

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan mengenai perancangan dan pembangunan sistem Informasi Ensiklopedia Kebudayaan Dan Potensi Alam Provinsi Lampung Berbasis Android menggunakan metode pengembangan sistem RUP adalah dijelaskan pada sub-sub pokok bahasan di bawah ini.

4.1 Permulaan (*Inception*)

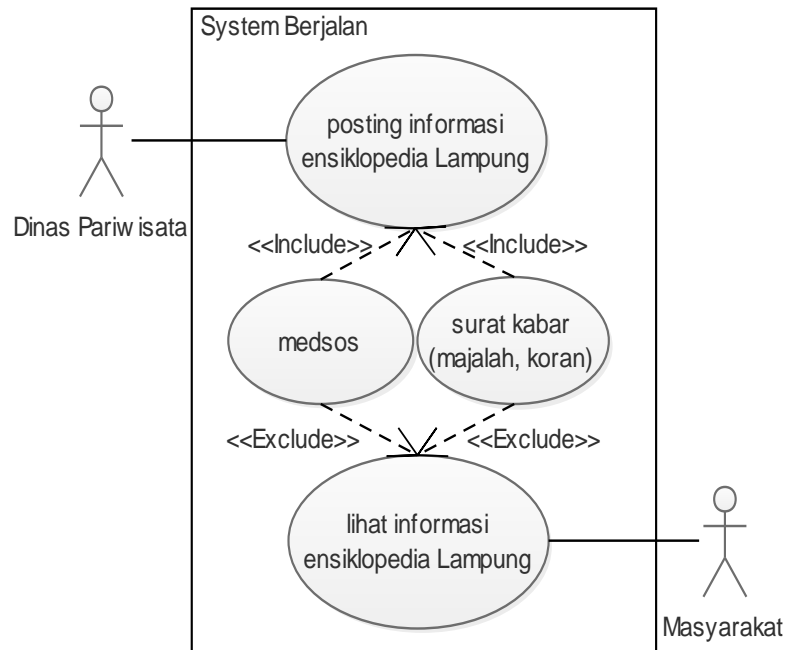
Penelitian ini dilakukan di wilayah Provinsi Lampung yaitu pada pengeksploasian kebudayaan dan potensi alam Lampung melalui Dinas Pariwisata Provinsi Lampung, dengan permasalahan yang didapati adalah kurangnya pengetahuan masyarakat luas tentang kebudayaan dan potensi alam yang ada di Provinsi Lampung.

4.2 Perencanaan atau Perluasan (*Elaboration*)

Tahap perencanaan atau perluasan berisikan analisis, desain/perancangan dan implementasi. Sebelum beranjak ketahapan perancangan, maka dilakukan terlebih dahulu analisis sistem berjalan mengenai penyebaran atau pemberitahuan informasi mengenai ensiklopedia Lampung yang disampaikan oleh Dinas Pariwisata terhadap masyarakat. Analisa sistem berjalan dilakukan guna menganalisa sistem yang berjalan dengan menggunakan pemodelan UML berupa *use case*. Analisa terhadap sistem yang berjalan, nantinya akan menghasilkan usulan sistem yang baru.

4.2.1 Analisis Sistem Berjalan

Analisa sistem berjalan mengenai penyebaran atau pemberitahuan informasi mengenai ensiklopedia Lampung yang disampaikan oleh Dinas Pariwisata terhadap masyarakat adalah seperti dijelaskan pada *use case* Gambar 4.1.



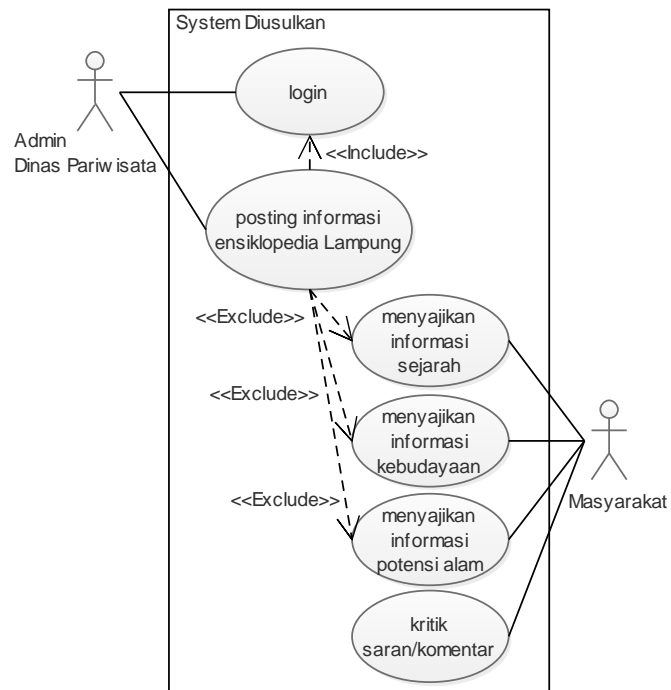
Gambar 4.1 *Use Case* Sistem Berjalan

4.2.2 Perancangan Sistem Diusulkan

Dari analisa mengenai penyebaran atau pemberitahuan informasi mengenai ensiklopedia Lampung yang disampaikan oleh Dinas Pariwisata terhadap masyarakat yang sedang berjalan saat ini, maka diusulkan sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung berbasis Android. Perancangan sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung yang diusulkan terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *database*, *HIPO* dan *interface input/output*.

4.2.2.1 Perancangan *Use Case Diagram*

Perancangan *use case diagram* sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung berbasis Android yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 *Use Case* Sistem Diusulkan

4.2.2.2 Perancangan *Activity Diagram*

Perancangan *activity diagram* dari *use case* sistem diusulkan pada Gambar 4.2 adalah sebagai berikut :

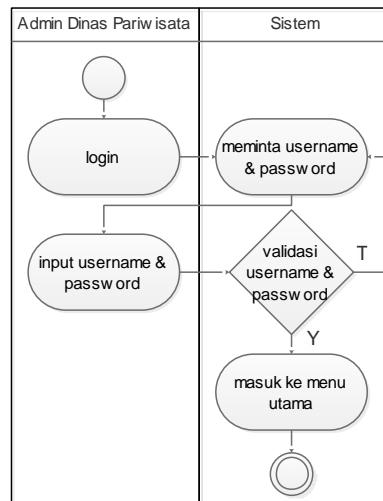
a. *Activity Diagram Login*

Activity diagram login menggambarkan aktifitas admin Dinas Pariwisata untuk mengakses penuh sistem dengan memasukkan *username* dan *password*.

Nama *Use Case* : *Login*

Aktor : Admin Dinas Pariwisata

Tujuan : Mengakses sistem



Gambar 4.3 Activity Diagram Login

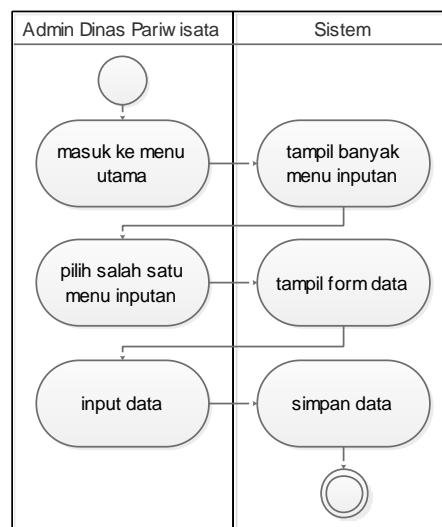
b. Activity Diagram Posting Informasi Ensiklopedia Lampung

Activity diagram posting informasi ensiklopedia Lampung menggambarkan aktifitas admin Dinas Pariwisata dalam melakukan olahan data seperti *input* data ensiklopedia Lampung yang terdiri dari sejarah, kebudayaan, dan potensi alam Lampung.

Nama *Use Case* : Posting Informasi Ensiklopedia Lampung

Aktor : Admin Dinas Pariwisata

Tujuan : Mengolah data ensiklopedia Lampung



Gambar 4.4 Activity Diagram Posting

Informasi Ensiklopedia Lampung

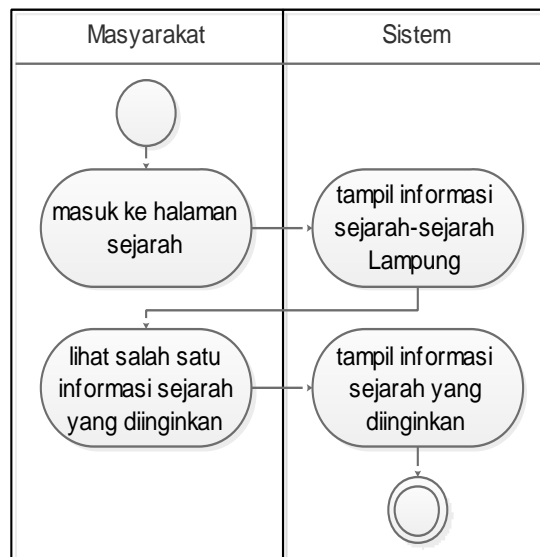
c. *Activity Diagram* Menyajikan Informasi Sejarah

Activity diagram menyajikan informasi sejarah menggambarkan aktivitas *user* dalam mendapatkan informasi mengenai sejarah-sejarah Lampung Pepadun, Pesisir (Saibatin), Way Kanan dan Pesisir Barat.

Nama *Use Case* : Menyajikan Informasi Sejarah

Aktor : Masyarakat

Tujuan : Menyajikan informasi sejarah Lampung



Gambar 4.5 *Activity Diagram* Menyajikan Informasi Sejarah

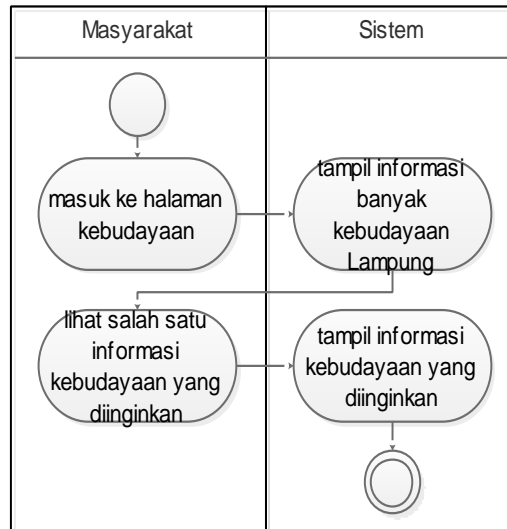
d. *Activity Diagram* Menyajikan Informasi Kebudayaan

Activity diagram menyajikan informasi kebudayaan menggambarkan aktivitas *user* dalam mendapatkan informasi mengenai kebudayaan-kebudayaan Lampung yang terdiri dari rumah adat, pakaian pengantin, tarian adat, makanan khas, lagu daerah, senjata tradisional, dan upacara pernikahan.

Nama *Use Case* : Menyajikan Informasi Kebudayaan

Aktor : Masyarakat

Tujuan : Menyajikan informasi kebudayaan Lampung



Gambar 4.6 *Activity Diagram* Menyajikan Informasi Kebudayaan

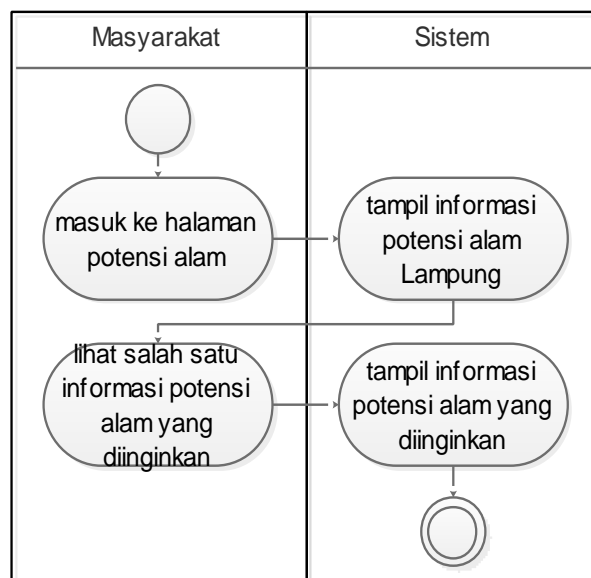
e. *Activity Diagram* Menyajikan Informasi Potensi Alam

Activity diagram menyajikan informasi potensi alam menggambarkan aktivitas *user* dalam mendapatkan informasi mengenai potensi alam Lampung Kabupaten Pesisir Barat dan Way Kanan.

Nama *Use Case* : Menyajikan Informasi Potensi Alam

Aktor : Masyarakat

Tujuan : Menyajikan informasi potensi alam Lampung



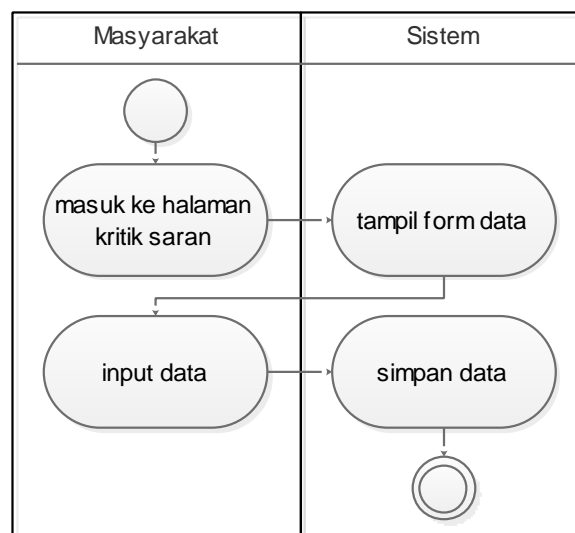
Gambar 4.7 *Activity Diagram* Menyajikan Informasi Kebudayaanf. *Activity Diagram* Kritik Saran

Activity diagram kritik saran menggambarkan aktivitas masyarakat dalam memberikan masukan berupa kritik atau saran dari informasi yang disajikan.

Nama *Use Case* : Kritik Saran

Aktor : Masyarakat

Tujuan : Memberi masukan data kritik/saran

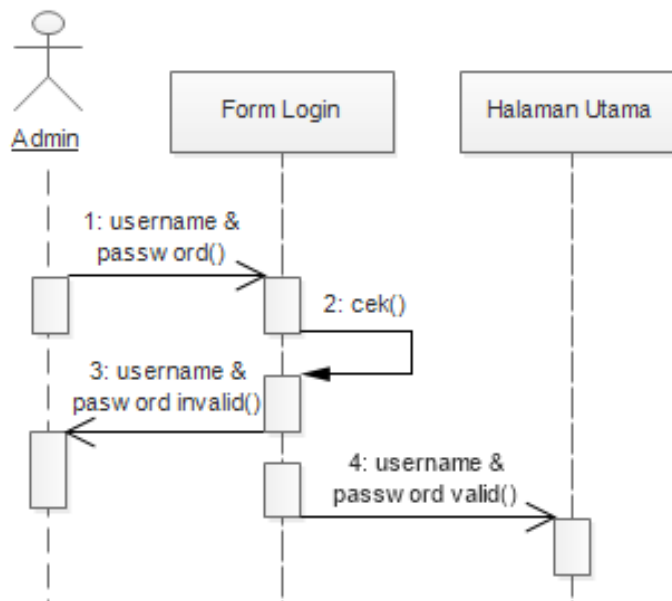
Gambar 4.8 *Activity Diagram* Menyajikan Informasi Kebudayaan

4.2.2.3 Perancangan *Sequence Diagram*

Perancangan *sequence diagram* dari sistem diusulkan adalah sebagai berikut :

a. *Sequence Diagram Login*

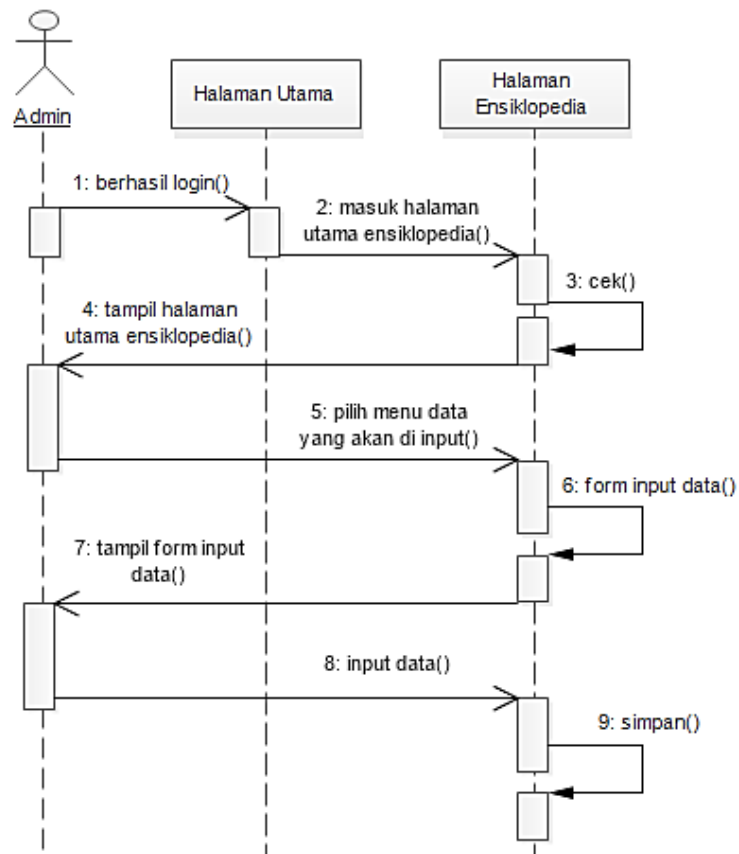
Perancangan *sequence diagram login* sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 *Sequence Diagram Login*

b. *Sequence Diagram Posting Informasi* Ensiklopedia Lampung

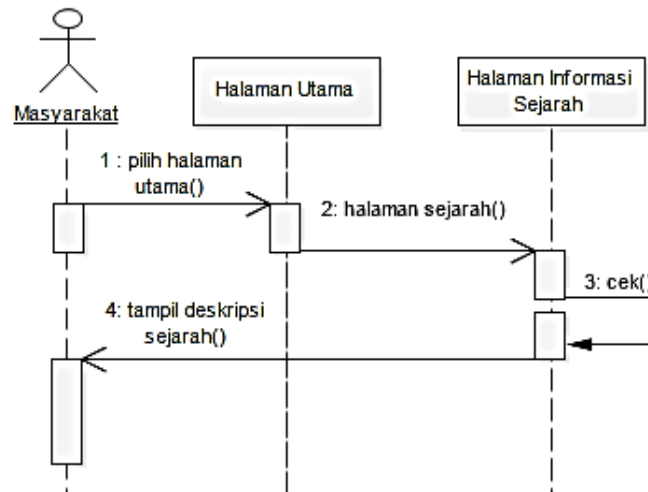
Perancangan *sequence diagram posting* informasi ensiklopedia Lampung sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 *Sequence Diagram Posting Informasi* Ensiklopedia Lampung

c. *Sequence Diagram* Menyajikan Informasi Sejarah

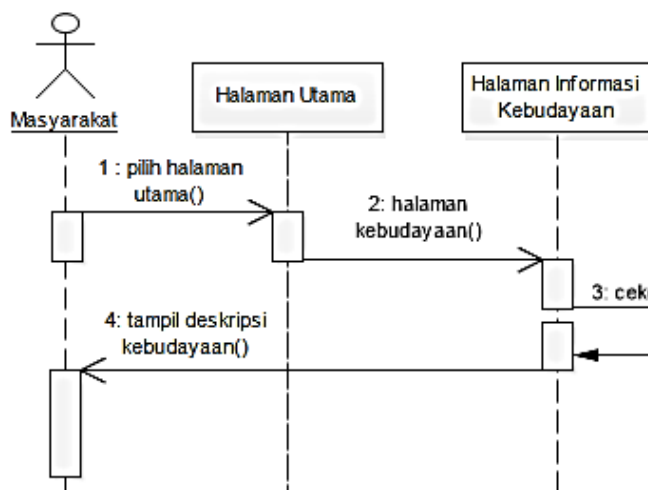
Perancangan *sequence diagram* menyajikan informasi sejarah sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 *Sequence Diagram* Menyajikan Informasi Sejarah

d. *Sequence Diagram* Menyajikan Informasi Kebudayaan

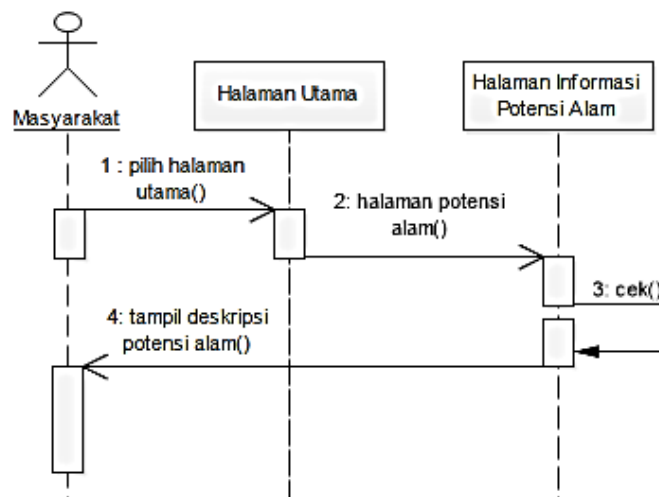
Perancangan *sequence diagram* menyajikan informasi kebudayaan sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 *Sequence Diagram* Menyajikan Informasi Kebudayaan

e. *Sequence Diagram* Menyajikan Informasi Potensi Alam

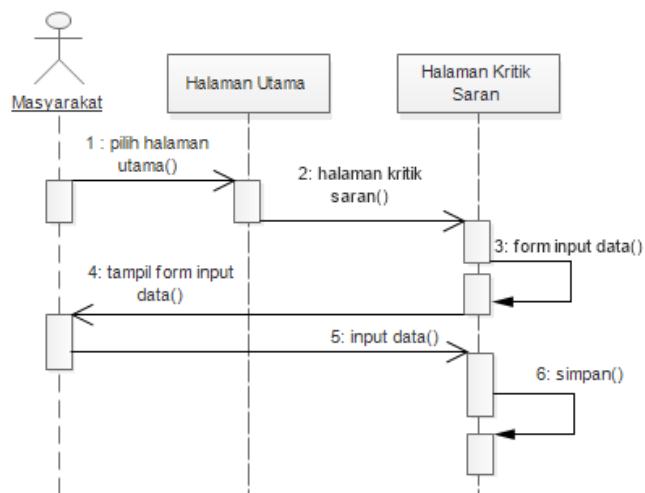
Perancangan *sequence diagram* menyajikan informasi potensi alam sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 *Sequence Diagram* Menyajikan Informasi Potensi Alam

f. *Sequence Diagram* Kritik/Saran

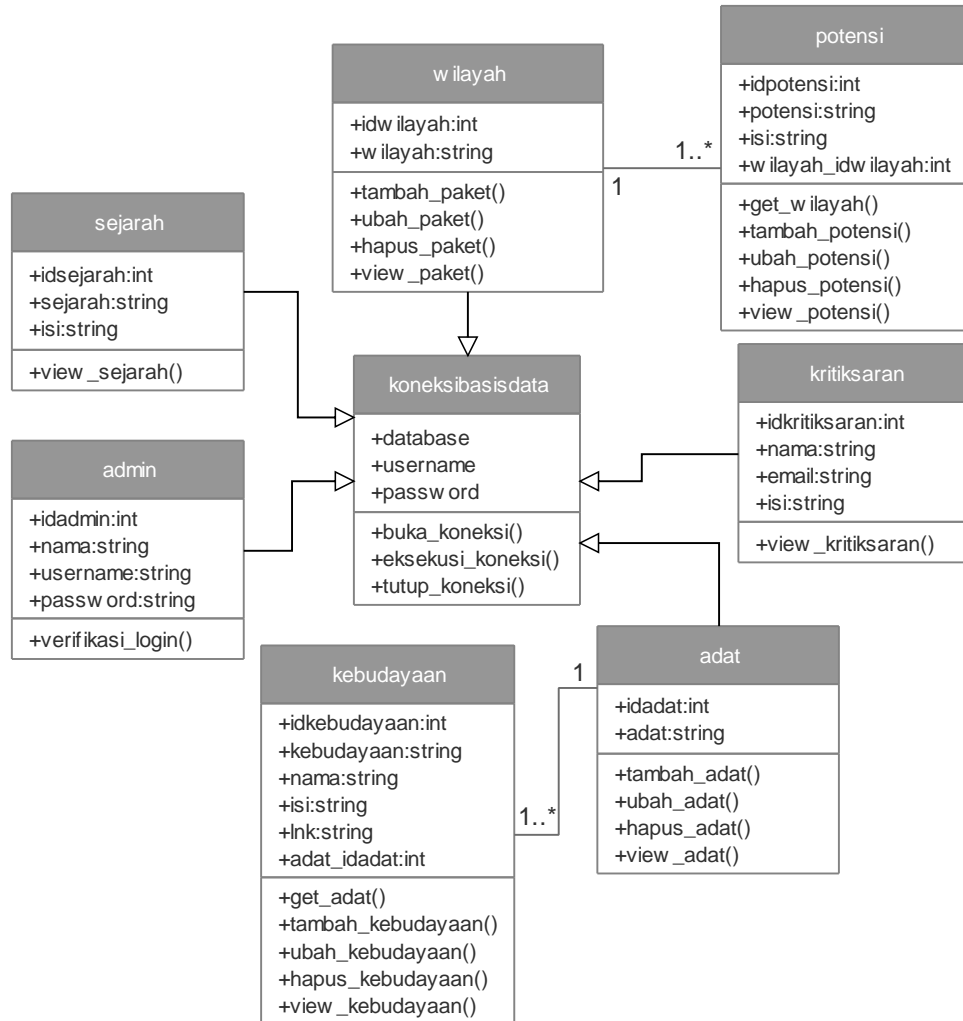
Perancangan *sequence diagram* kritik/saran sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Kritik/Saran

4.2.2.4 Perancangan *Class Diagram*

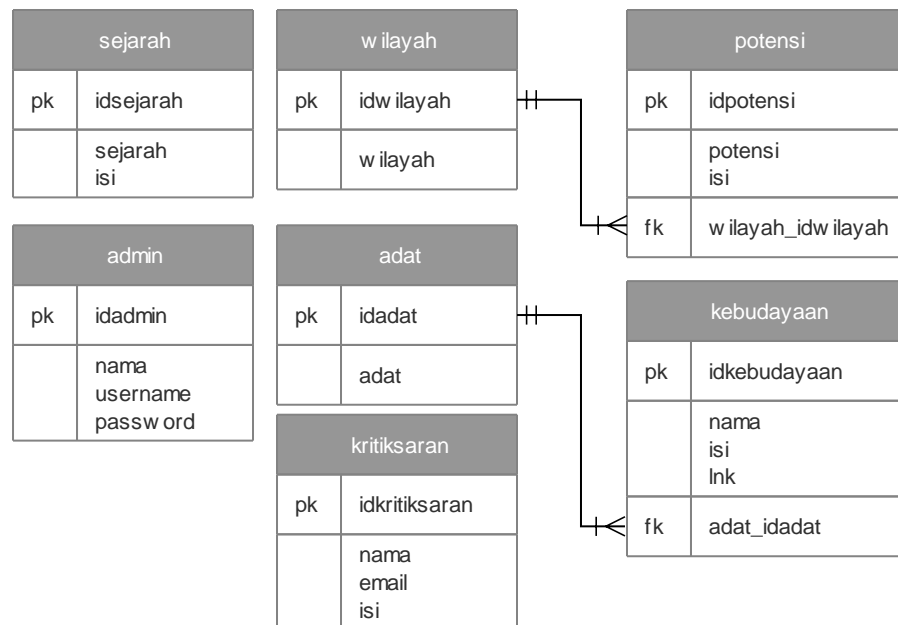
Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem yang diusulkan. Perancangan *class diagram* sistem diusulkan adalah seperti pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Perancangan *Class Diagram* Sistem Diusulkan

4.2.2.5 Perancangan *Database*

Perancangan *database* dari sistem diusulkan adalah seperti pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Perancangan *Database* Sistem Diusulkan

Kamus data dari tabel *database* yang terdapat pada Gambar 4.16 adalah sebagai berikut :

a. Kamus Data Tabel Admin

Tabel admin digunakan untuk menyimpan data admin. Kamus data tabel admin adalah seperti pada Tabel 4.1.

Nama tabel : Admin

Primary key : *Idadmin*

Tabel 4.1 Kamus Data Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Size	Deskripsi
<i>idadmin</i>	int	-	id admin
<i>nama</i>	varchar	16	nama
<i>username</i>	varchar	16	<i>username</i>

<i>password</i>	varchar	16	<i>password</i>
-----------------	---------	----	-----------------

b. Kamus Data Tabel Sejarah

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data sejarah Provinsi Lampung.

Kamus data tabel sejarah adalah seperti pada Tabel 4.2.

Nama tabel : sejarah

Primary key : idsejarah

Tabel 4.2 Kamus Data Tabel Sejarah

Nama Field	Tipe Data	Size	Deskripsi
idsejarah	int	-	id sejarah
sejarah	varchar	50	subjek sejarah
isi	longtext	-	isi sejarah

c. Kamus Data Tabel Wilayah

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data wilayah. Kamus data tabel wilayah adalah seperti pada Tabel 4.3.

Nama tabel : wilayah

Primary key : idwilayah

Tabel 4.3 Kamus Data Tabel Wilayah

Nama Field	Tipe Data	Size	Deskripsi
idwilayah	int	-	id wilayah
wilayah	varchar	45	Nama wilayah

d. Kamus Data Tabel Potensi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data potensi alam Lampung.

Kamus data tabel potensi adalah seperti pada Tabel 4.4.

Nama tabel : potensi

Primary key : idpotensi

Foreign key : wilayah_idwilayah

Tabel 4.4 Kamus Data Tabel Potensi

Nama Field	Tipe Data	Size	Deskripsi
idpotensi	int	-	id potensi alam
potensi	varchar	45	subjek potensi alam
isi	longtext	-	isi potensi
wilayah_id wilayah	int	-	id wilayah

e. Kamus Data Tabel Adat

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data adat Lampung. Kamus data tabel adat adalah seperti pada Tabel 4.5.

Nama tabel : adat

Primary key : idadat

Tabel 4.5 Kamus Data Tabel Adat

Nama Field	Tipe Data	Size	Deskripsi
idadat	int	-	id adat
adat	varchar	20	nama adat

f. Kamus Data Tabel Kebudayaan

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kebudayaan Lampung. Kamus data tabel kebudayaan adalah seperti pada Tabel 4.6.

Nama tabel : kebudayaan

Primary key : idkebudayaan

Foregn key : adat_idadat

Tabel 4.6 Kamus Data Tabel Kebudayaan

Nama Field	Tipe Data	Size	Deskripsi
idkebudayaan	int	-	id potensi alam
kebudayaan	varchar	50	subjek kebudayaan
nama	varchar	50	nama kebudayaan
isi	longtext	-	isi kebudayaan
lnk	longtext		link video
adat_idadat	int	-	id adat

g. Kamus Data Tabel Kritik Saran

Tabel ini digunakan sebagai tempat penyimpanan data kritik atau saran.

Kamus data tabel kritiksaran adalah seperti pada Tabel 4.7.

Nama tabel : kritiksaran

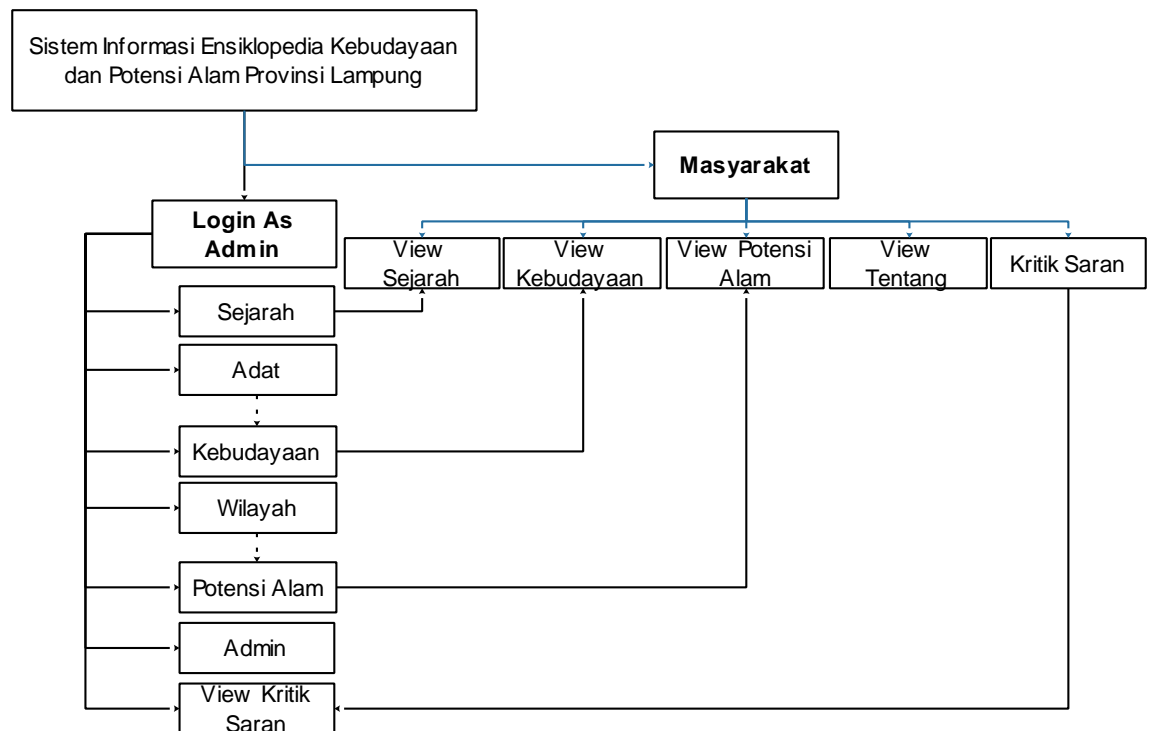
Primary key : idkritiksaran

Tabel 4.7 Kamus Data Tabel Kritik Saran

Nama Field	Tipe Data	Size	Deskripsi
idkritiksaran	int	-	id kritik saran
nama	varchar	45	nama pengirim
email	varchar	100	email pengirim
isi	mediumtext	-	isi kritik/saran

4.2.2.6 Perancangan HIPO

Perancangan *Hierarchy Input Process Output (HIPO)* pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Perancangan HIPO Sistem Diusulkan

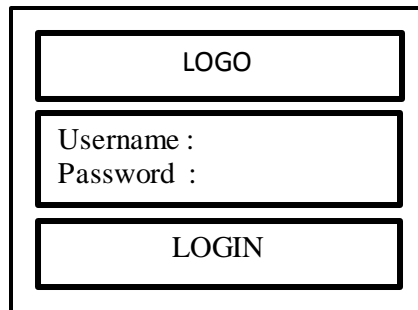
4.2.2.7 Perancangan *Input/Output*

a. Perancangan *Input*

Perancangan *input* data pada sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung adalah sebagai berikut :

1. *Input* Data *Login*

Perancangan *input* data *login* pada sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung adalah seperti pada Gambar 4.18.

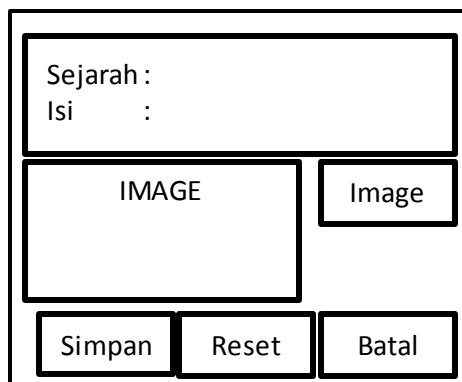


The diagram shows a rectangular form with three stacked sections. The top section is a box labeled 'LOGO'. The middle section is a box containing 'Username :' and 'Password :'. The bottom section is a box labeled 'LOGIN'.

Gambar 4.18 Perancangan *Form Input* Data *Login*

2. *Input* Data *Sejarah*

Perancangan *input* data sejarah pada sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung adalah seperti pada Gambar 4.19.

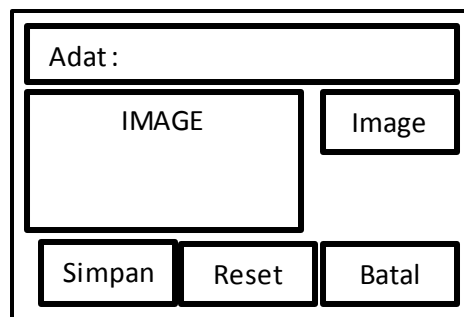


The diagram shows a rectangular form with several components. At the top is a large box labeled 'Sejarah :' with 'Isi :' below it. Below this is a large box labeled 'IMAGE' and a smaller box labeled 'Image'. At the bottom are three buttons labeled 'Simpan', 'Reset', and 'Batal'.

Gambar 4.19 Perancangan *Form Input* Data *Sejarah*

3. *Input* Data Adat

Perancangan *input* data adat pada sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung adalah seperti pada Gambar 4.20.

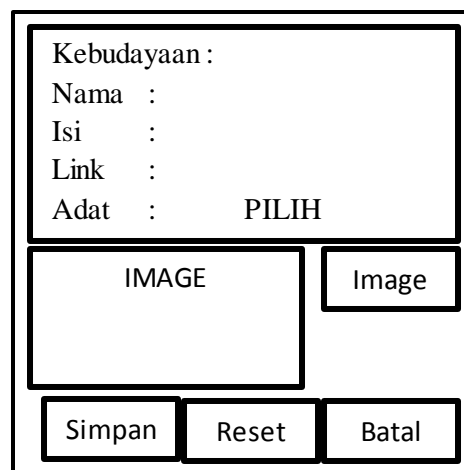


The diagram shows a rectangular form with a border. At the top is a text input field with the label "Adat:". Below this is a large rectangular area labeled "IMAGE" on the left and a smaller one labeled "Image" on the right. At the bottom, there are three buttons: "Simpan", "Reset", and "Batal".

Gambar 4.20 Perancangan *Form Input* Data Adat

4. *Input* Data Kebudayaan

Perancangan *input* data kebudayaan pada sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung adalah seperti pada Gambar 4.21.



The diagram shows a rectangular form with a border. At the top is a text input field with the label "Kebudayaan:". Below this are four text input fields labeled "Nama:", "Isi:", "Link:", and "Adat:". The "Adat:" field contains the text "PILIH". Below these fields is a large rectangular area labeled "IMAGE" on the left and a smaller one labeled "Image" on the right. At the bottom, there are three buttons: "Simpan", "Reset", and "Batal".

Gambar 4.21 Perancangan *Form Input* Data Kebudayaan

5. *Input* Data Wilayah

Perancangan *input* data wilayah pada sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung adalah seperti pada Gambar 4.22.

The diagram shows a rectangular form with a double border. At the top, there is a text label 'Wilayah :'. Below this, there are two image placeholders: a large one on the left labeled 'IMAGE' and a smaller one on the right labeled 'Image'. At the bottom of the form, there are three buttons arranged horizontally: 'Simpan', 'Reset', and 'Batal'.

Gambar 4.22 Perancangan *Form Input* Data Wilayah

6. *Input* Data Potensi Alam

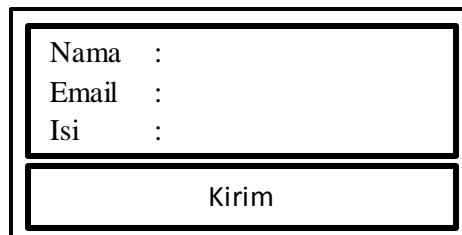
Perancangan *input* data potensi alam pada sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung adalah seperti pada Gambar 4.23.

The diagram shows a rectangular form with a double border. At the top, there are three text labels: 'Potensi :', 'Isi :', and 'Wilayah : PILIH'. Below these, there are two image placeholders: a large one on the left labeled 'IMAGE' and a smaller one on the right labeled 'Image'. At the bottom of the form, there are three buttons arranged horizontally: 'Simpan', 'Reset', and 'Batal'.

Gambar 4.23 Perancangan *Form Input* Data Potensi Alam

7. Input Data Kritik Saran

Perancangan *input* data kritik saran pada sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung adalah seperti pada Gambar 4.24.



The image shows a form for submitting feedback. It consists of a rectangular box with a double border. Inside, there are three input fields stacked vertically, each with a label followed by a colon: 'Nama :', 'Email :', and 'Isi :'. Below these fields is a button labeled 'Kirim'.

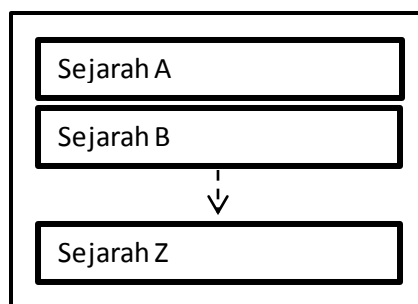
Gambar 4.24 Perancangan *Form Input* Data Kritik Saran

b. Perancangan *Output*

Perancangan *output* data pada sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung adalah sebagai berikut:

1. *Output* Data Sejarah

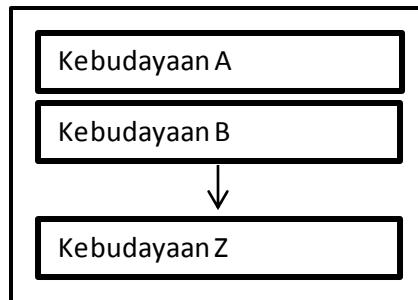
Perancangan *output* dari data *input* sejarah adalah seperti pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 Perancangan *Output* Data Sejarah

2. Output Data Kebudayaan

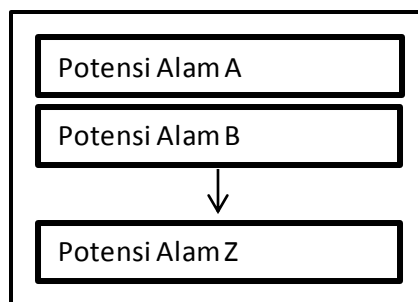
Perancangan *output* dari data *input* kebudayaan adalah seperti pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 Perancangan *Output* Data Kebudayaan

3. *Output* Data Potensi Alam

Perancangan *output* dari data *input* potensi alam adalah seperti pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 Perancangan *Output* Data Sejarah

4. *Output* Data Tentang

Perancangan *output* dari data tentang adalah seperti pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 Perancangan *Output* Data Tentang

5. *Output* Data Kritik Saran

Perancangan *output* dari data kritik saran adalah seperti pada Gambar 4.29.

Nama	Email	Isi
		Hapus

Gambar 4.29 Perancangan *Output* Data Kritik Saran

4.2.3 Implementasi

Implementasi dari perancangan Sistem Informasi Ensiklopedia Kebudayaan dan Potensi Alam Provinsi Lampung Berbasis Android yang telah dirancang sebelumnya adalah sebagai berikut :

4.2.3.1 Implementasi Menu Admin

Menu admin dibuat berbasis desktop. Perancangan menu-menu yang dapat diakses oleh admin adalah sebagai berikut :

a. Menu *Login* Admin

Admin harus login terlebih dahulu untuk dapat masuk dan mengakses sistem dengan memasukan *username* dan *password*. Implementasi menu login admin adalah seperti pada Gambar 4.30.

Gambar 4.30 Implementasi Menu *Login* Admin

b. Menu Utama Admin

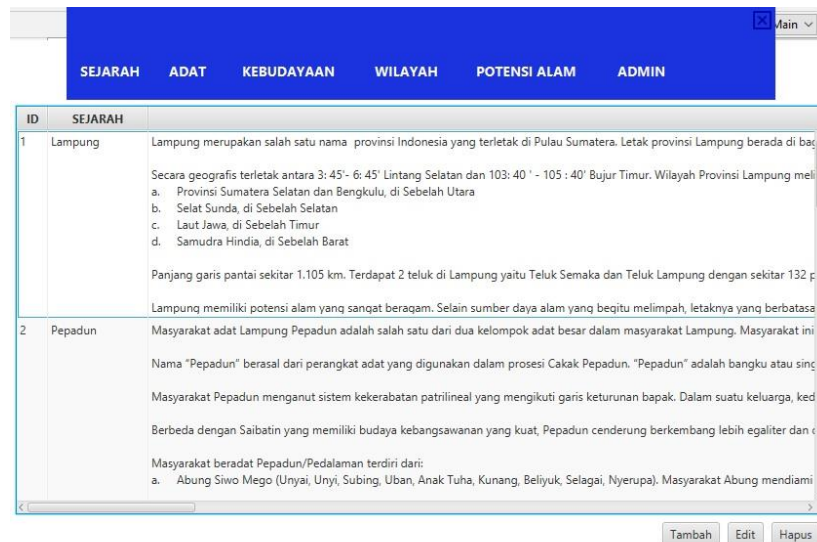
Setelah admin berhasil login, maka akan masuk ke menu utama admin yang terdiri dari menu sejarah, adat, kebudayaan, wilayah, potensi alam dan admin. Implementasi menu utama admin adalah seperti pada Gambar 4.31.



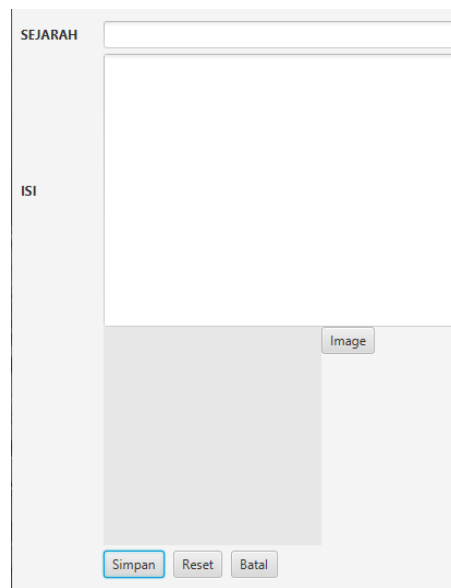
Gambar 4.31 Implementasi Menu Utama Admin

c. Menu Sejarah

Menu ini digunakan untuk memasukkan data sejarah Lampung ke dalam sistem. Di dalam menu sejarah terdapat tombol operasi tambah, edit dan hapus seperti pada Gambar 4.32. Ketika menekan tombol tambah, maka akan muncul *form input* data sejarah seperti pada Gambar 4.33.



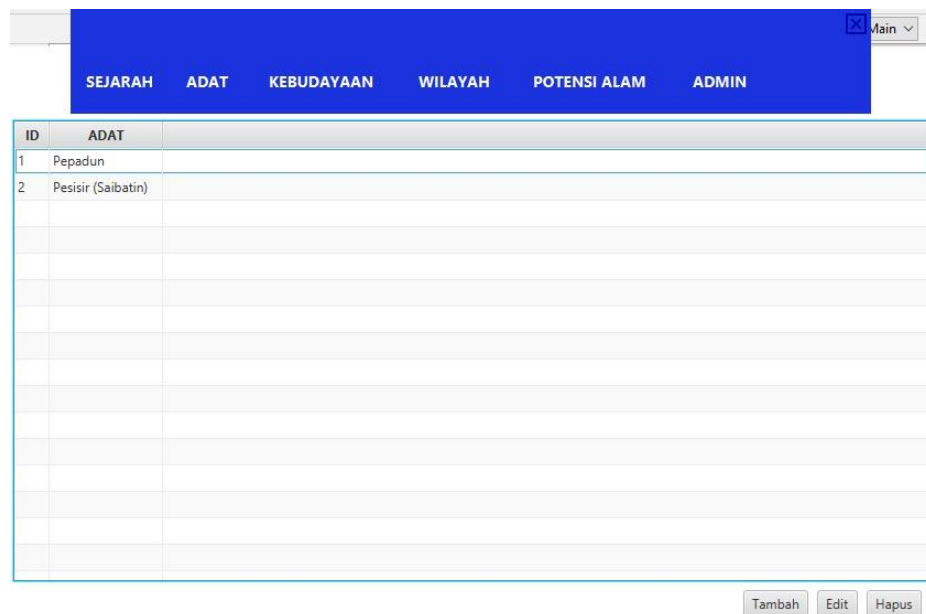
Gambar 4.32 Implementasi Menu Sejarah Hak Akses Admin



Gambar 4.33 Implementasi *Form Input* Data Sejarah Hak Akses Admin

d. Menu Adat

Menu adat digunakan untuk memasukkan data adat Lampung ke dalam sistem. Di dalam menu adat terdapat tombol operasi tambah, edit dan hapus seperti pada Gambar 4.34. Ketika menekan tombol tambah, maka akan muncul *form input* data adat seperti pada Gambar 4.35.



ID	ADAT
1	Pepadun
2	Pesisir (Saibatin)

Gambar 4.34 Implementasi Menu Adat Hak Akses Admin

Gambar 4.35 Implementasi *Form Input* Data Adat Hak Akses Admin

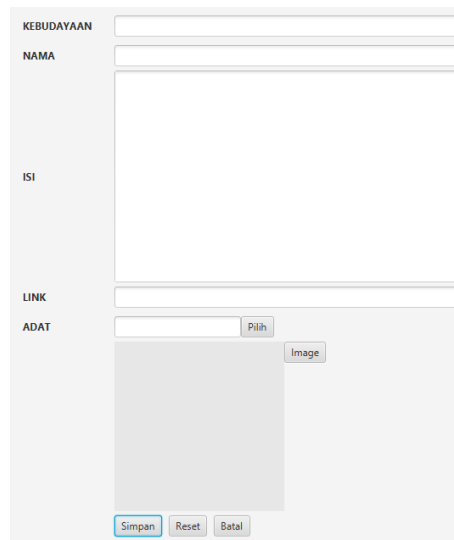
e. Menu Kebudayaan

Menu kebudayaan digunakan oleh admin untuk memasukkan data kebudayaan Lampung ke dalam sistem. Di dalam menu kebudayaan terdapat tombol operasi tambah, edit dan hapus seperti pada Gambar 4.36. Ketika menekan tombol tambah, maka akan muncul *form input* data kebudayaan seperti pada Gambar 4.37.

ID	KEBUDAYAAN	NAMA	
18	Rumah Adat (Pepadun)	Nuwo Sesat	Penjelasan Rumah adat Nuwo Sesat yang berasal dari daerah Lampung Sun... Terdapat ornamen yang khas pada bagian sisi bangunan tertentu rumah ses... Ciri khas lainnya di rumah sesat ini adalah hiasan payung payung besar di ate... Bentuk bangunan tempat tinggal masyarakat Kabupaten Lampung boleh di
19	Pakaian Pengantin	Pakaian Pengantin Pepadun Abung	Mewah sekaligus unik, mungkin kata yang tepat untuk menggambarkan bus... Selendang sebagi disampirkan dari kiri ke kanan, dan selendang andak dari l... Salah satu persamaan yang dimiliki oleh setiap golongan suku yang tergabu... Perhiasan yang dikenakan mulai dari kepala, yaitu siger serta penekan kedak... Sementara penqantin pria mengenakan kain tapis bidak becungkil sebaqai p...
20	Pakaian Pengantin	Pakaian Pengantin Siwo Mego	
21	Tarian Adat	Tari Sembah	Tari sembah merupakan tarian tradisional dari Provinsi Lampung yang beras... Busana yang dikenakan oleh para penari adalah busana asli daerah seperti y...
22	Tarian Adat	Tari Melinting	Tari Melinting adalah sebuah tari yang berlatar belakang cerita rakyat Lampu... Nama tari mlinting diambil dari nama pencintanya yakni Panperan Panemba...

Tambah Edit Hapus

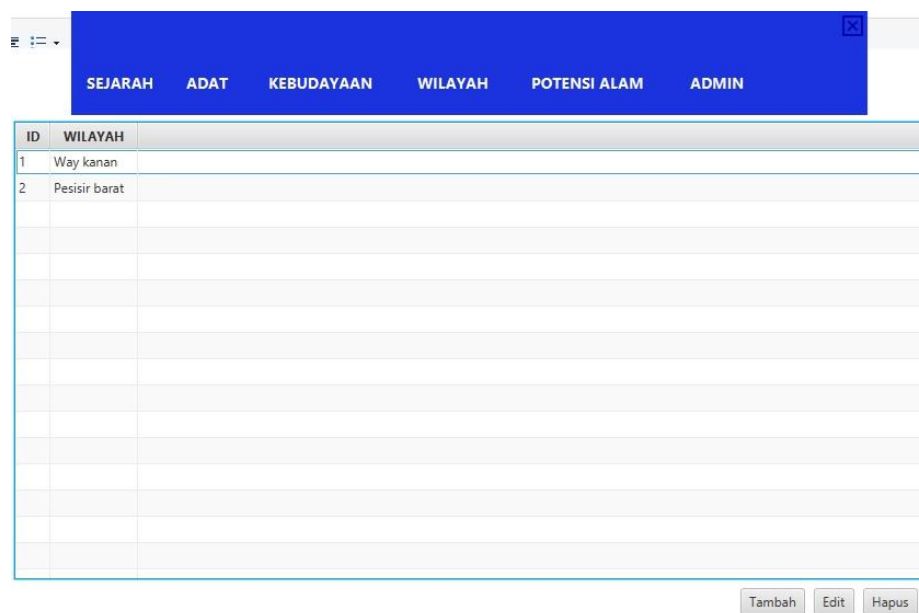
Gambar 4.36 Implementasi Menu Kebudayaan Hak Akses Admin



Gambar 4.37 Implementasi *Form Input* Data Kebudayaan Hak Akses Admin

f. Menu Wilayah

Menu ini digunakan untuk memasukkan data wilayah yang ada di Provinsi Lampung ke dalam sistem. Di dalam menu wilayah terdapat tombol operasi tambah, edit dan hapus seperti pada Gambar 4.38. Ketika menekan tombol tambah, maka akan muncul *form input* data wilayah seperti pada Gambar 4.39.



ID	WILAYAH
1	Way kanan
2	Pesisir barat

Gambar 4.38 Implementasi Menu Wilayah Hak Akses Admin

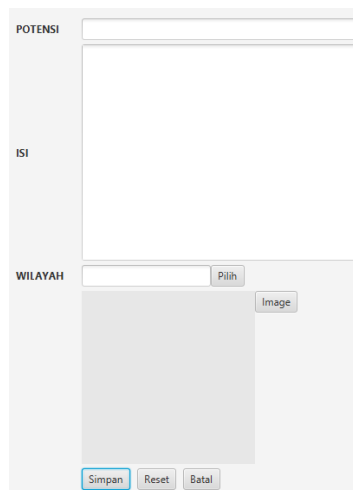
Gambar 4.39 Implementasi *Form Input* Data Wilayah Hak Akses Admin

g. Menu Potensi Alam

Menu potensi alam digunakan oleh admin untuk memasukkan data potensi alam Lampung ke dalam sistem. Di dalam menu potensi alam terdapat tombol operasi tambah, edit dan hapus seperti pada Gambar 4.40. Ketika menekan tombol tambah, maka akan muncul *form input* data potensi alam seperti pada Gambar 4.41.

ID	POTENSI	
6	Tanaman Pangan dan Holtikultural	Kabupaten Way Kanan memiliki potensi pertanian yang cukup besar, dengan beberapa komoditi unggulan seperti Data mengenai perkembangan hasil panen tanaman pangan dan holtikultura wilayah Kabupaten Way Kanan Peri
7	Perkebunan	Potensi alam Kabupaten Way Kanan berikutnya adalah sektor perkebunan. Usaha di sektor perkebunan ini meru Hasil perkebunan di daerah ini di pasarkan di seluruh Indonesia dan beberapa diantaranya seperti hasil kopi dan
8	Perternakan	Populasi ternak yang telah lama dikembangkan di Kabupaten Way Kanan merupakan potensi dasar bagi perkem Keberadaan ternak di Kabupaten Way Kanan didukung oleh ketersediaan pakan berupa Hijauan Makanan Ternak Ada beberapa jenis ternak yang sangat potensial dikembangkan di Kabupaten Way Kanan antara lain ayam kam
10	Perikanan	Potensi alam Kabupaten Way Kanan lainnya adalah di sektor perikanan. Budidaya perikanan berkembang sang Untuk pemasaran hasil budidaya perikanan ini tidak mengalami kendala yang berarti. Target pemasaran ikan-ika

Gambar 4.40 Implementasi Menu Potensi Alam Hak Akses Admin



Gambar 4.41 Implementasi *Form Input* Data Potensi Alam Hak Akses Admin

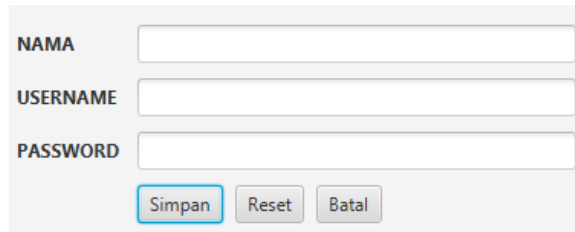
h. Menu Admin

Menu ini digunakan untuk memasukkan data admin ke dalam sistem. Di dalam menu admin, admin dapat menambah admin baru atau merubah *username* dan *password* admin. Menu ini terdapat tombol operasi tambah, edit dan hapus seperti pada Gambar 4.42. Ketika menekan tombol tambah, maka akan muncul *form input* data admin seperti pada Gambar 4.43.



ID	NAMA	USERNAME
1	Admin	admin

Gambar 4.42 Implementasi Menu Admin Hak Akses Admin

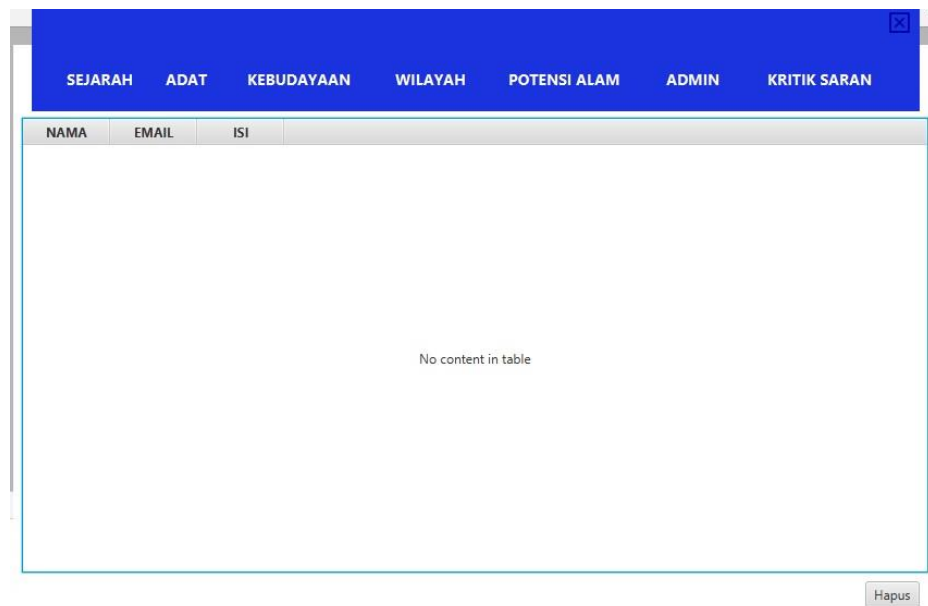


A form for admin data input. It contains three input fields labeled 'NAMA', 'USERNAME', and 'PASSWORD'. Below the fields are three buttons: 'Simpan' (Save), 'Reset', and 'Batal' (Cancel).

Gambar 4.43 Implementasi *Form Input* Data Admin Hak Akses Admin

i. Menu Kritik Saran

Menu kritik saran digunakan oleh admin untuk melihat data atau isi kritik atau saran yang dikirim oleh *user* (masyarakat) mengenai informasi ensiklopedia lampung. Di dalam menu ini hanya terdapat tombol operasi hapus seperti pada Gambar 4.44.



The screenshot shows a web application interface. At the top is a blue navigation bar with the following menu items: SEJARAH, ADAT, KEBUDAYAAN, WILAYAH, POTENSI ALAM, ADMIN, and KRITIK SARAN. Below the navigation bar is a table with three columns: NAMA, EMAIL, and ISI. The table is currently empty, displaying the message "No content in table". At the bottom right of the table area, there is a "Hapus" (Delete) button.

Gambar 4.44 Implementasi Menu Kritik Saran Hak Akses Admin

4.2.3.2 Implementasi Menu Publik

Menu publik dibuat berbasis Android. Perancangan menu-menu yang dapat diakses oleh publik adalah sebagai berikut :

a. Menu Utama Publik

Menu utama publik terdiri dari menu sejarah, kebudayaan, potensi alam dan tentang. Implementasi menu utama publik adalah seperti pada Gambar 3.45.



Gambar 4.45 Implementasi Menu Utama Publik

b. Menu Sejarah

Publik dapat melihat informasi mengenai sejarah Provinsi Lampung di dalam menu ini. Sejarah Lampung yang tersedia di menu ini berupa sejarah pepadun dan pesisir. Implementasi menu sejarah Lampung adalah seperti pada Gambar 4.46. Ketika publik melihat salah satu dari sejarah tersebut, maka akan muncul menu detail mengenai sejarah tersebut seperti pada Gambar 4.47.



Gambar 4.46 Implementasi Menu Sejarah Lampung



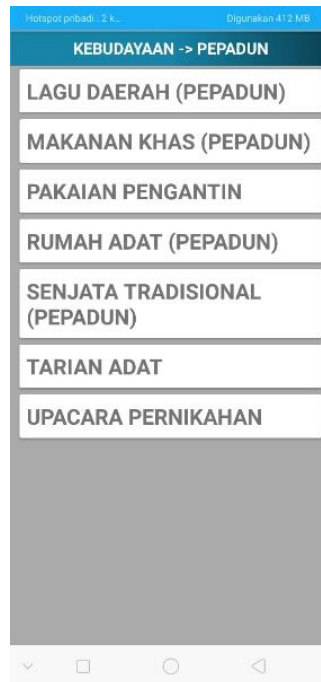
Gambar 4.47 Implementasi Menu Sejarah Lampung Detail

c. Menu Kebudayaan

Publik dapat melihat informasi mengenai kebudayaan Provinsi Lampung yang terdiri dari beberapa adat Lampung di dalam menu ini seperti pada Gambar 4.48. Ketika publik melihat salah satu dari adat tersebut, maka akan muncul menu kebudayaan mengenai adat tersebut seperti pada Gambar 4.49. Ketika menekan kebudayaan tersebut, maka akan muncul informasi mengenai kebudayaan detail yang di dalamnya terdapat video mengenai kebudayaan tersebut seperti pada Gambar 4.50.



Gambar 4.48 Implementasi Menu Adat Lampung



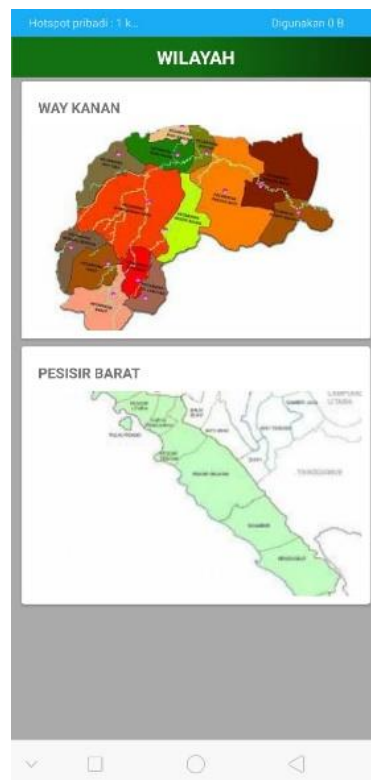
Gambar 4.49 Implementasi Menu Kebudayaan Lampung



Gambar 4.50 Implementasi Menu Kebudayaan Lampung Detail

d. Menu Potensi Alam

Menu potensi alam menyediakan informasi mengenai wilayah yang di dalamnya terdapat potensi alam. Implementasi menu wilayah adalah seperti pada Gambar 4.51. Ketika menekan salah satu wilayah yang tersedia, maka akan muncul potensi-potensi alam yang ada di wilayah tersebut seperti pada Gambar 4.52. Ketika publik atau pengguna menekan potensi alam, maka akan muncul informasi mengenai potensi alam detail seperti pada gambar 4.53.



Gambar 4.51 Implementasi Menu Wilayah



Gambar 4.52 Implementasi Menu Potensi Alam



Gambar 4.53 Implementasi Menu Potensi Alam Detail

e. Menu Kritik Saran

Di dalam menu kritik saran, *user* (masyarakat) dapat memberikan masukan data berupa kritik atau saran mengenai aplikasi ensiklopedia Lampung yang disajikan. Implementasi menu kritik saran adalah seperti pada Gambar 4.54.



Gambar 4.54 Implementasi Menu Kritik Saran

f. Menu Tentang

Menu tentang menyediakan informasi mengenai aplikasi ensiklopedia Lampung ini. Implementasi menu tentang adalah seperti pada Gambar 4.55.



Gambar 4.55 Implementasi Menu Tentang

4.3 Kontruksi (*Contruction*)

Tahapan ini mengarah pada proses pengujian aplikasi yang dibangun yang berbarengan dengan implementasi. Pengujian dilakukan untuk menguji perangkat lunak yang seiring dengan pembuatan kode program. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

4.4 Transisi (*Transition*)

Tahapan ini mengarah ke instalasi aplikasi yang dibangun. Sistem Informasi Ensiklopedia Kebudayaan dan Potensi Alam Provinsi Lampung berbasis Android yang dibangun berformat .apk dan di *hosting* ke internet. Aplikasi juga tersedia di *Gooogle Play Store*.