wisata alam. Halaman data waiwo dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan Waiwo

Gambar 4.18 adalah tampilan halaman Waiwo yang merupakan salah satu penginapan yang berada di Kabupaten Raja Ampat, dan juga pada halaman ini terdapat data tentang penginapan dan tarif yang diberikan oleh penginapan tersebut. Di dalam halaman data waiwo juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat

letak lokasi penginapan tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada penginapan. Halaman data paradise dapat dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4.19 Tampilan Data Paradise

Gambar 4.19 adalah tampilan halaman data paradise yang merupakan salah satu penginapan yang berada di Kabupaten Raja Ampat, dan juga pada halaman ini terdapat data tentang penginapan dan tarif yang diberikan oleh penginapan tersebut. Di dalam halaman data paradise juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat letak lokasi penginapan tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada penginapan. Halaman data lodge dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4.20 Tampilan Data Lodge

Gambar 4.20 adalah tampilan halaman data raja ampats dive lodge yang merupakan salah satu penginapan yang berada di Kabupaten Raja Ampat, dan juga pada halaman ini terdapat data tentang penginapan dan tarif yang diberikan oleh

penginapan tersebut. Di dalam halaman data lodge juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat letak lokasi penginapan tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada penginapan. Halaman peta lokasi kri resort dapat dilihat pada gambar 4.21.



Gambar 4.21 Tampilan Data Kri Resort

Gambar 4.21 adalah tampilan halaman data kri resort yang merupakan salah satu penginapan yang berada di Kabupaten Raja Ampat, dan juga pada halaman ini terdapat data tentang penginapan dan tarif yang diberikan oleh penginapan tersebut. Di dalam halaman data kri resort juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat letak lokasi penginapan tersebut, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali pada penginapan. Halaman peta lokasi misool resort dapat dilihat pada gambar 4.22.



Gambar 4.22 Tampilan Data Misool Resort

Gambar 4.22 adalah tampilan halaman data misool resort yang merupakan salah satu penginapan yang berada di Kabupaten Raja Ampat, dan juga pada halaman ini terdapat data tentang penginapan dan tarif yang diberikan oleh penginapan tersebut. Di dalam halaman data misool resort juga terdapat tombol “Peta” berfungsi untuk melihat letak lokasi penginapan tersebut. Halaman peta lokasi kri dapat dilihat pada gambar 4.23.



Gambar 4.23 Tampilan Peta Lokasi Kri

Gambar 4.23 adalah tampilan halaman peta lokasi kri yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak wisata Pulau Kri yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini juga terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak wisata tersebut. Halaman peta lokasi misool dapat dilihat pada gambar 4.24.



Gambar 4.24 Tampilan Peta Lokasi Misool

Gambar 4.24 adalah tampilan halaman peta lokasi misool yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak wisata Pulau Misool yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak wisata atau penginapan tersebut. Halaman peta *passage* dapat dilihat pada gambar 4.25.



Gambar 4.25 Tampilan Peta Lokasi Passage

Gambar 4.25 adalah tampilan halaman peta lokasi *passage* yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak wisata *The Passage* yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak wisata tersebut. Halaman peta lokasi wayag dapat dilihat pada gambar 4.26.



Gambar 4.26 Tampilan Peta Lokasi Wayag

Gambar 4.26 adalah tampilan halaman peta lokasi wayag yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak wisata Pulau Wayag yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak wisata tersebut. Halaman peta lokasi waigeo dapat dilihat pada gambar 4.27.



Gambar 4.27 Tampilan Peta Lokasi Waigeo

Gambar 4.27 adalah tampilan halaman peta lokasi waigeo yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak wisata Pulau Waigeo yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak wisata tersebut. Halaman peta lokasi teluk dapat dilihat pada gambar 4.28.



Gambar 4.28 Tampilan Peta Lokasi Teluk

Gambar 4.28 adalah tampilan halaman peta lokasi teluk yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak wisata Teluk Mayalimbit yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak wisata tersebut. Halaman peta lokasi waiwo dapat dilihat pada gambar 4.29.



Gambar 4.29 Tampilan Peta Lokasi Waiwo

Gambar 4.29 adalah tampilan halaman peta lokasi waiwo yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak penginapan Waiwo Dive Resort yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak penginapan tersebut. Halaman peta lokasi *paradise* dapat dilihat pada gambar 4.30.



Gambar 4.30 Tampilan Peta Lokasi Paradise

Gambar 4.30 adalah tampilan halaman peta lokasi *paradise* yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak penginapan Papua Paradise Resort yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak penginapan tersebut. Halaman peta lokasi *lodge* dapat dilihat pada gambar 4.31.



Gambar 4.31 Tampilan Peta Lokasi Lodge

Gambar 4.31 adalah tampilan halaman peta lokasi *lodge* yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak penginapan Raja Ampat Dive Lodge yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak penginapan tersebut. Halaman peta lokasi *sardine* dapat dilihat pada gambar 4.32.



Gambar 4.32 Tampilan Peta Lokasi Sardine

Gambar 4.32 adalah tampilan halaman peta lokasi *sardine* yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak wisata *sardine reef* yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak wisata tersebut. Halaman peta lokasi *manta* dapat dilihat pada gambar 4.33.



Gambar 4.33 Tampilan Peta Lokasi Manta

Gambar 4.33 adalah tampilan halaman peta lokasi *manta* yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak wisata *Manta Point* yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak wisata tersebut. Halaman peta lokasi *fam* dapat dilihat pada gambar 4.34.



Gambar 4.34 Tampilan Peta Lokasi Fam

Gambar 4.34 adalah tampilan halaman peta lokasi fam yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak wisata Pulau Fam yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak wisata tersebut. Halaman peta lokasi gam dapat dilihat pada gambar 4.35.



Gambar 4.35 Tampilan Peta Lokasi Gam

Gambar 4.35 adalah tampilan halaman peta lokasi gam yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak wisata Pulau Gam yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak wisata tersebut. Halaman peta lokasi kri resort dapat dilihat pada gambar 4.36.



Gambar 4.36 Tampilan Peta Lokasi Kri Resort

Gambar 4.36 adalah tampilan halaman peta lokasi kri resort yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak penginapan Kri Eco Resort yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak penginapan tersebut. Halaman peta lokasi misool resort dapat dilihat pada gambar 4.37.



Gambar 4.37 Tampilan Peta Lokasi Lodge

Gambar 4.37 adalah tampilan halaman peta lokasi misool resort yang merupakan tampilan gambar peta lokasi dari letak penginapan Misool Eco Resort yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman ini terdapat tombol “Petunjuk Lokasi” berfungsi untuk menunjukkan arah dari letak penginapan tersebut. Halaman petunjuk lokasi kri dapat dilihat pada gambar 4.38.



Gambar 4.38 Tampilan Petunjuk Lokasi Kri

Gambar 4.38 adalah tampilan halaman petunjuk lokasi kri merupakan tampilan petunjuk lokasi dari letak wisata yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman petunjuk lokasi kri juga terdapat tombol “Keluar” berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat. Halaman petunjuk lokasi misool dapat dilihat pada gambar 4.39.



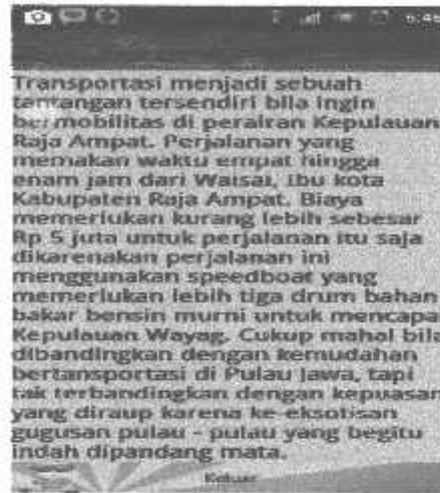
Gambar 4.39 Tampilan Petunjuk Lokasi Misool

Gambar 4.39 adalah tampilan halaman petunjuk lokasi misool merupakan tampilan petunjuk lokasi dari letak wisata yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman petunjuk lokasi misool juga terdapat tombol “Keluar” berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat. Halaman petunjuk lokasi *passage* dapat dilihat pada gambar 4.40.



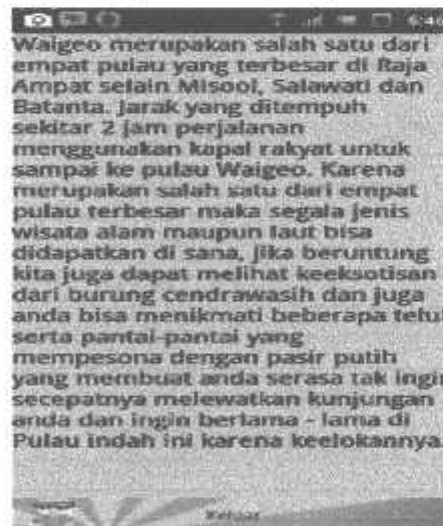
Gambar 4.40 Tampilan Petunjuk Lokasi Passage

Gambar 4.40 adalah tampilan halaman petunjuk lokasi *passage* merupakan tampilan petunjuk lokasi dari letak wisata yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman petunjuk lokasi *passage* juga terdapat tombol “Keluar” berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat. Halaman petunjuk lokasi wayag dapat dilihat pada gambar 4.41.



Gambar 4.41 Tampilan Petunjuk Lokasi Wayag

Gambar 4.41 adalah tampilan halaman petunjuk lokasi wayag merupakan tampilan petunjuk lokasi dari letak wisata yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman petunjuk lokasi wayag juga terdapat tombol “Keluar” berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat. Halaman petunjuk lokasi waigeo dapat dilihat pada gambar 4.42.



Gambar 4.42 Tampilan Petunjuk Lokasi Waigeo

Gambar 4.44 adalah tampilan halaman petunjuk lokasi waiwo merupakan tampilan petunjuk lokasi dari letak penginapan yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman petunjuk lokasi waiwo juga terdapat tombol “Keluar” berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat. Halaman petunjuk lokasi paradise dapat dilihat pada gambar 4.45.



Gambar 4.45 Tampilan Petunjuk Lokasi Paradise

Gambar 4.45 adalah tampilan halaman petunjuk lokasi *paradise* merupakan tampilan petunjuk lokasi dari letak penginapan yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman petunjuk lokasi *paradise* juga terdapat tombol “Keluar” berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat. Halaman petunjuk lokasi pulau Waiwo dapat dilihat pada gambar 4.46.



Gambar 4.46 Tampilan Petunjuk Lokasi Lodge

Gambar 4.46 adalah tampilan halaman petunjuk lokasi lodge merupakan tampilan petunjuk lokasi dari letak penginapan yang berada di Kabupaten Raja

Ampat. Di dalam halaman petunjuk lokasi lodge juga terdapat tombol “Keluar” berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat.



Gambar 4.47 Tampilan Petunjuk Lokasi Sardine

Gambar 4.47 adalah tampilan halaman petunjuk lokasi *sardine* merupakan tampilan petunjuk lokasi dari letak wisata yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman petunjuk lokasi *sardine* juga terdapat tombol “Keluar” berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat.



Gambar 4.48 Tampilan Petunjuk Lokasi Manta

Gambar 4.48 adalah tampilan halaman petunjuk lokasi *manta* merupakan tampilan petunjuk lokasi dari letak wisata yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman petunjuk lokasi *manta* juga terdapat tombol “Keluar” berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat.



Gambar 4.49 Tampilan Petunjuk Lokasi Fam

Gambar 4.49 adalah tampilan halaman petunjuk lokasi fam merupakan tampilan petunjuk lokasi dari letak wisata yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman petunjuk lokasi fam juga terdapat tombol “Keluar” berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat.



Gambar 4.50 Tampilan Petunjuk Lokasi Gam

Gambar 4.50 adalah tampilan halaman petunjuk lokasi gam merupakan tampilan petunjuk lokasi dari letak wisata yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman petunjuk lokasi gam juga terdapat tombol “Keluar” berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat.



Gambar 4.51 Tampilan Petunjuk Lokasi Kri Resort

Gambar 4.51 adalah tampilan halaman petunjuk lokasi kri resort merupakan tampilan petunjuk lokasi dari letak penginapan yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman petunjuk lokasi kri resort juga terdapat tombol “Keluar” berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat.



Gambar 4.52 Tampilan Petunjuk Lokasi Misool Resort

Gambar 4.52 adalah tampilan halaman petunjuk lokasi misool resort merupakan tampilan petunjuk lokasi dari letak dari penginapan yang berada di Kabupaten Raja Ampat. Di dalam halaman petunjuk lokasi misool resort juga terdapat tombol “Keluar” berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi pariwisata Kabupaten Raja Ampat.

4.1 Pengujian Aplikasi

Pengujian fungsi aplikasi pada *smartphone*(ponsel) dengan OS yang berbeda dimaksudkan untuk mengetahui atau mengecek fungsi tiap-tiap komponen berjalan dengan baik pada saat aplikasi dijalankan atau tidak. Pengujian untuk setiap fungsi pada aplikasi dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil pengujian fungsi aplikasi pada *smartphone*(ponsel) dengan OS yang berbeda.

Pengujian Kesesuaian Fungsi pada Sistem Android			Smartphone(ponsel)		
No	Menu	Proses	A	B	C
1	Button Wisata Bawah Laut	Link to Wisata Bawah Laut	√	√	√
2	Button Wisata Alam	Link to Wisata Alam	√	√	√
3	Button Penginapan	Link to Penginapan	√	√	√
4	Button Tentang	Link to Tentang Aplikasi	√	√	√
5	Button Pulau Kri	Link to Data Pulau Kri	√	√	√
6	Button Pulau Misool	Link to Data Pulau Misool	√	√	√
7	Button The Passage	Link to Data The Passage	√	√	√
8	Button Sardine Reef	Link to Data Sardine Reef	√	√	√
9	Button Manta Point	Link to Data Manta Point	√	√	√
10	Button Pulau Wayag	Link to Data Pulau Wayag	√	√	√
11	Button Pulau Waigeo	Link to Data Pulau Waigeo	√	√	√
12	Button Tefuk Mayalimbit	Link to Data Tefuk Mayalimbit	√	√	√
13	Button Pulau Fam	Link to Data Pulau Fam	√	√	√

14	Button Pulau Gam	Link to Data Pulau Gam	√	√	√
15	Button Waiwo Dive Resort	Link to Data Waiwo	√	√	√
16	Button Papua Paradise Resort	Link to Data Papua Paradise Resort	√	√	√
17	Button Raja Ampat Dive Lodge	Link to Data Raja Ampat Dive Lodge	√	√	√
18	Button Kri Eco Resort	Link to Data Kri Eco Resort	√	√	√
19	Button Misool Eco Resort	Link to Data Misool Eco Resort	√	√	√
20	Button Peta pada Halaman Data Kri	Link to Peta Kri	√	√	√
21	Button Petunjuk Lokasi pada Peta Kri	Link to Lokasi Kri	√	√	√
22	Button Kembali pada Halaman Lokasi Kri	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√
23	Button Peta pada Halaman Data Misool	Link to Peta Misool	√	√	√
24	Button Petunjuk Lokasi pada Peta Misool	Link to Lokasi Misool	√	√	√
25	Button Kembali pada Halaman Lokasi Misool	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√
26	Button Peta pada Halaman Data The Passage	Link to Peta The Passage	√	√	√
27	Button Petunjuk Lokasi pada Peta The Passage	Link to Lokasi The Passage	√	√	√
26	Button Kembali pada Halaman Lokasi The Passage	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√
27	Button Peta pada Halaman Data Sardine Reef	Link to Peta Sardine Reef	√	√	√

28	Button Petunjuk Lokasi pada Peta Sardine Reef	Link to Lokasi Sardine Reef	√	√	√
29	Button Kembali pada Halaman Lokasi Sardine Reef	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√
30	Button Peta pada Halaman Data Manta Point	Link to Peta Manta Point	√	√	√
31	Button Petunjuk Lokasi pada Peta Manta Point	Link to Lokasi Manta Point	√	√	√
32	Button Kembali pada Halaman Lokasi Manta Point	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√
33	Button Peta pada Halaman Data wayag	Link to Peta Wayag	√	√	√
34	Button Petunjuk Lokasi pada Peta Wayag	Link to Lokasi Wayag	√	√	√
35	Button Kembali pada Halaman Lokasi Wayag	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√
36	Button Peta pada Halaman Data Waigeo	Link to Peta Waigeo	√	√	√
37	Button Petunjuk Lokasi pada Peta Waigeo	Link to Lokasi Waigeo	√	√	√
38	Button Kembali pada Halaman Lokasi Waigeo	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√
39	Button Peta pada Halaman Data Teluk Mayalimbit	Link to Peta Teluk Mayalimbit	√	√	√
40	Button Petunjuk Lokasi pada Halaman Data Teluk Mayalimbit	Link to Lokasi Teluk Mayalimbit	√	√	√

41	Button Kembali pada Halaman Lokasi Teluk Mayalimbit	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√
42	Button Peta pada Halaman Data Pulau Fam	Link to Peta Pulau Fam	√	√	√
43	Button Petunjuk Lokasi pada Halaman Data Pulau Fam	Link to Lokasi Pulau Fam	√	√	√
44	Button Kembali pada Halaman Lokasi Pulau Fam	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√
45	Button Peta pada Halaman Data Pulau Gam	Link to Peta Pulau Gam	√	√	√
46	Button Petunjuk Lokasi pada Halaman Data Pulau Gam	Link to Lokasi Pulau Gam	√	√	√
47	Button Kembali pada Halaman Lokasi Pulau Gam	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√
48	Button Peta pada Halaman Data Waiwo Dive Resort	Link to Peta Waiwo Dive Resort	√	√	√
49	Button Petunjuk Lokasi pada Waiwo Dive Resort	Link to Lokasi Waiwo Dive Resort	√	√	√
50	Button Kembali pada Halaman Lokasi Waiwo Dive Resort	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√
51	Button Peta pada Halaman Data Papua Paradise Resort	Link to Peta Papua Paradise Resort	√	√	√
52	Button Petunjuk Lokasi pada Peta Papua Paradise Resort	Link to Lokasi Papua Paradise Resort	√	√	√
53	Button Kembali pada Halaman	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√

	Lokasi Papua Paradise Resort				
54	Button Peta pada Halaman Data Raja Ampat Dive Lodge	Link to Peta Raja Ampat Dive Lodge	√	√	√
55	Button Petunjuk Lokasi pada Peta Raja Ampat Dive Lodge	Link to Lokasi Raja Ampat Dive Lodge	√	√	√
56	Button Kembali pada Halaman Lokasi Raja Ampat Dive Lodge	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√
57	Button Peta pada Halaman Data Kri Eco Resort	Link to Peta Kri Eco Resort	√	√	√
58	Button Petunjuk Lokasi pada Peta Kri Eco Resort	Link to Lokasi Kri Eco Resort	√	√	√
59	Button Kembali pada Halaman Lokasi Kri Eco Resort	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√
60	Button Peta pada Halaman Data Misool Eco Resort	Link to Peta Misool Eco Resort	√	√	√
61	Button Petunjuk Lokasi pada Peta Misool Eco Resort	Link to Lokasi Misool Eco Resort	√	√	√
62	Button Kembali pada Halaman Lokasi Misool Eco Resort	Link to Kembali ke Menu Utama	√	√	√

Keterangan :

A : Sony Ericsson Xperia X10 spesifikasinya, yaitu Kecepatan CPU 1 GHz Scorpion, Ukuran Layar 480 x 854 pixel, OS Android versi Gingerbread (2.3).

- B : Sony Xperia S spesifikasinya, yaitu Kecepatan CPU Dual-core 1.5 GHz, Ukuran Layar 720 x 1280 pixel, OS Android versi Jelly Bean (4.1.2).
- C : Lenovo P780 spesifikasinya, yaitu Kecepatan CPU Quad-core 1.2 GHz Cortex-A7, Ukuran Layar 720 x 1280 pixel, OS Android versi Kitkat (4.4).

Pengujian pada fungsi button pada aplikasi dibberapa *smartphone* (ponsel) dengan OS yang berbeda menunjukkan bahwa saat aplikasi dioperasikan pada ketiga *smartphone*(ponsel) tersebut, semua fungsi dari aplikasi berjalan 100% dengan baik.

4.3 Pengujian Pengguna (User)

Pengujian ini di uji dengan cara memberikan kuisioner kepada *user* atau penguna yang terdiri dari 10 responden. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah tahapan yang dilakukan sudah berjalan dengan baik dan pengujian ini sangat membantu dalam penyempurnaan perangkat lunak yang dibangun. Hasil pengujian kepuasan *user* dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tabel pengujian kepuasan user

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang
1	Bagaimana tampilan aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ini?	100%		
2	Apakah aplikasi ini mudah untuk dioperasikan oleh anda?	90%		10%
3	Apakah data tentang wisata pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> sudah sesuai dalam membantu anda mengetahui informasi wisata yang ada di Raja Ampat?	50%	50%	
4	Apakah peta lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> sesuai dengan lokasi peta yang ada?	20%	80%	
5	Apakah petunjuk lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Raja Ampat</i> jelas dalam menunjukkan lokasinya?	80%	20%	

Keterangan :

Pengujian pada user dari 10 respoden memberikan penilaian yang berbeda-beda. Untuk segi tampilan 100% menyatakan baik. Untuk segi kemudahan aplikasi

90% menyatakan baik. Untuk segi data wisata 50% menyatakan baik. Untuk segi peta lokasi 20% menyatakan baik. Dan untuk segi petunjuk lokasi 80% menyatakan baik.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Berdasarkan pengujian fungsi yang dilakukan pada 3 smartphone dengan OS Gingerbread(2.3), Jelly Bean(4.1.2), dan Kitkat(4.4) menunjukkan bahwa semua fungsi 100% berjalan dengan baik.
2. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi tersebut juga diambil kesimpulan bahwa tampilan aplikasi ini mencapai kualitas maksimal, yang diakses secara *potrait* yaitu pada *device* dengan ukuran layar 480 x 800 pixel.
3. Berdasarkan pengujian user dari segi tampilan 100% menyatakan baik, untuk segi kemudahan aplikasi 90% menyatakan baik, untuk segi data wisata 50% menyatakan baik, untuk segi peta lokasi 20% menyatakan baik dan untuk segi petunjuk lokasi 80% menyatakan baik.

5.2 Saran

Saran untuk meningkatkan kinerja aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat berbasis android ini antara lain:

1. Untuk saat ini aplikasi baru dapat dijalankan secara *offline*. Untuk itu dapat ditambahkan fitur *web service* pada *server*, sehingga aplikasi dapat diakses oleh pengguna melalui internet dari manapun.
2. Mengembangkan peta lokasi dengan menggunakan *google maps*.
3. Memberikan penunjuk lokasi dengan penerapan algoritma Floyd-Warshall.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anonymous. 2012. Modul *Object Oriented Programming*. Malang: Institut Teknologi Nasional Malang.
- [2] Murya, Yosef. 2014. *Android Black Box*. Jakarta: Jasakom.
- [3] Safaat, Nazruddin, H. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- [4] Safaat, Nazruddin, H. 2013. *Aplikasi Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- [5] Sidik, Betha. 2011. *JavaScript*. Bandung: Informatika Bandung.
- [6] Sidik, Betha, Ir. dan Pohan, Husni Iskadar, Ir., M.Eng. 2010. *Pemrograman Web Dengan HTML*. Bandung: Informatika Bandung.
- [7] Tim EMS. 2013. *Android All In One*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [8] Developer Android. 2014. About Android. <http://developer.android.com/about/index.html>. 20 Juli 2014.
- [9] Hani Y. 2010. Pengertian Aplikasi. Repository. Edisi Pertama. <http://www.repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20215/4/Chapter%20I.pdf>. 20 Juli 2014.
- [10] Pemerintah Kabupaten Raja Ampat. 2012. Pariwisata Kabupaten Raja Ampat. <http://rajaampatkab.go.id/index.php>. 20 Juli 2014.

LAMPIRAN





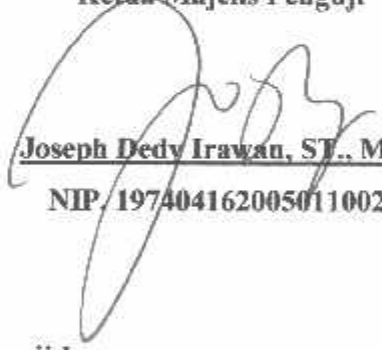
**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama : Wahyudi Hatta
NIM : 10.18.012
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Judul : Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat Berbasis Android

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

Hari : Rabu
Tanggal : 20 Agustus 2014
Nilai : 86.16 (A)

**Panitia Penguji Skripsi,
Ketua Majelis Penguji**


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

Dosen Penguji I



Sandy Nataly Mantja, S.Kom.
NIP. P. 1030800418








Dosen Penguji II



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

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Wahyudi Hatta
NIM : 10.18.012
Massa Bimbingan : 21 APRIL 2014 - 21 SEPTEMBER 2014
Judul Skripsi : APLIKASI PARIWISATA KABUPATEN RAJA AMPAT BERBASIS ANDROID.

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1.	19 Juli 2014	Revisi Bab I, II, III	
2.	23 Juli 2014	Revisi Bab II, III	
3.	09 Agustus 2014	Revisi Bab II, III	
4.	13 Agustus 2014	Draft Semhas dan Draft Skripsi 1 - 5	
5.	13 Agustus 2014	Revisi Gambar Bab III, IV	
6.	14 Agustus 2014	Revisi Gambar IV	
7.	16 Agustus 2014	Acc Laporan Kompre	

Malang, _____

Dosen Pembimbing



Ali Mahmudi, Beng. PhD

NIP.P. 1013000429

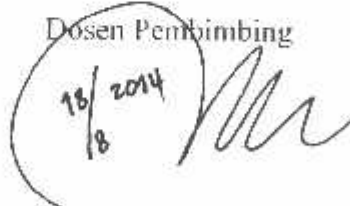
FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Wahyudi Hatta
NIM : 10.18.012
Masa Bimbingan : 21 APRIL 2014 - 21 SEPTEMBER 2014
Judul Skripsi : APLIKASI PARIWISATA KABUPATEN RAJA AMPAT BERBASIS ANDROID.

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1.	19 Juli 2014	Revisi Bab I, II, III	
2.	23 Juli 2014	Revisi Bab II, III	
3.	09 Agustus 2014	Revisi Bab III, IV	
4.	12 Agustus 2014	Revisi Bab IV, V	
5.	13 Agustus 2014	Revisi Makalah	
6.	14 Agustus 2014	Acc Makalah	
7.	16 Agustus 2014	Revisi Daftar Pustaka	
8.	18 Agustus 2014	Acc Kompre	

Malang, _____

Dosen Pembimbing


18/2014
18

Nurlaily Vendyansyah, ST

SOURCE

CODE

Lampiran 1. Source Code utama.xml

```
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:background="@drawable/background"
android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin"
tools:context="com.wisata.papua.rajaampattours.UtamaActivity" >

<LinearLayout
    android:id="@+id/LinearLayout1"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="220.0dip"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:background="@drawable/utama"
    android:orientation="horizontal" >

</LinearLayout>

<Button
    android:id="@+id/btn5"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignLeft="@+id/btn4"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_alignRight="@+id/btn4"
    android:background="@drawable/button"
    android:text="Exit" />

<Button
    android:id="@+id/btn1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignLeft="@+id/LinearLayout1"
    android:layout_alignRight="@+id/LinearLayout1"
    android:layout_below="@+id/LinearLayout1"
    android:layout_marginTop="14dp"
    android:background="@drawable/button"
    android:text="Wisata Bawah Laut" />

<Button
    android:id="@+id/btn2"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignLeft="@+id/btn1"
    android:layout_alignRight="@+id/btn1"
    android:layout_below="@+id/btn1"
    android:layout_marginTop="14dp"
    android:background="@drawable/button"
    android:text="Wisata Alam" />

<Button
```

```
    android:id="@+id/btn3"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignLeft="@+id/btn2"
    android:layout_alignRight="@+id/btn2"
    android:layout_below="@+id/btn2"
    android:layout_marginTop="14dp"
    android:background="@drawable/button"
    android:text="Penginapan" />
```

```
<Button
    android:id="@+id/btn4"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignLeft="@+id/btn3"
    android:layout_alignRight="@+id/btn3"
    android:layout_below="@+id/btn3"
    android:layout_marginTop="14dp"
    android:background="@drawable/button"
    android:text="Tentang" />
```

```
</RelativeLayout>
```

Lampiran 2. Source Code laut.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/background" >

    <LinearLayout
        android:id="@+id/linearLayout1"
        android:layout_width="320.0dip"
        android:layout_height="210.0dip"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:layout_marginTop="12dp"
        android:background="@drawable/Laut"
        android:orientation="horizontal" >

    </LinearLayout>

    <Button
        android:id="@+id/btnL1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignLeft="@+id/linearLayout1"
        android:layout_alignRight="@+id/linearLayout1"
        android:layout_below="@+id/linearLayout1"
        android:layout_marginTop="14dp"
        android:background="@drawable/button"
        android:text="Pulau Kri" />

    <Button
        android:id="@+id/btnL2"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignLeft="@+id/btnL1"
        android:layout_alignRight="@+id/btnL1"
        android:layout_below="@+id/btnL1"
        android:layout_marginTop="16dp"
        android:background="@drawable/button"
        android:text="Pulau Misool" />

    <Button
        android:id="@+id/btnL3"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignLeft="@+id/btnL2"
        android:layout_alignRight="@+id/btnL2"
        android:layout_below="@+id/btnL2"
        android:layout_marginTop="16dp"
        android:background="@drawable/button"
        android:text="The Passage" />

    <Button
        android:id="@+id/btnL5"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
```

```
android:layout_alignLeft="@+id/btnL3"  
android:layout_alignRight="@+id/btnL3"  
android:layout_below="@+id/btnL3"  
android:layout_marginTop="16dp"  
android:background="@drawable/button"  
android:text="Sardine Reef" />
```

```
<Button
```

```
    android:id="@+id/btnL4"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignLeft="@+id/btnL5"  
    android:layout_alignRight="@+id/btnL5"  
    android:layout_below="@+id/btnL5"  
    android:layout_marginTop="16dp"  
    android:background="@drawable/button"  
    android:text="Manta Point" />
```

```
</RelativeLayout>
```

Lampiran 3. Source Code alam.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/background" >

    <Button
        android:id="@+id/btnA2"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignLeft="@+id/btnA1"
        android:layout_alignRight="@+id/btnA1"
        android:layout_below="@+id/btnA1"
        android:layout_marginTop="16dp"
        android:background="@drawable/button"
        android:text="Wisata Waigeo" />

    <Button
        android:id="@+id/btnA1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignLeft="@+id/LinearLayout1"
        android:layout_alignRight="@+id/LinearLayout1"
        android:layout_below="@+id/LinearLayout1"
        android:layout_marginTop="16dp"
        android:background="@drawable/button"
        android:text="Wisata Wayag" />

    <LinearLayout
        android:id="@+id/LinearLayout1"
        android:layout_width="320.0dip"
        android:layout_height="210.0dip"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:background="@drawable/alam"
        android:layout_marginTop="12dp"
        android:orientation="horizontal" >
    </LinearLayout>

    <Button
        android:id="@+id/btnA3"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignLeft="@+id/btnA2"
        android:layout_alignRight="@+id/btnA2"
        android:layout_below="@+id/btnA2"
        android:layout_marginTop="16dp"
        android:background="@drawable/button"
        android:text="Teluk Mayalimbit" />

    <Button
        android:id="@+id/btnA5"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
```

```
android:layout_alignLeft="@+id/btnA3"  
android:layout_alignRight="@+id/btnA3"  
android:layout_below="@+id/btnA3"  
android:layout_marginTop="16dp"  
android:background="@drawable/button"  
android:text="Wisata Pulau Fam" />
```

```
<Button
```

```
android:id="@+id/btnA4"  
android:layout_width="wrap_content"  
android:layout_height="wrap_content"  
android:layout_alignLeft="@+id/btnA5"  
android:layout_alignRight="@+id/btnA5"  
android:layout_below="@+id/btnA5"  
android:layout_marginTop="16dp"  
android:background="@drawable/button"  
android:text="Wisata Pulau Gam" />
```

```
</RelativeLayout>
```

Lampiran 4. Source Code penginapan.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/background" >

    <Button
        android:id="@+id/btnP3"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignLeft="@+id/btnP2"
        android:layout_alignRight="@+id/btnP2"
        android:layout_below="@+id/btnP2"
        android:layout_marginTop="16dp"
        android:background="@drawable/button"
        android:text="Raja Ampat Dive Lodge" />

    <Button
        android:id="@+id/btnP2"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignLeft="@+id/btnP1"
        android:layout_alignRight="@+id/btnP1"
        android:layout_below="@+id/btnP1"
        android:layout_marginTop="16dp"
        android:background="@drawable/button"
        android:text="Papua Paradise Resort" />

    <Button
        android:id="@+id/btnP1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignLeft="@+id/LinearLayout1"
        android:layout_alignRight="@+id/LinearLayout1"
        android:layout_below="@+id/LinearLayout1"
        android:layout_marginTop="16dp"
        android:background="@drawable/button"
        android:text="Waiwo Dive Resort" />

    <LinearLayout
        android:id="@+id/LinearLayout1"
        android:layout_width="320.0dip"
        android:layout_height="210.0dip"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:layout_marginTop="12dp"
        android:background="@drawable/penginapan"
        android:orientation="horizontal" >
    </LinearLayout>

    <Button
        android:id="@+id/btnP5"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
```

```
android:layout_alignLeft="@+id/btnP3"  
android:layout_alignRight="@+id/btnP3"  
android:layout_below="@+id/btnP3"  
android:layout_marginTop="16dp"  
android:background="@drawable/button"  
android:text="Kri Eco Resort" />
```

```
<Button
```

```
android:id="@+id/btnP4"  
android:layout_width="wrap_content"  
android:layout_height="wrap_content"  
android:layout_alignLeft="@+id/btnP5"  
android:layout_alignRight="@+id/btnP5"  
android:layout_below="@+id/btnP5"  
android:layout_marginTop="16dp"  
android:background="@drawable/button"  
android:text="Misool Eco Resort" />
```

```
</RelativeLayout>
```

Lampiran 5. Source Code tentang.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/backgroud" >

    <Button
        android:id="@+id/btnt1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:layout_alignParentRight="true"
        android:background="@drawable/button"
        android:text="Kembali" />

    <ImageView
        android:id="@+id/gambar"
        android:layout_width="180dip"
        android:layout_height="260dip"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:layout_marginTop="23dp"
        android:background="@drawable/admin" />

    <TextView
        android:id="@+id/textView5"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_above="@+id/btnt1"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:layout_marginBottom="16dp"
        android:background="#808080"
        android:fontFamily="serif"
        android:text=" - yudizarth@gmail.com - "
        android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceMedium"
        android:textColor="#FFFFFF"
        android:textSize="20sp" />

    <TextView
        android:id="@+id/textView4"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_above="@+id/textView5"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:layout_marginBottom="16dp"
        android:background="#808080"
        android:fontFamily="serif"
        android:text=" - ITN MaLang - "
        android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceMedium"
        android:textColor="#FFFFFF"
        android:textSize="20sp" />

    <TextView
```

```
android:id="@+id/textView3"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_above="@+id/textView4"
android:layout_centerHorizontal="true"
android:layout_marginBottom="16dp"
android:background="#808080"
android:fontFamily="serif"
android:text=" - Teknik Informatika - "
android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceMedium"
android:textColor="#FFFFFF"
android:textSize="20sp" />
```

```
<TextView
    android:id="@+id/textView2"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_above="@+id/textView3"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_marginBottom="16dp"
    android:background="#808080"
    android:fontFamily="serif"
    android:text=" - 10.18.012 - "
    android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceMedium"
    android:textColor="#FFFFFF"
    android:textSize="20sp" />
```

```
<TextView
    android:id="@+id/textView1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_above="@+id/textView2"
    android:layout_alignRight="@+id/gambar"
    android:layout_marginBottom="16dp"
    android:background="#808080"
    android:fontFamily="serif"
    android:text=" - Wahyudi Hatta - "
    android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceMedium"
    android:textColor="#FFFFFF"
    android:textSize="20sp" />
```

```
</RelativeLayout>
```

Lampiran 6. Source Code data_kri.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/background" >

    <TextView
        android:id="@+id/textView1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_below="@+id/gambar"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:layout_marginTop="15dp"
        android:background="#A9A9A9"
        android:text=" - Pulau Kri "
        android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceMedium" />

    <TextView
        android:id="@+id/textView2"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_above="@+id/btndatakri"
        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:layout_alignParentRight="true"
        android:layout_below="@+id/textView1"
        android:layout_marginTop="14dp"
        android:background="#A9A9A9"
        android:text="Pulau kri merupakan pulau kecil yang memiliki
keindahan yang ada di Raja Ampat, Pasir putih, Laut biru,
deburan ombak, dan alam yang belum terjamah tangan manusia.
Tak hanya itu pulau kri terkenal dengan Lokasi diving yang
terkenal di dunia, misalnya cape kri yang merupakan surga bagi
para penyelam. Tak hanya Cape Kri saja ada juga Manta Sandy
dan Blue Magic yang begitu mempesona."
        android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceMedium" />

    <ImageView
        android:id="@+id/gambar"
        android:layout_width="150dip"
        android:layout_height="100dip"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:layout_marginTop="15dp"
        android:background="@drawable/kri" />

    <Button
        android:id="@+id/btndatakri"
        android:layout_width="159dip"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_alignParentRight="true"
        android:background="@drawable/button"
        android:text="Peta" />

```

```
<Button
    android:id="@+id/btnbackdatakri"
    android:layout_width="159dip"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_alignParentLeft="true"
    android:background="@drawable/button"
    android:text="Kembali" />
```

```
</RelativeLayout>
```

Lampiran 7. Source Code laut_map_kri.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/backgroud" >

    <ImageView
        android:id="@+id/imageView1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_above="@+id/btnkri"
        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:layout_alignParentRight="true"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:background="@drawable/map_kri" />

    <Button
        android:id="@+id/btnkri"
        style="?android:attr/buttonStyleSmall"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:layout_alignParentRight="true"
        android:background="@drawable/button"
        android:text="Petunjuk Lokasi" />

</RelativeLayout>
```

Lampiran 8. Source Code Utama.java

```
package com.wisata.papua.rajaampattours;

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

public class UtamaActivity extends Activity implements OnClickListener
{
    Button Keluar;

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.utama);

        Button go = (Button)findViewById(R.id.btn1);
        go.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(UtamaActivity.this, Laut.class);
                startActivity(i);
            }
        });

        Button go2 = (Button)findViewById(R.id.btn2);
        go2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(UtamaActivity.this, Alam.class);
                startActivity(i);
            }
        });

        Button go3 = (Button)findViewById(R.id.btn3);
        go3.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(UtamaActivity.this,
                Penginapan.class);
                startActivity(i);
            }
        });

        Button go4 = (Button)findViewById(R.id.btn4);
        go4.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
```

```

        // TODO Auto-generated method stub
        Intent i = new Intent(UtamaActivity.this,
Tentang.class);
        startActivity(i);
    }
});

    Keluar = (Button) findViewById(R.id.btn5);
    Keluar.setOnClickListener(this);
}

    public void onClick(View v) {
        // TODO Auto-generated method stub
        AlertDialog.Builder builder = new
AlertDialog.Builder(this);
        builder.setMessage("Apakah Anda Benar-Benar Ingin"+ "
Keluar?")
            .setCancelable(false)
            .setPositiveButton("Ya",
                new
DialogInterface.OnClickListener() {
                    public void
onClick(DialogInterface dialog,
                        int id) {
                            UtamaActivity.this.moveTaskToBack(true);
                        }
                })
            .setNegativeButton("Tidak",
                new
DialogInterface.OnClickListener() {
                    public void
onClick(DialogInterface dialog,
                        int id) {
                            dialog.cancel();
                        }
                })
            .show();
    }
}
}

```

Lampiran 9. Source Code Laut.java

```
package com.wisata.papua.rajaampattours;

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

public class Laut extends Activity{

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.laut);

        Button go = (Button)findViewById(R.id.btnL1);
        go.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Laut.this, Data_Kri.class);
                startActivity(i);
            }
        });
        Button go1 = (Button)findViewById(R.id.btnL2);
        go1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Laut.this, Data_Misool.class);
                startActivity(i);
            }
        });
        Button go2 = (Button)findViewById(R.id.btnL3);
        go2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Laut.this, Data_Passage.class);
                startActivity(i);
            }
        });
        Button go3 = (Button)findViewById(R.id.btnL4);
        go3.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                finish();
            }
        });
    }
}
```

Lampiran 10. Source Code Alam.java

```
package com.wisata.papua.rajaampattours;

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

public class Alam extends Activity{

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.alam);

        Button go = (Button)findViewById(R.id.btnA1);
        go.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Alam.this, Data_Wayag.class);
                startActivity(i);
            }
        });
        Button go1 = (Button)findViewById(R.id.btnA2);
        go1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Alam.this, Data_Waigeo.class);
                startActivity(i);
            }
        });
        Button go2 = (Button)findViewById(R.id.btnA3);
        go2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Alam.this, Data_Teluk.class);
                startActivity(i);
            }
        });
        Button go3 = (Button)findViewById(R.id.btnA4);
        go3.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                finish();
            }
        });
    }
}
```

Lampiran 11. Source Code Penginapan.java

```
package com.wisata.papua.rajaampattours;

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

public class Penginapan extends Activity{

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.penginapan);

        Button go = (Button)findViewById(R.id.btnP1);
        go.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Penginapan.this, Data_Waiwo.class);
                startActivity(i);
            }
        });
        Button go1 = (Button)findViewById(R.id.btnP2);
        go1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Penginapan.this,
Data_Paradise.class);
                startActivity(i);
            }
        });
        Button go2 = (Button)findViewById(R.id.btnP3);
        go2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Penginapan.this, Data_Lodge.class);
                startActivity(i);
            }
        });
        Button go3 = (Button)findViewById(R.id.btnP4);
        go3.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                finish();
            }
        });
    }
}
```

Lampiran 12. Source Code Tentang.java

```
package com.wisata.papua.rajaampattours;

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

public class Tentang extends Activity{

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.tentang);

        Button go = (Button)findViewById(R.id.btnt1);
        go.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                finish();
            }
        });
    }
}
```

Lampiran 13. Source Code Data_Kri.java

```
package com.wisata.papua.rajaampattours;

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

public class Data_Kri extends Activity {

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.data_kri);

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

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Data_Kri.this, Laut_Kri.class);
                startActivity(i);
            }
        });

        Button go2 = (Button)findViewById(R.id.btnbackdatakri);
        go2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                finish();
            }
        });
    }
}
```

Lampiran 14. Source Code Laut_Kri.java

```
package com.wisata.papua.rajaampattours;

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

public class Laut_Kri extends Activity {

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.laut_map_kri);

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

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Laut_Kri.this,
Lokasi_Kri.class);
                startActivity(i);
            }
        });
    }
}
```

Lampiran 15. Source Code Alam_Wayag.java

```
package com.wisata.papua.rajaampattours;

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

public class Alam_Wayag extends Activity{

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.alam_map_wayag);

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

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Alam_Wayag.this,
Lokasi_Wayag.class);
                startActivity(i);
            }
        });
    }
}
```

Lampiran 16. Source Code Penginapan_Waiwo.java

```
package com.wisata.papua.rajaampattours;

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

public class Penginapan_Waiwo extends Activity{

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.penginapan_map_waiwo);

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

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Penginapan_Waiwo.this,
Lokasi_Waiwo.class);
                startActivity(i);
            }
        });
    }
}
```

Lampiran 17. Source Code Lokasi_Kri.java

```
package com.wisata.papua.rajaampattours;

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

public class Lokasi_Kri extends Activity{

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.lokasi_laut_kri);

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

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(Lokasi_Kri.this,
UtamaActivity.class);
                startActivity(i);
            }
        });
    }
}
```

KUISSIONER



Kuisiener Kelengkapan Tugas Akhir(Skripsi)

Nama Mahasiswa : Wahyudi Hatta

NIM : 10.18.012

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Judul Skripsi : "Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat Berbasis Android"

Identitas Penguji :

Nama : DEWA LAGDA


Usia : 21 Tahun.

Pekerjaan : MAHASISWA

No	Pertanyaan	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Bagaimana tampilan aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ini?	✓		
2	Apakah aplikasi ini mudah untuk dioperasikan oleh anda?	✓		
3	Apakah data tentang wisata pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> sudah sesuai dalam membantu anda mengetahui informasi wisata yang ada di Raja Ampat?		✓	
4	Bagaimana kesesuaian peta lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ?		✓	
5	Apakah petunjuk lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Raja Ampat</i> jelas dalam menunjukkan letak lokasinya?	✓		

*Berilah tanda (✓) pada pilihan penilaian.

Tanda Tangan



Kuisisioner Kelengkapan Tugas Akhir(Skripsi)

Nama Mahasiswa : Wahyudi Hatta

NIM : 10.18.012

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Judul Skripsi : "Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat Berbasis Android"

Identitas Penguji :

Nama : PRYO BAMBUDI UTOMO

Usia : 22 Tahun.

Pekerjaan : MAHASISWA

No	Pertanyaan	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Bagaimana tampilan aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ini?	✓		
2	Apakah aplikasi ini mudah untuk dioperasikan oleh anda?			✓
3	Apakah data tentang wisata pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> sudah sesuai dalam membantu anda mengetahui informasi wisata yang ada di Raja Ampat?		✓	
4	Bagaimana kesesuaian peta lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ?	✓		
5	Apakah petunjuk lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Raja Ampat</i> jelas dalam menunjukkan letak lokasinya?	✓		

*Berilah tanda (✓) pada pilihan penilaian.

Tanda Tangan


(PRYO BAMBUDI UTOMO)

Kuisisioner Kelengkapan Tugas Akhir(Skripsi)

Nama Mahasiswa : Wahyudi Hatta

NIM : 10.18.012

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Judul Skripsi : "Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat Berbasis Android"

Identitas Penguji :

Nama : YUSUF BOFIAN

Usia : 23 Tahun.

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Pertanyaan	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Bagaimana tampilan aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ini?	✓		
2	Apakah aplikasi ini mudah untuk dioperasikan oleh anda?	✓		
3	Apakah data tentang wisata pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> sudah sesuai dalam membantu anda mengetahui informasi wisata yang ada di Raja Ampat?		✓	
4	Bagaimana kesesuaian peta lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ?	✓		
5	Apakah petunjuk lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Raja Ampat</i> jelas dalam menunjukkan letak lokasinya?	✓		

*Berilah tanda (✓) pada pilihan penilaian.

Tanda Tangan


YUSUF BOFIAN

Kuisiener Kelengkapan Tugas Akhir(Skripsi)

Nama Mahasiswa : Wahyudi Hatta

NIM : 10.18.012

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Judul Skripsi : "Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat Berbasis Android"

Identitas Penguji :

Nama : Heudikus Menasa Boro

Usia : 26 Tahun.

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Pertanyaan	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Bagaimana tampilan aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ini?	✓		
2	Apakah aplikasi ini mudah untuk dioperasikan oleh anda?	✓		
3	Apakah data tentang wisata pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> sudah sesuai dalam membantu anda mengetahui informasi wisata yang ada di Raja Ampat?		✓	
4	Bagaimana kesesuaian peta lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ?		✓	
5	Apakah petunjuk lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Raja Ampat</i> jelas dalam menunjukkan letak lokasinya?	✓		

*Berilah tanda (✓) pada pilihan penilaian.

Tanda Tangan


Heudikus Menasa Boro

Kuisisioner Kelengkapan Tugas Akhir(Skripsi)

Nama Mahasiswa : Wahyudi Hatta
NIM : 10.18.012
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Judul Skripsi : "Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat Berbasis Android"

Identitas Penguji :

Nama : DONY E. SAPUTRA
Usia : 21 Tahun.
Pekerjaan : MAHASISWA

No	Pertanyaan	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Bagaimana tampilan aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ini?	✓		
2	Apakah aplikasi ini mudah untuk dioperasikan oleh anda?	✓		
3	Apakah data tentang wisata pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> sudah sesuai dalam membantu anda mengetahui informasi wisata yang ada di Raja Ampat?	✓		
4	Bagaimana kesesuaian peta lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ?		✓	
5	Apakah petunjuk lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Raja Ampat</i> jelas dalam menunjukkan letak lokasinya?		✓	

*Berilah tanda (✓) pada pilihan penilaian.

Tanda Tangan


DONY E. S.

Kuisisioner Kelengkapan Tugas Akhir(Skripsi)

Nama Mahasiswa : Wahyudi Hatta

NIM : 10.18.012

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Judul Skripsi : "Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat Berbasis Android"

Identitas Penguji :

Nama : MARIO LOURDES

Usia : 22 Tahun.

Pekerjaan : MAHASISWA

No	Pertanyaan	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Bagaimana tampilan aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ini?	✓		
2	Apakah aplikasi ini mudah untuk dioperasikan oleh anda?	✓		
3	Apakah data tentang wisata pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> sudah sesuai dalam membantu anda mengetahui informasi wisata yang ada di Raja Ampat?		✓	
4	Bagaimana kesesuaian peta lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ?		✓	
5	Apakah petunjuk lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Raja Ampat</i> jelas dalam menunjukkan letak lokasinya?	✓		

*Berilah tanda (✓) pada pilihan penilaian.

Tanda Tangan


MARIO LOURDES

Kuisisioner Kelengkapan Tugas Akhir(Skripsi)

Nama Mahasiswa : Wahyudi Hatta

NIM : 10.18.012

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Judul Skripsi : "Aplikasi Pariwisata Kabupaten Raja Ampat Berbasis Android"

Identitas Penguji :

Nama : Wahyudi s Thain

Usia : 21 Tahun.

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Pertanyaan	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Bagaimana tampilan aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ini?	✓		
2	Apakah aplikasi ini mudah untuk dioperasikan oleh anda?	✓		
3	Apakah data tentang wisata pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> sudah sesuai dalam membantu anda mengetahui informasi wisata yang ada di Raja Ampat?	✓		
4	Bagaimana kesesuaian peta lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Kabupaten Raja Ampat</i> ?		✓	
5	Apakah petunjuk lokasi pada aplikasi <i>Pariwisata Raja Ampat</i> jelas dalam menunjukkan letak lokasinya?	✓		

*Berilah tanda (✓) pada pilihan penilaian.

Tanda Tangan

