

APLIKASI PEMANDU WISATA BATAM BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Oleh :

MOH.KHOIRUL ANAM NIM 3311111030

Disusun untuk memenuhi syarat kelulusan Program Diploma III



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM
BATAM
2014**

HALAMAN PENGESAHAN
APLIKASI PEMANDU WISATA BATAM BERBASIS ANDROID

Oleh :
MOH. KHOIRUL ANAM (3311111030)



Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan
sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya
di
PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM

Batam, 12 Juli 2014

Disetujui oleh;
Pembimbing,

Andy Triwinarko, ST, MT

NIK. 105038

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini, saya:

NIM : 3311111030

Nama : Moh. Khoirul Anam

adalah mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Batam yang menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul:

APLIKASI PEMANDU WISATA BATAM BERBASIS ANDROID

disusun dengan:

1. tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
2. tidak melakukan pemalsuan data
3. tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa ijin pemilik

Jika kemudian terbukti terjadi pelanggaran terhadap pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi apapun termasuk pencabutan gelar akademik.

Lembar pernyataan ini juga memberikan hak kepada Politeknik Batam untuk mempergunakan, mendistribusikan ataupun memproduksi ulang seluruh hasil Tugas Akhir ini.

Batam, 12 juli 2014

Moh. Khoirul Anam
3311111030

KATA PENGANTAR

Dengan rahmat dan puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini tepat pada waktunya yang merupakan syarat kelulusan dari mata kuliah Tugas Akhir dengan judul "Aplikasi Pemandu Wisata Batam Berbasis Android".

Di dalam penulisan karya tulis ini tidak berjalan dengan tanpa hambatan, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun karya tulis ini, antara lain :

1. Orang tua atas kasih sayangnya, memotivasi dan memberikan nasihat yang membangkitkan semangat kami
2. Bapak Andy Triwinarko , selaku dosen pembimbing mata kuliah Tugas Akhir.
3. Orang tua dan teman teman yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
4. Teman-teman seperjuangan Teknik Informatika angkatan 2011 yang memberikan semangat dan motivasi.

Dalam penulisan karya tulis ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan .oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran, kritik dan pendapat dari pembaca yang sifatnya membangun demi kesempurnaan karya tulis ini. Dengan harapan tinggi agar karya tulis sederhana ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Batam, 12 juli 2014

Penulis

ABSTRACT

APLIKASI PEMANDU WISATA BATAM BERBASIS ANDROID

Batam selain dikenal sebagai kota industry juga memiliki banyak potensi wisata yang jika di kelola dengan baik dapat memberikan pendapatan bagi daerah dan juga Negara,Namun masalah yang ada adalah bagaimana memberikan informasi serta mensosialisasikan lokasi pariwisata di kota batam, bagaimana selama ini informasi yang ada masih manual , seperti dari mulut ke mulut atau berupa buku, hal tersebut kurang efisien dan kurang efektif .Untuk itu di perlukan sebuah aplikasi yang mampu menjawab permasalahan yang ada, salah satunya adalah sebuah aplikasi Pemandu Wisata Batam Berbasis Android yang dapat membantu Wisatawan untuk mengetahui lokasi lokasi wisata yang ada di kota Batam.

Kata Kunci : Aplikasi,Pemandu wisata,Android,Batam

ABSTRACT

BATAM TOUR GUIDE APPLICATION BASED ANDROID

Besides Batam also known as industrial city has a lot of tourism potential if managed properly can provide revenue for the region and also. But the existing state problem is how to provide information and disseminating tourism locations in the city Batam, how far there is still manual information, such as word of mouth or in the form of a book, it is less efficient and less effective. For it is in need of an application that is able to address the existing constraint, one of which is an application-based Android Batam Tour Guide can help Travellers to know the location of the existing tourist sites in the city Batam.

Key word : application, Tour Guide , Android

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| Halaman Judul | i |
| Halaman Pengesahan | ii |
| Halamana Pernyataan | iii |
| Kata Pengantar..... | iv |
| Halaman Abstrack | v |
| Daftar Isi | |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 1 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan | 2 |
| 1.5 Sistematika Penulisan | 2 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 3 |
| 2.1 Dasar Teori | 3 |
| 2.1.1 Jenis Jenis Wisata di kota Batam..... | 8 |
| 2.1.2 Pemand Wisata | 8 |
| 2.1.3 Android..... | 8 |
| 2.1.4 SDK (<i>Software Development Kit</i>) | 11 |
| 2.1.5 ADT (<i>Android Development Tools</i>) | 11 |
| 2.1.6 Eclipse | 11 |
| 2.1.6.1 Sejarah Eclipse | 12 |
| 2.1.6.2 Arsitektur Eclipse | 13 |
| 2.1.6.3 Versi Eclipse..... | 13 |
| | |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | 15 |
| 3.1 Analisis | 15 |
| 3.1.1 Analisis Sistem | 15 |

| | |
|---|----|
| 3.1.2 Deskripsi Umum Sistem..... | 15 |
| 3.1.3 Analisis Kinerja Sistem Aplikasi Pemandu Wisata Batam | 16 |
| 3.1.4 Analisis Lingkungan Operasional | 16 |
| 3.1.5 Analisis Pengguna | 17 |
| 3.2 Perancangan Aplikasi | 17 |
| 3.2.1 Kebutuhan Fungsional..... | 17 |
| 3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem..... | 17 |
| 3.3 Analisis Use Case Diagram | 17 |
| 3.4 Skenario Use Case | 18 |
| 3.4.1 Use case cari lokasi wisata bahari | 19 |
| 3.4.2 Use case cari lokasi wisata belanja..... | 19 |
| 3.4.3 Use case cari lokasi wisata kuliner | 19 |
| 3.4.4 Use case cari lokasi wisata Olahraga..... | 19 |
| 3.4.5 Use case cari lokasi wisata Sejarah | 20 |
| 3.4.6 Use case cari lokasi wisata Religi..... | 20 |
| 3.5 Analisis Class | 20 |
| 3.6 Squence Diagram..... | 21 |
| 3.6.1 Squence Diagram Cari Lokasi Wisata Bahari | 22 |
| 3.6.2 Squence Diagram Cari Lokasi Wisata Belanja..... | 23 |
| 3.6.3 Squence Diagram Cari Lokasi Wisata Kuliner..... | 23 |
| 3.6.4 Squence Diagram Cari Lokasi Wisata Olahraga | 24 |
| 3.6.5 Squence Diagram Cari Lokasi Wisata Religi | 24 |
| 3.6.6 Squence Diagram Cari Lokasi Wisata Sejarah..... | 25 |
| 3.7 Class Diagram..... | 25 |
| 3.8 Kelas Rinci | 26 |
| 3.8.1 Kelas GUI Halaman Utama | 26 |
| 3.8.2 GUI Penutup | 26 |
| 3.8.3 GUI Jenis Wisata | 27 |
| 3.8.4 GUI pilih Wisata..... | 27 |
| 3.8.5 GUI Informasi Wisata | 28 |
| 3.9 Perancangan Tampilan Antar Muka | 29 |

| | |
|---|----|
| 3.9.1 Perancangan Tampilan Splash Awal | 29 |
| 3.9.2 Perancangan Tampilan Menu Utama Aplikasi | 30 |
| 3.9.3 Perancangan Tampilan Pilih Wisata..... | 31 |
| 3.9.4 Perancangan Tampilan Jenis Wisata yang di pilih | 32 |
| 3.9.5 Perancangan Tampilan penjelasan wisata | 33 |
| 3.9.6 Perancangan Tampilan Map | 34 |
| | |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN | 35 |
| 4.1 Implementasi Kelas Java | 35 |
| 4.2 Implementasi Antar Muka Javas | 36 |
| 4.3 Hasil Implementasi interface (Antar Muka) | 37 |
| 4.3.1 Interface pengguna tampilan awal | 37 |
| 4.3.2 Interface menu utama aplikasi | 38 |
| 4.3.3 Interface pilih wisata | 39 |
| 4.3.4 interface wisata yang di pilih..... | 40 |
| 4.3.5 interface rincian wisata..... | 41 |
| 4.3.6 interface map lokasi wisata..... | 42 |
| 4.4 Pengujian | 43 |
| | |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 45 |
| 5.1 Kesimpulan | 45 |
| 5.2 Saran | 45 |
| | |
| Daftar Pustaka..... | 46 |

| | |
|--|----|
| Daftar Gambar | |
| Gambar 1 Deskripsi umum Sistem..... | 15 |
| Gambar 2 Use case Diagram | 18 |
| Gambar 3 Analis Class | 20 |
| Gambar 4 Squence Diagram..... | 21 |
| Gambar 5 Sequence Diagram Cari lokasi wisata bahari | 22 |
| Gambar 6 Sequence Diagram Cari lokasi isata belanja..... | 23 |
| Gambar 7 Sequence Diagram Cari lokasi isata kuliner | 23 |
| Gambar 8 Sequence Diagram Cari lokasi isata olahraga | 24 |
| Gambar 9 Sequence Diagram Cari lokasi isata religi..... | 24 |
| Gambar 10 Sequence Diagram Cari lokasi isata sejarah | 25 |
| Gambar 11 Class Diagram..... | 25 |
| Gambar 12 Perancangan tampilan splash awal | 29 |
| Gambar 13 Perancangan Tampilan menu mtama aplikasi..... | 30 |
| Gambar 14 Perancangan Tampilan pilih wisata | 31 |
| Gambar 15 Perancangan Tampilan jenis wisata yang di pilih..... | 32 |
| Gambar 16 Perancangan tampilan penjelasan wisata..... | 33 |
| Gambar 17 Perancangang tampilan Map..... | 34 |
| Gambar 18 interface pengguna tampilan awal | 37 |
| Gambar 19 interface Menu Utama Aplikasi | 38 |
| Gambar 20_interface pilih Wisata..... | 39 |
| Gambar 21 Interface Wisata yang di pilih..... | 40 |
| Gambar 22 interface rincian wisata | 41 |
| Gambar 23 interface map lokasi wisata..... | 42 |
| | |
| Daftar Tabel..... | |
| Tabel 1 sifat eclipse | 12 |
| Tabel 2 versi eclipse | 14 |
| Tabel 3 Spesifikasi Perangkat lunak..... | 16 |
| Tabel 4 Kelas GUI Halaman Utama..... | 26 |

| | |
|--|----|
| Tabel 5 GUI Penutup..... | 26 |
| Tabel 6 GUI Jenis Wisata..... | 27 |
| Tabel 7 GUI Pilih Wisata | 27 |
| Tabel 8 GUI Informasi Wisata | 28 |
| Tabel 9 Implementasi Kelas Java | 35 |
| Tabel 10 Implementasi Antar Muka Java..... | 36 |
| Tabel 11 Pengujian | 40 |

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Kota Batam mempunyai berbagai macam wisata yang menarik. Batam memiliki banyak tempat wisata dimana wisata merupakan salah satu aspek yang sangat mendukung berkembangnya suatu daerah. Kebanyakan wisatawan yang datang ke Batam untuk berkunjung ke tempat- tempat yang belum pernah di kunjungi oleh calon wisatawan yang akan berkunjung

Salah satu kendala yang dihadapi dalam hal pemberian informasi kepada wisatawan pariwisata adalah tidak adanya sistem informasi yang efektif untuk para wisatawan. Dalam penyampaian informasinya masih manual, seperti pemberian brosur, *pamflet*, poster, dan buku-buku dilakukan jika ada wisatawan yang datang berkunjung ke suatu obyek wisata yang dikunjunginya.

Dari uraian di atas akan dibangun sebuah sistem aplikasi yang berbasis *mobile* Android. dan aplikasi ini nantinya memberikan informasi mengenai peta letak informasi tempat wisata

I.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun Aplikasi Pemandu Wisata Batam Berbasis Android
2. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi Pemandu Wisata Batam Berbasis Android
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu para wisatawan dalam mencari lokasi wisata ataupun tempat tempat yang biasa di kunjungi wisatawan beserta informasi tempat wisata

I.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi di rancang berbasis android
2. Menampilkan tempat tempat wisata khususnya tempat tempat wisata di pulau Batam
3. Data data yang ada terbatas pada tahun 2013 dan 2014

I.4 Tujuan

1. Membangun aplikasi yang di gunakan untuk memandu wisatawan mengunjungi tempat-tempat wisata khususnya di pulau batam
2. Membuat aplkasi mobile berbasis android

I.5 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan pustaka, berisi referensi, penjelasan mengenai tool dan teknik yang digunakan untuk pembuatan Aplikasi.

BAB III Analisis dan Perancangan, berisi penjelasan umum tentang Aplikasi, desain sistem, fitur utama dan fitur tambahanya Apliaksi, profil pengguna, tampilan antarmuka dan penjelasan.

BAB IV Implementasi dan pengujian, berisi implementasi kelas, implementasi antarmuka, skenario pengujian, hasil rincian pengujian.

BAB V Kesimpulan dan Saran, berisi kesimpulan dari hasil pengujian aplikasi dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam tugas akhir ini referensi yang digunakan adalah situs website resmi dinas pariwisata kota batam yang di miliki oleh dinas pariwisata kota batam, di mana situs ini memberikan informasi mengenai wisata yang ada di kota Batam. Perbandingan dengan aplikasi Tugas Akhir ini adalah Aplikasi yang berbasis android.

2.1.1 Jenis Jenis Wisata Di Kota Batam

1. Wisata Bahari

wisata bahari ini adalah sebuah kegiatan wisata yang berkaitan dengan laut, pantai dan danau:

Kepulauan Abang , Kepulauan Abang yang memiliki kegiatan wisata terdiri dari : Pulau Abang Besar (Pantai Air Taung) , Pulau Ranuh dan Pulau Pengalap. Daya tarik wisata Bahari yang dimiliki pulau ini adalah Taman laut yang memiliki terumbu karang hidup yang cukup baik dan banyak di jumpai ikan teri hijau dan ikan hias lainnya. Taman laut ini dapat dimanfaatkan untuk kegiatan menyelam (diving) dan

Pantai Marina, Kawasan Pantai Marina dibangun dengan konsep pengembangan kota tepi pantai (water front city). Atraksi wisata Bahari yang ditawarkan : Banana, Boat,

Pantai Sekilak, Lokasi yang terletak di Batu Besar ini memiliki kelebihan seperti Pantai berpasir putih, sarana permainan anak.

Pantai Kampung Nongsa, Daya tariknya wisatanya adalah keberadaan kampung tradisional melayu di pesisir pantai dengan keindahan Panorama Kota Singapura. Lebar Pantai saat air surut berkisar 20-40 meter, sedangkan

panjangnya mencapai 200-300 meter. Pantai ini berlokasi diantara Nongsa Marina dan Batam View yang dapat di tempuh dari Nagoya 30-60 menit , Bandara Hang Nadim 10-20 menit, yang dapat ditempuh menggunakan taksi ataupun minibus jurusan Nongsa.

2. Wisata Belanja

wisata belanja ini adalah suatu aktifitas wisata dengan mengunjungi daerah tertentu yang menyediakan berbagai barang atau jasa untuk dibeli

Batam City Square, Lokasi yang terletak di Penuin ini merupakan Merupakan pusat perbelanjaan yang menjual produk-produk luar dengan berbagai bentuk seperti tas, jam, sepatu, baju, aksesoris dengan harga yang menarik. Dapat ditempuh dengan kendaraan umum lebih kurang 10 menit dari Pelabuhan Harbour Bay, 7 menit dari Nagoya, 15 menit dari Pelabuhan Batam Center dan 45 menit dari Hang Nadim.

Diamond City Mall, Lokasi yang terletak di Jodoh ini merupakan pusat penjualan perlengkapan keperluan muslimah dengan harga dan barang yang bermutu, juga dilengkapi dengan department store yang menjual produk-produk luar dan dalam negeri.

Lucky Plaza, Lokasi yang terletak di Nagoya ini merupakan Pusat perbelanjaan dimana hampir semua retail menawarkan produk-produk telephone seluler / HP dan merupakan tempat terbesar di Batam. Produk yang ditawarkan baik produk keluaran terbaru maupun bekas. Dengan harga yang ditawarkan bersaing, pusat perbelanjaan ini selalu ramai dikunjungi. Menuju Lucky Plaza yang berada di pusat perbelanjaan Nagoya, dapat ditempuh dengan berjalan kaki jika menginap di sekitar Nagoya, dan menggunakan kendaraan umum lebih kurang 10 menit dari Pelabuhan Harbur Bay, 15 menit dari Pelabuhan Batam Center, 45 menit dari Bandara Hang Nadim.

Mega Mall, Lokasi yang terletak di Batam Centre ini merupakan Pusat perbelanjaan yang berada di dekat pelabuhan Internasional, yang menyediakan berbagai toko bermerk seperti Levi's, Wrangler, Adidas, Matahari Dept.Store, juga menawarkan berbagai tempat makan seperti KFC, A&W, Es Teler 77 dan lainnya. Untuk menuju ke Mega Mall, Anda bisa menggunakan shuttle bus khusus dari hotel-hotel tempat penjemputan atau menggunakan angkutan umum menuju Batam Centre.

Nagoya, Lokasi yang terletak di Pertokoan sekitar Nagoya ini merupakan deretan pertokoan yang menjual aksesoris seperti sepatu, tas, ikat pinggang, jam dan lain-lain dengan kualitas dan harga yang bersaing. Dengan deretan toko-toko tersebut yang menjual produk aksesoris, memudahkan pengunjung pindah dari satu toko ke toko berikutnya. Jika Anda menginap di Nagoya dapat di tempuh dengan berjalan kaki, namun juga dapat di tempuh dengan kendaraan umum. Dengan jarak lebih kurang 7 menit dari Pelabuhan Harbour Bay, 15 menit dari Pelabuhan Batam Center dan 45 menit dari Bandara Hang Nadim.

3. Wisata Kuliner

Wisata kuliner adalah suatu perjalanan yang di dalamnya meliputi kegiatan mengonsumsi makanan lokal dari suatu daerah; perjalanan dengan tujuan utamanya adalah menikmati makanan dan minuman dan atau mengunjungi suatu kegiatan kuliner,

Restaurant Pondok Batam Kuning, Jl. Prambanan Bukit Senyum - Jodoh

Restaurant Sanur, Batam Center

Restaurant Waterfront Seafood, Jl. Tanjung Uncang – Sekupang

Food City 72, Nagoya Restaurant yang berada di Nagoya ini memiliki beraneka masakan andalan yang telah mereka sajikan.

Heng Lai Food Court, Restoran yang berada di baloi ini memiliki beraneka masakan andalan yang telah mereka sajikan.dll

4. Wisata Olahraga

Wisata olahraga ini adalah wisata yang berhubungan dengan kegiatan yang mengolah raga,

Air Soft Gun Delta Force 1, Komp. Pasar Pelita Lt. II & III Pelita

Palm Spring Golf & Country Club Indah Puri Golf & Resort, sekupang

Tamarin Santana Golf & Country Club, Nongsa

5. Wisata Religi

Wisata Religi adalah salah satu jenis produk wisata yang berkaitan erat dengan religi atau keagamaan yang dianut oleh manusia. Wisata religi dimaknai sebagai kegiatan wisata ke tempat yang memiliki makna khusus bagi umat beragama,

1) Masjid Raya, Masjid mulai dibangun pada 1999, dan rampung 2001 ini mempunyai keunikan tersendiri, dimana di dalam masjid tidak ada tiang penyanggah sehingga ruangan di dalam masjid tampak luas. Dengan arsitektur yang bergaya Timur Tengah dengan dihiasi oleh ornamen-ornamen yang indah membuat Masjid Raya Batam semakin indah khususnya pada waktu malam dengan sorotan lampu yang membuat semakin megah. Masjid ini mempunyai kemiripan dengan salah satu Masjid yang ada di daerah Sulawesi, karena di buat oleh arsitek yang sama sehingga seolah-olah masjid ini mempunyai kembaran. Untuk menuju Masjid Raya Batam cukup ditempuh 3 menit dari Pelabuhan Internasional Batam Centre, 15-20 menit dari Nagoya dan Bandara Hang Nadim.

2) Pura Agung Amertha Bhuana, Lokasi di tiban, Lokasi ini dapat ditempuh dengan menggunakan kendaraan umum dengan waktu 30 menit dari Bandara, 15 menit dari Pelabuhan Internasional Batam Center dan 10 menit dari Nagoya.

3)Vihara Maha Duta Maitreya Sei Panas, Vihara Maha Duta Meitreya merupakan salah satu Vihara Terbesar di Asia Tenggara. Letaknya yang strategis yang dekat dengan Singapura dan Malaysia, menjadikan Vihara ini ramai dikunjungi oleh umat Budha baik untuk beribadah maupun melihat keagungan Vihara ini. Vihara ini terletak di tengah kota dapat ditempuh 10 menit dari Pelabuhan International Batam centre.

4)Klenteng Cetya Tridarma, Batam Centre

5)Patung Dwi Kwan Im,Tanjung Pinggir-Sekupang

6. Wisata Sejarah

Wisata yang melihat sesuatu kejadian di masa lalu yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak.

1)Kamp Vietnam, Lokasi bekas peninggalan pengungsi Vietnam di Galang, dimana terdapat kamp pengungsian, foto-foto, kuburan, kapal serta benda maupun peninggalan bersejarah lainnya. Untuk mencapai Kamp Pengungsi Vietnam ini, bisa ditempuh dengan menggunakan kendaraan carteran maupun bis umum namun hanya melewati jalur ini 2x sehari.

2)Makam Temenggung, Makam Temenggung Abdul Jamal yang terletak di Pulau Bulang Lintang merupakan salah satu Temenggung pada jaman kerajaan Riau-Lingga. Terdapat musium mini yang menggambarkan profile beliau semasa hidup serta benda-benda peninggalan beliau, serta terdapat makam-makam dari keluarga beliau seperti istrinya Raja Maimunah. Untuk menuju ke Makam Temenggung Abdul Jamal menuju Pulau Bulang Lintang dengan menggunakan pancung dari Pelabuhan Sagulung dimana jika hendak kesana harus ditempuh dengan menggunakan pancung dari Pelabuhan Sagulung dengan jarak tempuh lebih kurang 20 menit.

3)Makam Nong Isa Nongsa, Nong Isa merupakan salah satu penduduk asli Pulau Batam, dimana berkat hasil kerja keras beliau mampu memajukan daerah Nongsa

pada awal berdirinya Batam. Nongsa yang dikenal sebagai pelabuhan yang banyak disinggahi oleh pedagang sebelum menuju ke Singapura dan Semenanjung Malaysia.

2.1.2 Pemandu Wisata

Berdasarkan keputusan menparpostel Nomor km.82/pw/0102/MPPT-88, pramuwisata adalah seseorang yang bertugas memberikan bimbingan , penerangan, dan petunjuk tentang objek wisata , serta mampu membantu segala sesuatu yang di perlukan wisatawan. Menurut Drs. Adi soenarno, M.B.A dalam kamus istilah pariwisata sebagai seseorang yang bertugas mengantar tamu ke objek wisata dan menerangkan objek wisatatersebut . (Muhajir. 2005:11)

Pemandu wisata adalah profesi di bidang kepariwisataan.Pemandu Wisata di sebut juga Pramuwisata atau *Tour Guide* dalam Bahasa inggris. Dimana Pemandu Wisata adalah seseorang yang berkewajiban memberi petunjuk dan informasi yang di perlukan wisatawan untuk menuju atau mengelilingi tempat-tempat wisata

2.1.3 Android

Android merupakan sistem operasi telepon seluler yang tumbuh di tengah sistem operasi lainnya yang berkembang dewasa ini. Sistem Operasi lainnya seperti Windows Mobile, iOS-iPhone, Symbian, dan masih banyak lagi juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan di atas perangkat hardware yang ada. Akan tetapi, sistem operasi yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka.

Android menawarkan sebuah lingkungan yang berbeda untuk pengembang. Setiap aplikasi memiliki tingkatan yang sama. Android tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. API yang disediakan menawarkan akses

ke hardware, maupun data-data ponsel sekaligus, atau data sistem sendiri. Bahkan, pengguna dapat menghapus aplikasi inti dan menggantinya dengan aplikasi pihak ketiga.

fitur dan Arsitektur Android

Fitur yang tersedia pada android adalah :

1. *Framework* Aplikasi : memungkinkan penggunaan dan pemindahan dari komponen yang tersedia.
2. *Dalvik Virtual Machine* : *virtual machine* yang dioptimalkan untuk perangkat *mobile*.
3. Grafik : grafik 2D dan grafik 3D yang didasarkan pada *library* OpenGL.
4. *SQLite* : untuk menyimpan data.
5. Mendukung Media : audio, video, dan berbagai format gambar (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF).
6. GSM, Bluetooth, Edge, 3G, WiFi, Camera, *Global Positioning System* (GPS), *compass*, dan *accelerometer* (tergantung hardware).
7. Lingkungan pengembangan yang kaya, termasuk emolator, peralatan debugging, dan plugin untuk Eclipse IDE.

Sistem operasi Android dibangun berdasarkan kernel linux, dan memiliki arsitektur sebagai berikut:

1.Application

Lapisan ini adalah lapisan aplikasi, serangkaian aplikasi akan terdapat pada Android termasuk kalender, kontak, SMS (*Short Message Service*), dan lain sebagainya. Aplikasi-aplikasi ini ditulis dengan bahasa pemrograman java

2. Application Framework

Pengembang aplikasi memiliki akses penuh ke Android sama dengan aplikasi inti yang telah tersedia. Pengembang dapat mudah mengakses informasi lokasi, mengatur alarm, menambah pemberitahuan ke status bar dan lainnya sebagainya. Arsitektur aplikasi ini dirancang untuk menyederhanakan penggunaan kembali komponen, aplikasi apa pun yang dapat memublikasikan kemampuan dan aplikasi lainnya dapat menggunakan kemampuan mereka sesuai batasan keamanan. Dasar dari aplikasi adalah seperangkat layanan sistem, yaitu berbagai *view* yang digunakan untuk membangun *user interface*, *content provider* yang memungkinkan aplikasi berbagi data, *ResourceManager* menyediakan akses bukan kode seperti grafik, string, dan layout, *NotificationManager* yang akan membuat aplikasi dapat menampilkan tanda pada status bar dan *ActivityManager* yang berguna mengatur daur hidup dari aplikasi.

3. Libraries

Satu set *libraries* dalam bahasa C/C++ yang digunakan oleh berbagai komponen pada sistem Android.

4. Android Runtime

Satu set *libraries* inti yang menyediakan sebagian besar fungsi yang tersedia di *libraries* inti dari bahasa pemrograman Java. Setiap aplikasi akan berjalan sebagai proses sendiri pada *Dalvik Virtual Machine*.

5. Linux Kernel

Android bergantung pada Linux versi 2.6 untuk layanan sistem inti seperti keamanan, manajemen memori, manajemen proses, network stack, dan model *driver*. Kernel juga bertindak sebagai lapisan antara hardware dan seluruh software.

2.1.4 SDK (Software Development Kit)

Android-SDK merupakan *tools* bagi para programmer yang ingin mengembangkan aplikasi berbasis google android. Android SDK mencakup seperangkat alat pengembangan yang komprehensif. Android SDK terdiri dari *debugger, libraries, handset emulator, dokumentasi, contoh kode, dan tutorial*. Saat ini Android sudah mendukung arsitektur x86 pada Linux (distribusi Linux apapun untuk *desktop* modern), Mac OS X 10.4.8 atau lebih, Windows XP atau Vista. Persyaratan mencakup JDK, Apache Ant dan Python 2.2 atau yang lebih baru. IDE yang didukung secara resmi adalah Eclipse 3.2 atau lebih dengan

menggunakan *plugin Android Development Tools (ADT)*, dengan ini pengembang dapat menggunakan teks editor untuk mengedit file Java dan XML serta menggunakan peralatan *command line* untuk menciptakan, membangun, melakukan *debug* aplikasi Android dan pengendalian perangkat Android (misalnya, *reboot*, menginstal paket perangkat lunak dengan jarak jauh).

2.1.5 ADT (Android Development Tools)

Android Development Tools (ADT) adalah *plugin* untuk Eclipse yang didesain untuk pengembangan aplikasi Android. ADT memungkinkan Eclipse untuk digunakan dalam membuat aplikasi Android baru, membuat *User Interface*, menambahkan komponen berdasarkan *framework API* Android, *debug* aplikasi, dan pemaketan aplikasi Android.

2.1.6 Eclipse

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

Tabel.1 sifat eclipse

| | |
|-----------------------|---|
| Multi-platform | Target sistem operasi Eclipse adalah Microsoft Windows, Linux, Solaris, AIX, HP-UX dan Mac OS X. |
| Multi-language | Eclipse dikembangkan dengan bahasa pemrograman Java, akan tetapi Eclipse mendukung pengembangan aplikasi berbasis bahasa pemrograman lainnya, seperti C/C++, Cobol, Python, Perl, PHP, dan lain sebagainya. |
| Multi-role | Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi, Eclipse pun bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, test perangkat lunak, pengembangan web, dan lain sebagainya. |

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

2.1.6.1 Sejarah Eclipse

Eclipse awalnya dikembangkan oleh IBM untuk menggantikan perangkat lunak pengembangan IBM Visual Age for Java 4.0. Produk Eclipse ini diluncurkan oleh IBM pada tanggal 5 November 2001. IBM menginvestasikan US\$ 40 juta untuk pengembangannya. Sejak 5 November 2001, konsorsium Eclipse Foundation mengambil alih pengembangan Eclipse lebih lanjut

2.1.6.2 Arsitektur Eclipse

Sejak versi 3.0, Eclipse pada dasarnya merupakan sebuah *kernel*. Apa yang dapat digunakan di dalam Eclipse sebenarnya adalah fungsi dari *plug-in* yang sudah dipasang (diinstal). Ini merupakan basis dari Eclipse yang dinamakan *Rich Client Platform (RCP)*.^[10]

Berikut ini adalah komponen yang membentuk RCP:

1. *Core platform*
2. OSGi
3. SWT (*Standard Widget Toolkit*)
4. JFace
5. *Eclipse Workbench*

Secara standar Eclipse selalu dilengkapi dengan JDT (*Java Development*

Tools), *plug-in* yang membuat Eclipse kompatibel untuk mengembangkan program Java, dan PDE (*Plug-in Development Environment*) untuk mengembangkan *plug-in* baru. Eclipse beserta *plug-in*-nya diimplementasikan dalam bahasa pemrograman Java.

2.1.6.3 Versi Eclipse

Sejak tahun 2006, Eclipse Foundation mengkoordinasikan peluncuran Eclipse secara rutin dan simultan yang dikenal dengan nama *Simultaneous Release*. Setiap versi peluncuran terdiri dari Eclipse Platform dan juga sejumlah proyek yang terlibat dalam proyek Eclipse.

Tujuan sistem ini adalah untuk menyediakan distribusi Eclipse dengan fitur-fitur dan versi yang terstandarisasi. Hal ini juga dimaksudkan untuk

mempermudah *deployment* dan *maintenance* untuk sistem enterprise, serta untuk kenyamanan. Peluncuran simultan dijadwalkan pada bulan Juni setiap tahunnya.

Tabel 2 versi eclipse

| Kode Peluncuran | Tanggal Peluncuran | Platform | Nama Proyek |
|------------------------|---------------------------|-----------------|--------------------|
| Eclipse 3.0 | 28 Juni 2004 | 3.0 | |
| Eclipse 3.0 | 28 Juni 2005 | 3.1 | |
| Calisto | 30 Juni 2006 | 3.2 | Calisto Project |
| Europa | 29 Juni 2007 | 3.3 | Europa Project |
| Ganymede | 25 Juni 2008 | 3.4 | Ganymede Project |
| Galileo | 24 Juni 2009 | 3.5 | Galileo Project |
| Helios | 23 Juni 2010 | 3.6 | |

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

3.1.1 Analisis Sistem

Aplikasi Pemandu Wisata Batam Berbasis Android ini membantu para user yaitu wisatawan untuk mengetahui lokasi-lokasi tempat wisata dengan menggunakan smartphone dengan OS android. Dalam aplikasi ini terdapat informasi tempat-tempat wisata yang ada di kota Batam.

3.1.2 Deskripsi Umum Sistem



Gambar 1 Deskripsi umum sistem

Gambaran umum Aplikasi ini akan menjelaskan tentang proses kerja aplikasi. Pemandu Wisata Batam nantinya akan berhubungan antara user dan aplikasi. dapat di jelaskan di mana terdapat user yang cukup mengunduh dan menginstall aplikasi ini, kemudian si user cukup menjalankan aplikasi ini dan mengikuti petunjuk yang ada di aplikasi dan aplikasi akan memberikan informasi yang di butuhkan untuk berwisata.

3.1.3 Analisis Kinerja Sistem Aplikasi Pemandu Wisata Batam

Gambaran umum *Aplikasi* ini menjelaskan tentang proses kerja *Aplikasi* Pemandu Wisata Batam. Deskripsi dari proses kerja ini adalah :

1. Wisatawan yang ingin berwisata cukup memiliki aplikasi ini
2. Wisatawan menginstal aplikasi ini
3. Wisatawan memilih wisata
4. Aplikasi Menampilkan informasi tempat wisata serta menampilkan letak tempat wisata dalam sebuah map
5. Wisatawan menuju lokasi

3.1.4 Analisis Lingkungan Operasional

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini sebagai berikut:

Tabel 3 Spesifikasi Perangkat lunak

| No | Jenis Perangkat Lunak | Perangkat lunak yang digunakan |
|----|--------------------------------|--------------------------------|
| 1 | Sistem Operasi pada smartphone | Minimal versi 2.2 |
| 2 | Sistem Operasi pada PC | Windows 7 |
| 5 | IDE | Eclipse Galileo |
| 6 | Perangkat lunak pendukung | Notepad++ |

3.1.5 Analisis Pengguna

Profil pengguna dari aplikasi ini adalah user yaitu wisatawan yang ingin mendapatkan informasi mengenai wisata yang ada di kota batam.

3.2 Perancangan Aplikasi

3.2.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional aplikasi:

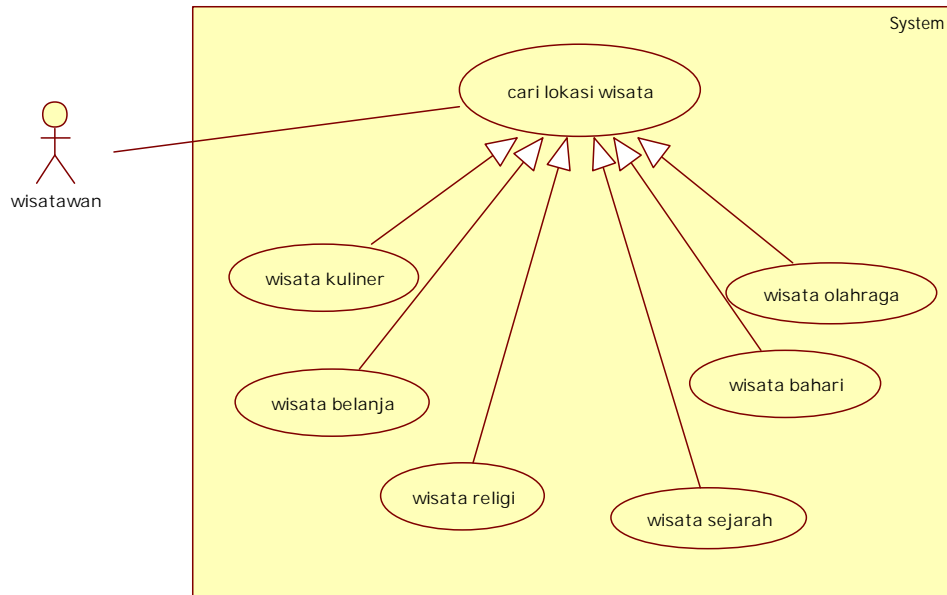
1. Aplikasi dapat menampilkan list jenis wisata di *smartphone* pengguna.
2. Aplikasi dapat menampilkan detail wisata yang di pilih ke *smartphone* pengguna.
3. Aplikasi dapat menampilkan letak wisata di *smartphone* pengguna.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem SDM (Brainware)

Kebutuhan sistem SDM dalam aplikasi ini hnyalah seorang User yang menjalankan aplikasi ini

3.3. Analisis Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang di sediakan oleh sistem, dalam hal ini terdapat actor , interaksi dan ketergantungan antar *use case* tersebut



Gambar 2 Use Case Diagram

Pada *use case* di atas,terdapat gambar orang atau wisatawan yang bearti actor dalam hal ini wisatawan dan tujuh *use case* yang di simbolkan dengan gambar elips.*use case* yang ada,Cari Lokasi Wisata,Wisat Kuliner,Wisata Belanja,Wisata Religi,Wisata Sejarah,Wisata Bahari,Wisata Olahraga. symbol panah dengan dengan ujung putih berarti generelasi use case yang di tunjukkan, dan sementara garis lurus dari actor ke masing-masing *use case* menggambarkan interaksi.

3.4 Skenario Use Case

Seperti yang terlihat pada gambar, aplikasi ini memiliki 1 use case dengan enam generalisasi. Pasa bagian ini akan di jelaskan scenario dari tiap-tiap use case dan juga generalisasinya, berikut adalah penjelasannya:

3.4.1. Use Case Cari Lokasi Wisata Bahari

Kondisi Awal : Wisatawan ingin mencari lokasi wisata Bahari di kota Batam

Kondisi Akhir :Menemukan lokasi wisata Bahari

Skenario : wisatawan mencari wisatak Bahari dan wisatawan menemukan lokasi wisata Bahari, kemudian wisatawan menuju lokasi wisata Bahari

3.4.2 Use Case Cari Lokasi Wisata Belanja

Kondisi Awal : Wisatawan ingin mencari lokasi wisata Belanja di kota Batam

Kondisi Akhir :Menemukan lokasi wisata Belanja

Skenario : wisatawan mencari wisata Belanja dan wisatawan menemukan lokasi wisata Belanja, kemudian wisatawan menuju lokasi wisata Belanja

3.4.3 Use Case Cari Lokasi Wisata Kuliner

Kondisi Awal : Wisatawan ingin mencari lokasi wisata Bahari di kota Batam

Kondisi Akhir :Menemukan lokasi wisata Kuliner

Skenario :wisatawan mencari wisatak Kuliner dan wisatawan menemukan lokasi wisata Kuliner, kemudian wisatawan menuju lokasi wisata Kuliner

3.4.4 Use Case Cari Lokasi Wisata Olahraga

Kondisi Awal : Wisatawan ingin mencari lokasi wisata Olahraga di kota Batam

Kondisi Akhir : Menemukan lokasi wisata Olahraga

Skenario : wisatawan mencari wisata Olahraga dan wisatawan menemukan lokasi wisata Olahraga, kemudian wisatawan menuju lokasi wisata Olahraga

3.4.5 Use case Cari Lokasi Wisata Sejarah

Kondisi Awal : Wisatawan ingin mencari lokasi wisata Sejarah di kota Batam

Kondisi Akhir : Menemukan Lokasi Wisata Sejarah

Skenario : wisatawan mencari wisata Sejarah dan wisatawan menemukan lokasi wisata Sejarah, kemudian wisatawan menuju lokasi wisata Sejarah

3.4.6 Use case Cari Lokasi Wisata Religi

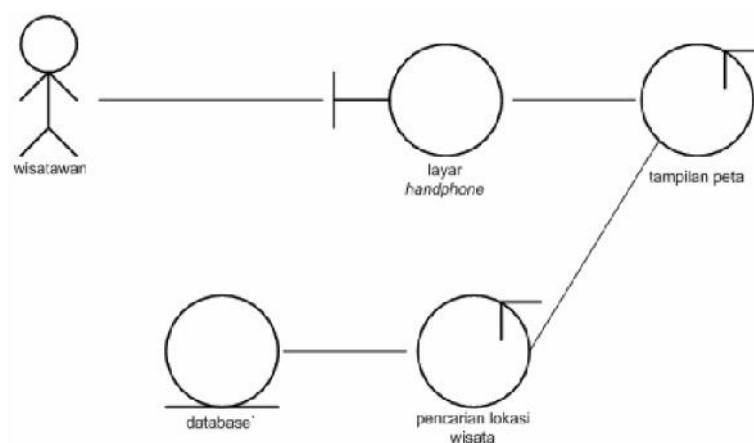
Kondisi Awal : Wisatawan ingin mencari lokasi wisata Religi di kota Batam

Kondisi Akhir : Menemukan Lokasi Wisata Religi

Skenario : wisatawan mencari wisata Religi dan wisatawan menemukan lokasi wisata Religi, kemudian wisatawan menuju lokasi wisata Religi

3.5 Analisis Class

Berikut ini adalah gambar dari Analysis Class yang menunjukkan interaksi actor (wisatawan) dengan aplikasi.

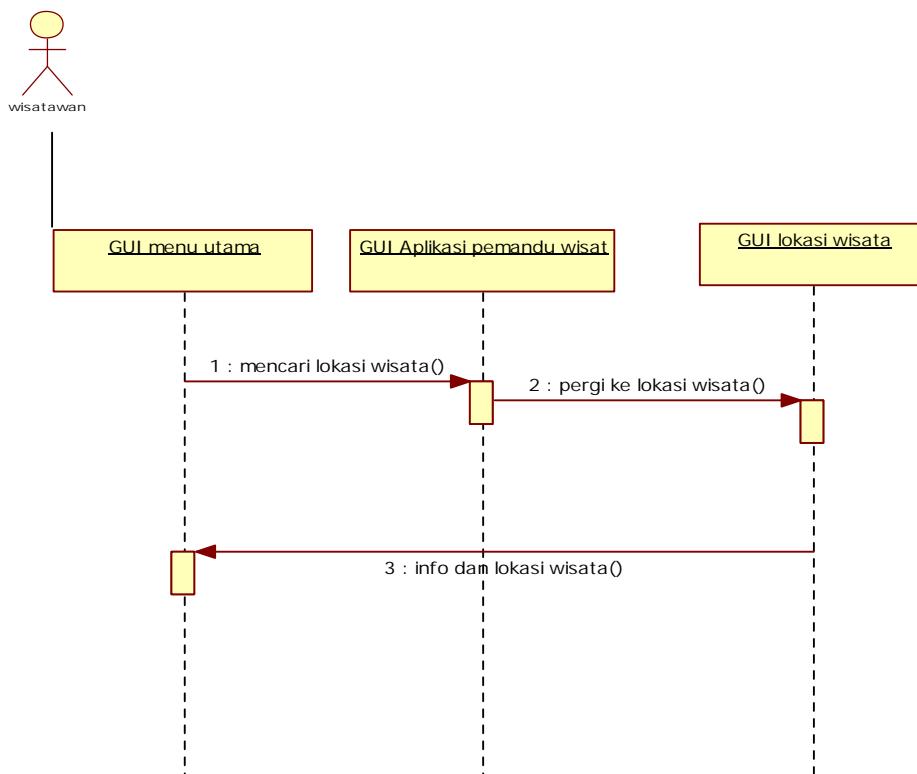


Gambar 3 Analisis Class

Pada gambar di atas terdapat simbol orang yang menunjukkan actor dalam hal ini adalah wisatawan. Simbol lingkaran dengan huruf T sampingnya menunjukkan *interface*, lingkaran dengan tanda panah di sampingnya menunjukkan proses yang terjadi dalam sistem, dan lingkaran dengan garis di bawahnya menunjukkan database. Di mulai dengan wisatawan melihat tampilan pada layar *smartphone* dan jika wisatawan ingin melakukan pencarian lokasi wisata maka dapat dilakukan setelah tampilan muncul data yang di perlukan oleh aplikasi di peroleh langsung dari database yang terintegrasi di dalam aplikasi

3.6 Squence Diagram

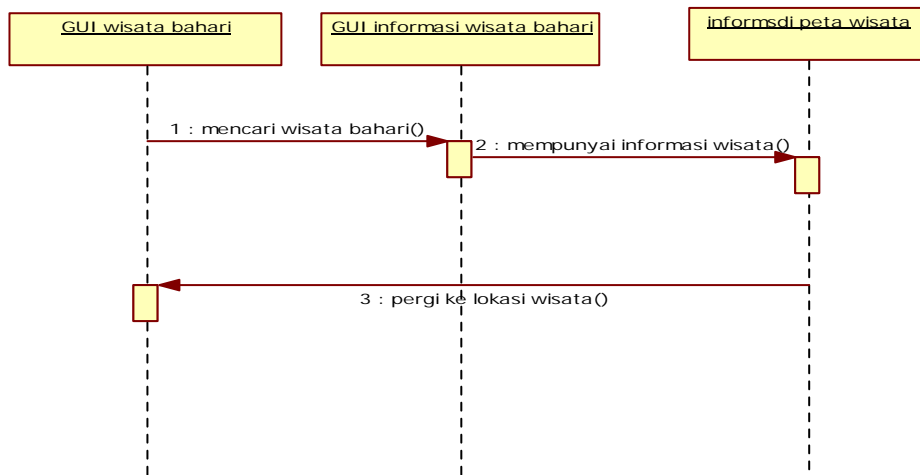
Dalam UML (*Unified Modelling Language*), *sequence Diagram* merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dalam sebuah sistem dan pesan apa saja yang di pertukarkan



Gambar 4 squence Diagram

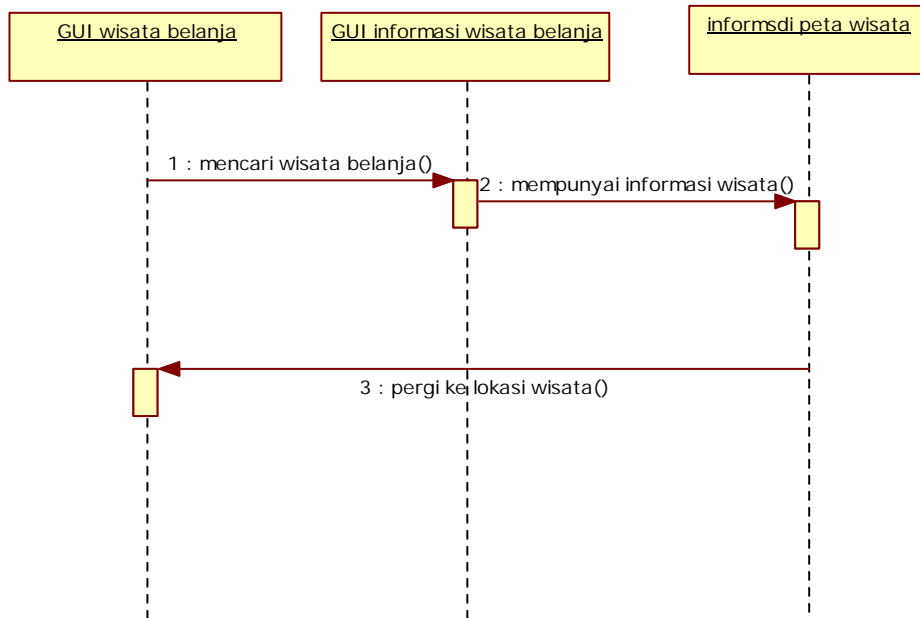
Sequence diagram dimulai dengan pengguna aplikasi mengakses aplikasi dan mencari tahu tentang jenis jenis jenis dan penjelasan mengenai wisata wisata yang yang di tampilkan, kemudian aplikasi akan memberikan penjelasan mengenai informasi wisata yang ada yang di sajikan kepada pengguna aplikasi tentang wisata wisata yang ada, kemudian pengguna mengetahui lokasi wisata yang di tampilkan aplikasi di *smartphone* pengguna

3.6.1 Sequence Diagram Cari Lokasi Wisata Bahari



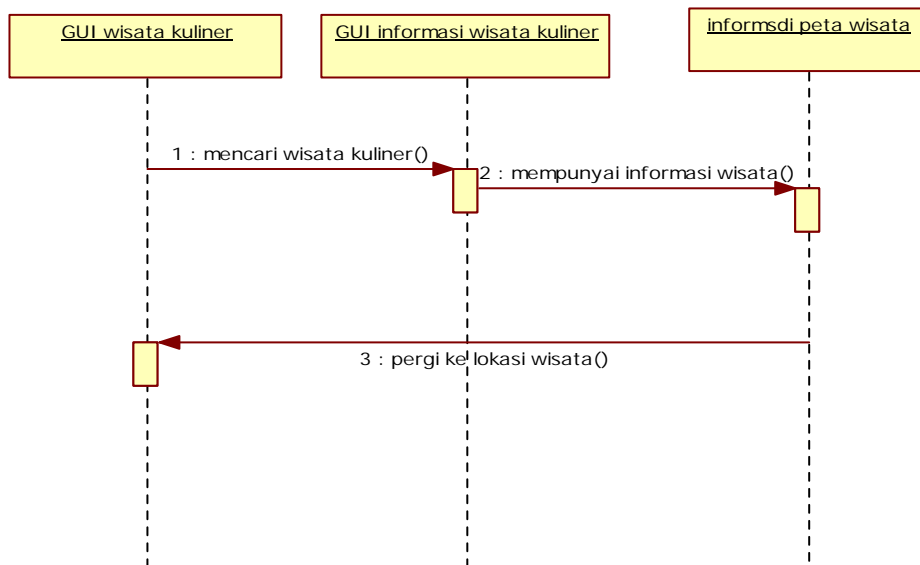
Gambar 5 Sequence Diagram Cari Lokasi Wisata Bahari

3.6.2 Sequence Diagram Cari Lokasi Wisata Belanja



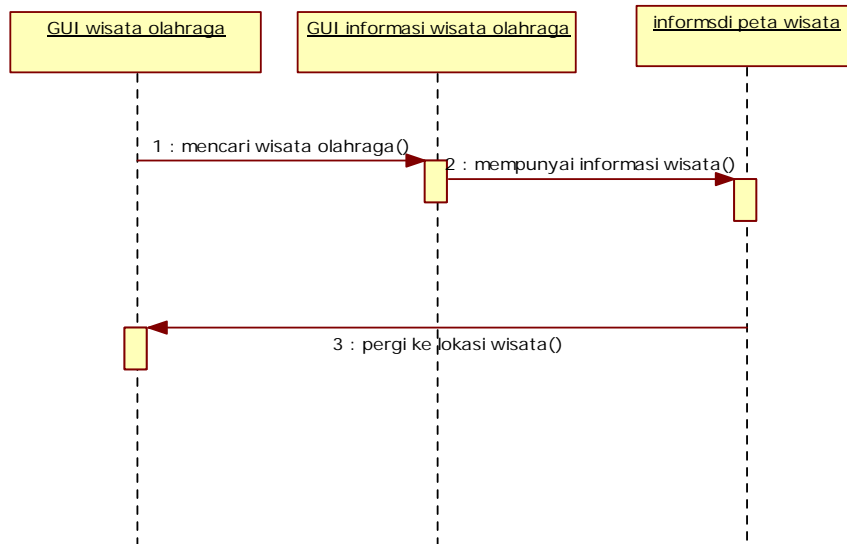
Gambar 6 Sequence Diagram Cari Lokasi Wisata Belanja

3.6.3 Sequence Diagram Cari Lokasi Wisata Kuliner



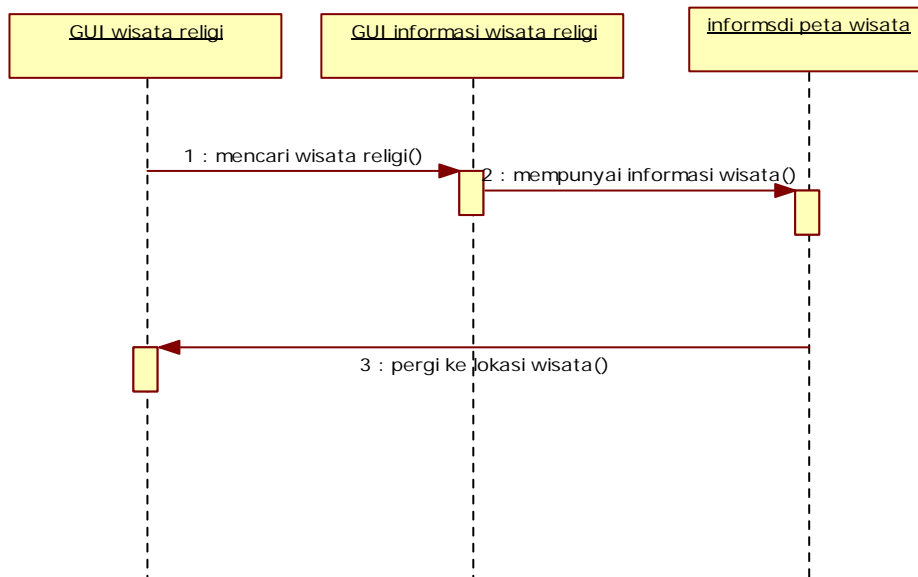
Gambar 7 Sequence Diagram Cari Lokasi Wisata Kuliner

3.6.4 Sequence Diagram Cari Lokasi Wisata Olahraga



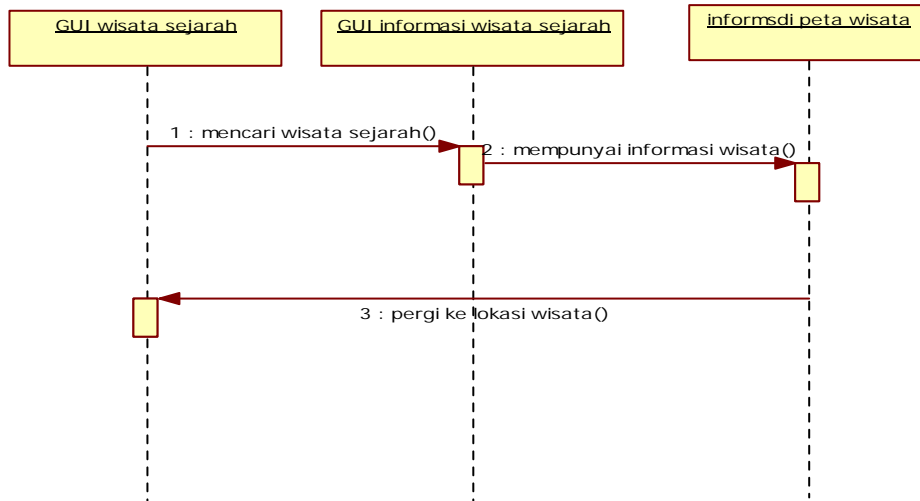
Gambar 8 Sequence Diagram Cari Lokasi Wisata Olahraga

3.6.5 Sequence Diagram Cari Lokasi Wisata Religi



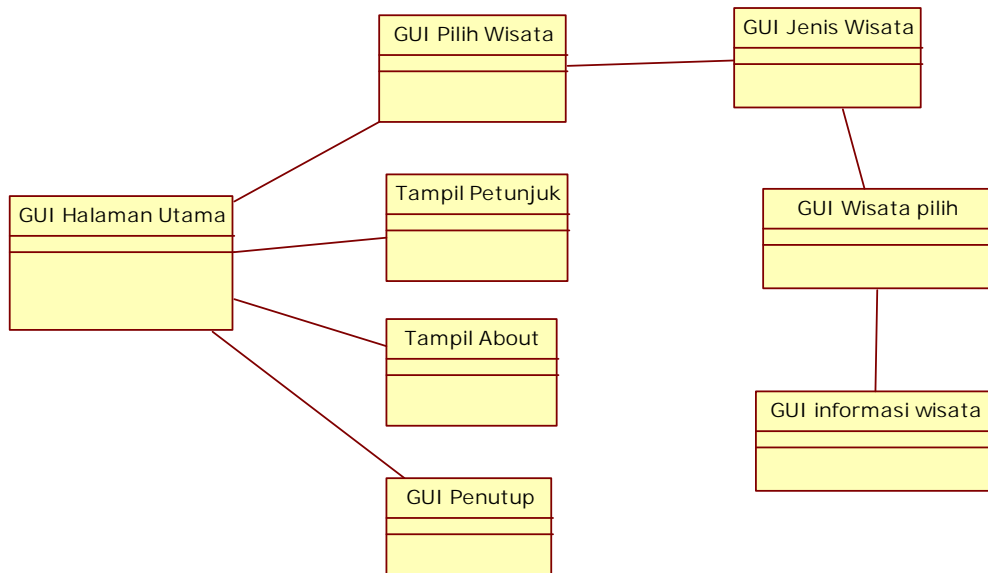
Gambar 9 Sequence Diagram Cari Lokasi Wisata Religi

3.6.6 Sequence Diagram Cari Lokasi Wisata Sejarah



Gambar 10 Sequence Diagram Cari Lokasi Wisata Sejarah

3.7 Class Diagram



Gambar 11 Class Diagram

3.8 Kelas Rinci

3.8.1 Kelas GUI Halaman Utama

Tabel 4 Kelas GUI Halaman Utama

| |
|---|
| GUI Halaman Utama |
| -pilih wisata -tentang -keluar -petunjuk |
| +load halaman utama |

3.8.2 GUI Penutup

Tabel 5 GUI Penutup

| |
|---|
| GUI Penutup |
| -keluar aplikasi -ya keluar aplikasi -tidak keluar aplikasi |
| +load penutup |

3.8.3 GUI Jenis Wisata

Tabel 6 GUI Jenis Wisata

| |
|--|
| GUI Jenis Wisata |
| -wisata bahari -wisata belanja -wisata kuliner -wisata olahraga -wisata religi |
| +load jenis wisata |

3.8.4 GUI Pilih Wisata

Tabel 7 GUI Pilih Wisata

| |
|----------------------------------|
| Gui pilih wisata |
| -pilih 1 -pilih 2 -Pilih 3 |
| +Load pilih wisata |

3.8.5 GUI Informasi Wisata

Tabel 8 GUI Informasi Wisata

| |
|---|
| GUI Informasi Wisata |
| -informasi wisata -lokasi wisata -peta wisata |
| +load informasi wisata |

3.9 Perancangang Tampilan Antar Muka

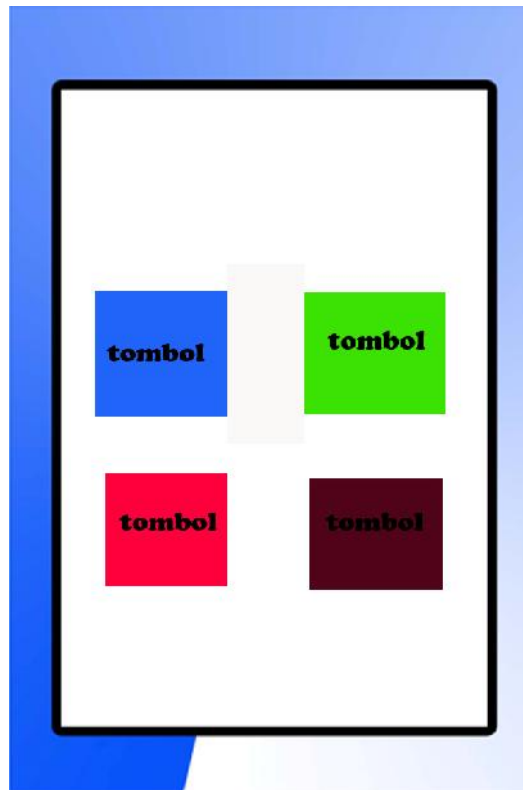
3.9.1 Perancangang tampilan splash awal



Gambar 12 Perancangang tampilan splash awal

Gambar di atas menunjukkan tampilan splash awal sebelum masuk ke menu utama

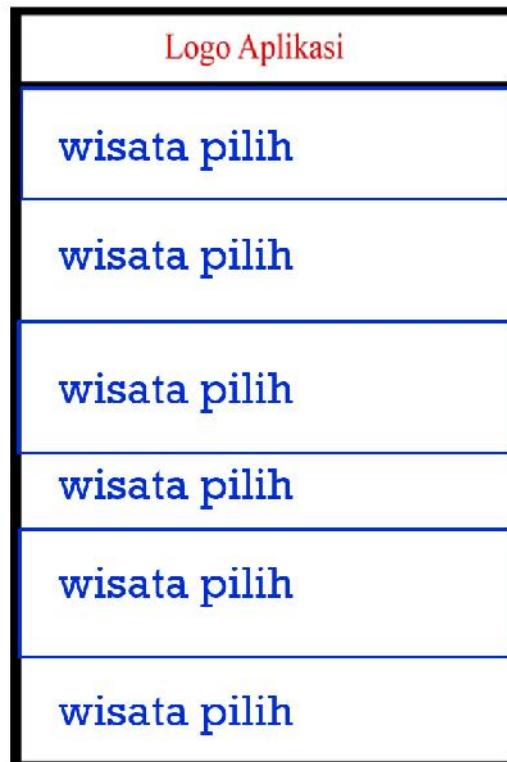
3.9.2 Perancangang Tampilan menu utama aplikasi



Gambar 13 Perancangangan Tampilan menu mtama aplikasi

Gambar di atas gambar rancangan menu utama di mana akan terdapat 4 tombol di mana setiap tombol memiliki fungsi masing masing.

3.9.3 Perancangang Tampilan pilih wisata



Gambar 14 Perancangan Tampilan pilih wisata

Gambar di atas menunjukkan di mana si user bisa memilih jenis wisata yang akan di pilih untuk di kunjungi

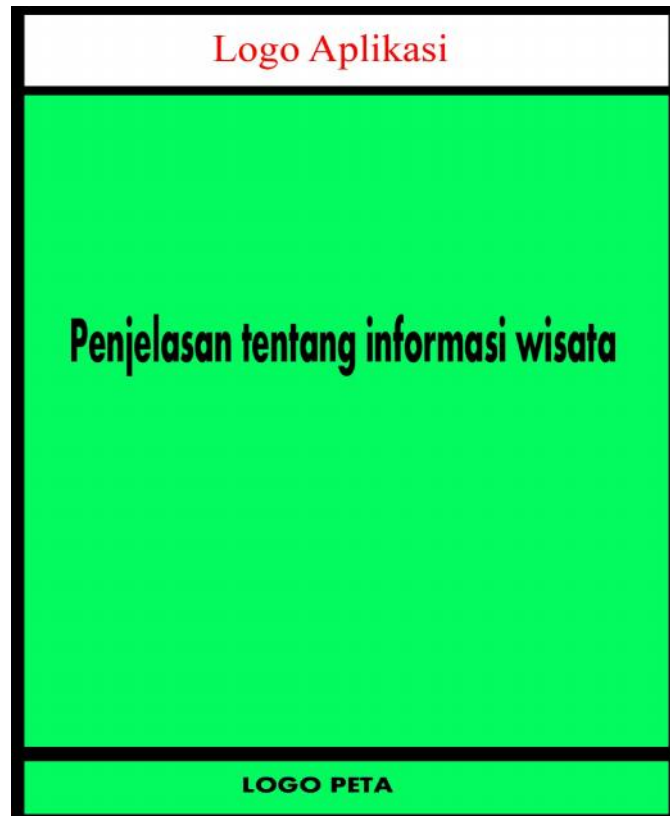
3.9.4 Perancangang Tampilan jenis wisata yang di pilih

| Wisata yang di pilih | |
|----------------------|------------|
| Wisata 1 | Penjelasan |
| Wisata 2 | Penjelasan |
| Wisata 3 | Penjelasan |

Gambar 15 Perancangan Tampilan jenis wisata yang di pilih

Gambar diatas menunjukkan setelah wisatawan memilih jenis wisata yang di pilih maka di tampilkan wisata wisata yang sejenis yang ingin di kunjungi.

3.9.5 Perancang tampilan penjelasan wisata



Gambar 16 Perancangan tampilan penjelasan wisata

Gambar di atas adalah informasi mengenai wisata yang di pilih oleh si user di dalamnya di berikan penjelasan mengenai wisata, dan di bagian bawah terdapat sebuah peta yang apa bila di sentuh akan menampilkan lokasi

3.9.6 Perancangang tampilan Map



Gambar 17 Perancangang tampilan Map

Gambar di atas menampilkan peta di mana lokasi wisata tersebut dan wisatawan bisa memperbesar dan memperkecil gambar

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Setelah proses analisis dan perancangan di lakukan, maka tahapan selanjutnya yaitu mengimplementasikan rancangan tersebut dalam bentuk program atau aplikasi yang sudah jadi dan pembuatan hasil uji program tersebut. Pada bab ini akan di paparkan hasil implementasi aplikasi Pemandu Wisata batam Berbasis Android.

4.1 Implementasi Kelas Java

Berdasarkan perancangan yang telah di lakukan, maka hasil implementasi kelas yang di buat secara detail dapat di lihat pada table di bawah ini.

Tabel 9 Implementasi Kelas Java

| No | Nama Kelas | Nama File Fisik | Nama File Executable |
|-----------|-------------------|------------------------|-----------------------------|
| 1. | Menu_Splash | Splash.java | Splash.class |
| 2. | Database | Database.java | Database.class |
| 3. | Detail | DetailTum.java | DetailTum.class |
| 4. | Kuliner | Kuliner.java | Kuliner.class |
| 5. | ListWisata | ListWisata.java | ListWisata.class |
| 6. | MainActivity | MainActivity.java | MainActivity.class |
| 7. | Menu | Menu.java | Menu.class |

| | | | |
|-----|----------|---------------|----------------|
| 8. | Olahraga | Olahraga.java | Olahraga.class |
| 9. | Petunjuk | Petunjuk.java | Petunjuk.class |
| 10. | Religi | Religi.java | Religi.class |
| 11. | RowItem | RowItem.java | RowItem.class |
| 12. | Sejarah | Sejarah.java | Sejarah.class |
| 13. | Belanja | Belanja.java | Belanja.class |
| 14. | Bahari | Bahari.java | Bahari.class |

4. 2 Implementasi Antar Muka Java

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, maka hasil implementasi antarmuka yang dibuat secara detail dapat dilihat pada tabel.10 berikut.

Tabel.10 Implementasi Antar Muka Java

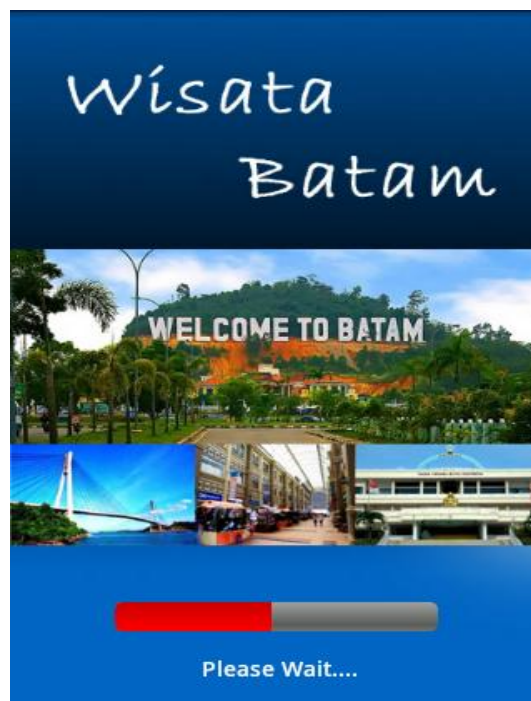
| No | Nama | Nama file fisik | Nama File Executable |
|----|-----------|-----------------|----------------------|
| 1 | splash | splash.xml | splash.xml |
| 2 | Detail | Detail.xml | Detail.xml |
| 3 | About | About.xml | About.xml |
| 4 | List_item | List_item.xml | List_item.xml |

| | | | |
|---|---------------|-------------------|-------------------|
| 5 | Menu | Menu.xml | Menu.xml |
| 6 | Isi_lv | Isi_lv.xml | Isi_lv.xml |
| 7 | Activity_main | Activity_main.xml | Activity_main.xml |

4.3 Hasil Implementasi *interface*(Antar muka)

Pada proses ini implementasi antar muka, yang akan di implementasikan yaitu antarmuka aplikasi pada pengguna

4.3.1 interface pengguna tampilan awal



Gambar 18 interface pengguna tampilan awal

Gambar splash awal aplikasi sebelum masuk ke menu utama.

4.3.2 interface Menu Utama Aplikasi



Gambar 19 interface Menu Utama Aplikasi

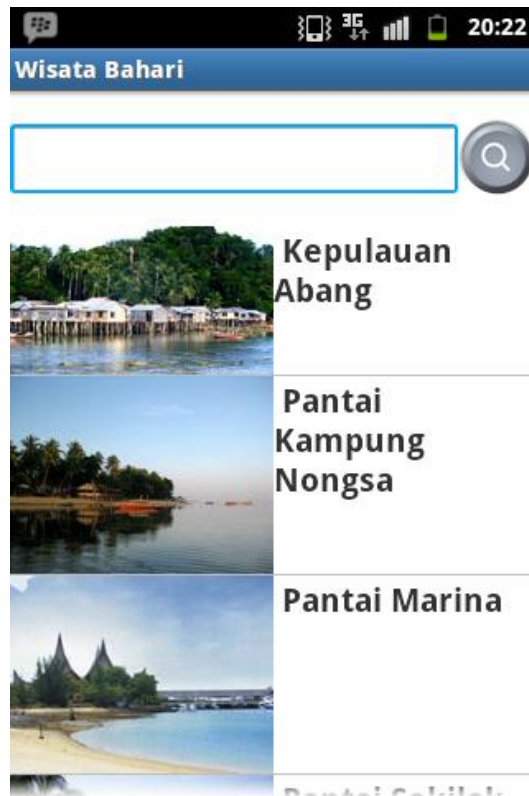
Gambar di atas menunjukkan menu utama di mana terdapat 4 tombol di mana setiap tombol masuk ke class activity

4.3.3 interface pilih Wisata



Gambar 20 interface pilih Wisata

4.3.4 Interface Wisata yang di pilih



Gambar 21 Interface Wisata yang di pilih

Gambar di atas menunjukkan di mana setelah kita memilih salah satu jenis wisata yang ada dan di dalamnya terdapat tampilan seperti yang terlihat di gambar dan kita bias melakukan pencarian dengan memasukkan kata kunci di kolom pencarian

4.3.5 interface rincian wisata



Batam City Square

Lokasi yang terletak di Penuin ini merupakan Merupakan pusat perbelanjaan yang menjual produk-produk luar dengan berbagai bentuk seperti tas, jam, sepatu, baju, aksesoris dengan harga yang menarik. Dapat ditempuh dengan kendaraan umum lebih kurang 10 menit dari Pelabuhan Harbour Bay, 7 menit dari Nagoya, 15 menit dari Pelabuhan Batam Center dan 45 menit dari Hang Nadim.

Gambar 22 interface rincian wisata

4.3.6 interface map lokasi wisata



Gambar 23 interface map lokasi wisata

4.4 Pengujian

Tabel 11 Pengujian

| No | Kelas | Skenario | Data Uji | Target | Pengujian | |
|----|------------------------------|---|--|--|-----------|-------|
| | | | | | sukses | Gagal |
| 1 | <i>History</i> pencari an | Kepuasan pengguna aplikasi menggunakan aplikasi | Pengguna mencari tempat wisata belanja Mega Mall | Pengguna menemukan rincian tempat wisata serta lokasi wisata | ✓ | |
| 2 | | Menekan tombol cari | Data di masukkan ada di database | Masuk ke data yang di cari | ✓ | |
| 3 | | Menekan tombol cari | Data di masukkan tidak ada di database | Muncul pemberitahuan kata kunci salah | ✓ | |
| 4 | Mencari posisi lokasi wisata | Menemukan posisi | Pengguna menemukan posisi lokasi wisata | Menemukan wisata belanja yang di cari | ✓ | |

| | | | | | | |
|---|--|--|---|---|---|--|
| 5 | | Menemukan kata kunci yang di tulis tidak lengkap | Kata kunci yang di tulis di tulis tidak lengkap | Menuju ke salah satu kata yang hamper mendekati | ✓ | |
| 6 | | Menemukan lokasi dengan kata kunci lengkap | Kata kunci di tulis lengkap | Langsung menuju ke kata kunci | ✓ | |

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahapan analisis, perancangan, serta implementasi pada aplikasi pemandu wisata batam berbasis android, maka dapat di tarik kesimpulan :

1. aplikasi ini dapat digunakan wisatawan dalam mengunjungi tempat tempat wisata di pulau batam.
2. Aplikasi ini bisa di install di *smartphone* android

5.2 Saran

Aplikasi Pemandu wisata Batam Berbasis Android ini di bangun dengan sederhana dan masih banyak kekurangan untuk pengembangn selanjutnya aplikasi ini di harapkan dapat lebih lagi memberikan informasi yang lebih baik dan lebih detail.

DAFTAR PUSTAKA

1. <http://batamkota.go.id/pariwisata.php>, di akses 17 Januari 2014
2. <http://id.wikipedia.org/wiki/Pariwisata>
3. <http://id.wikipedia.org/wiki/Pramuwisata>, di akses 18 Januari 2014
4. Muhajir.2005. *Menjadi Pemandu Wisata Pemula*.jakarta:PT.Grasindo
5. Dharman, Akhmad. *Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP dan MySQL*, Jogjakarta: Lokomedia, 2013
6. Safaat,Nazrudin. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung: Informatika, 2012
7. Hadi. *Pengenalan Android*. Jakarta : IT Training Centre, 2011

