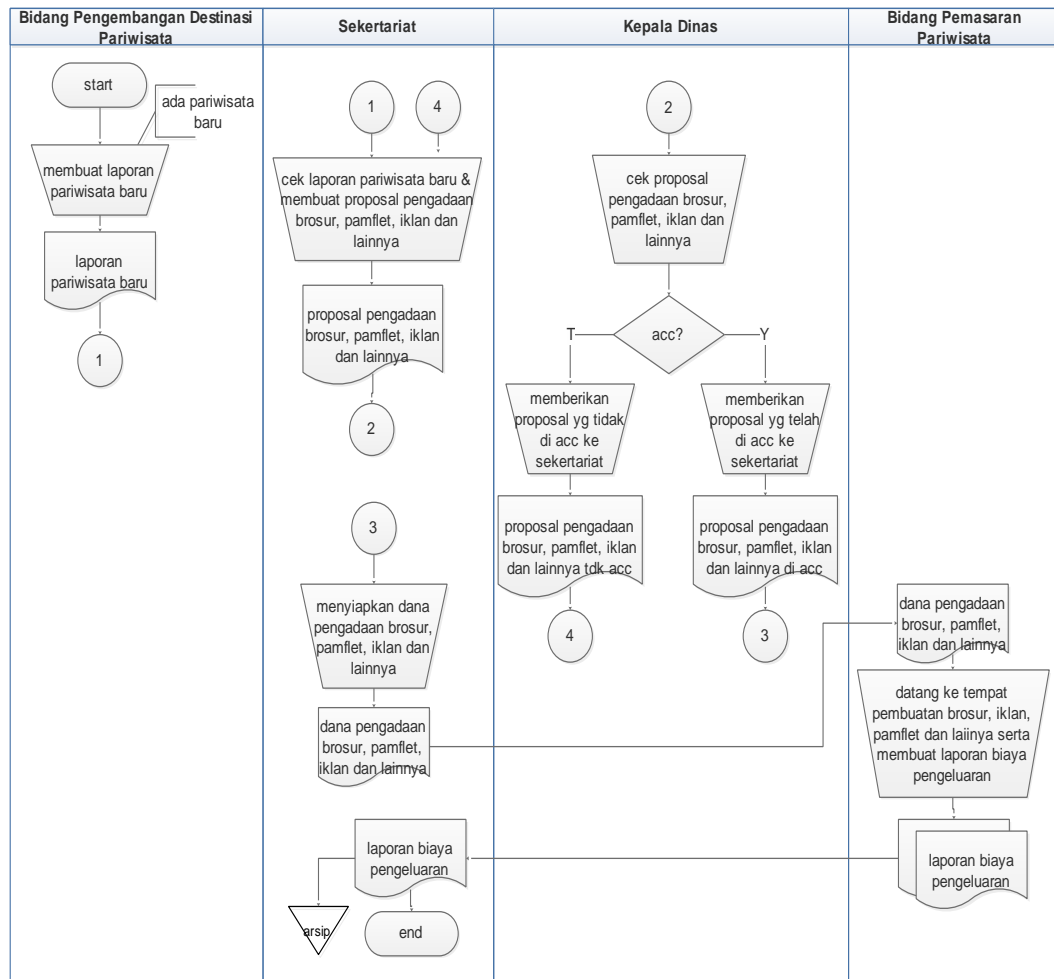


BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Sistem Berjalan

Permulaan berawal dari menentukan tempat penelitian yang diadakan. Penelitian ini dilaksanakan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yang berada di Kabupaten Lampung Timur. Setelah menentukan tempat penelitian, tahap selanjutnya adalah melakukan analisa permasalahan. Permasalahan yang terjadi di Dinas Pariwisata tersebut berupa pemberitahuan informasi mengenai pariwisata di Kabupaten Lampung Timur kepada masyarakat luas atau turis menggunakan media brosur, pamflet, koran dan lainnya dirasa belum mencukupi dan kurang efisien oleh karena masyarakat atau turis jarang membeli dan membaca koran serta sebagainya. Maraknya penggunaan *smartphone* android dikalangan masyarakat, maka didapatkan pemecahan masalah dengan membuat aplikasi pariwisata berbasis android. Setelah didapat pemecahan permasalahan tersebut, maka tahap selanjutnya adalah merencanakan pembuatan aplikasi android SIG pariwisata.

Analisa sistem berjalan mengenai pemberitahuan informasi pariwisata-pariwisata yang ada di Lampung Timur adalah dengan menggunakan media brosur, pamflet, koran dan lainnya yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata adalah seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Flowchart* Sistem Yang Berjalan Pada Pariwisata Lampung Timur

4.2 Perluasan/Perencanaan (*Elaboration*)

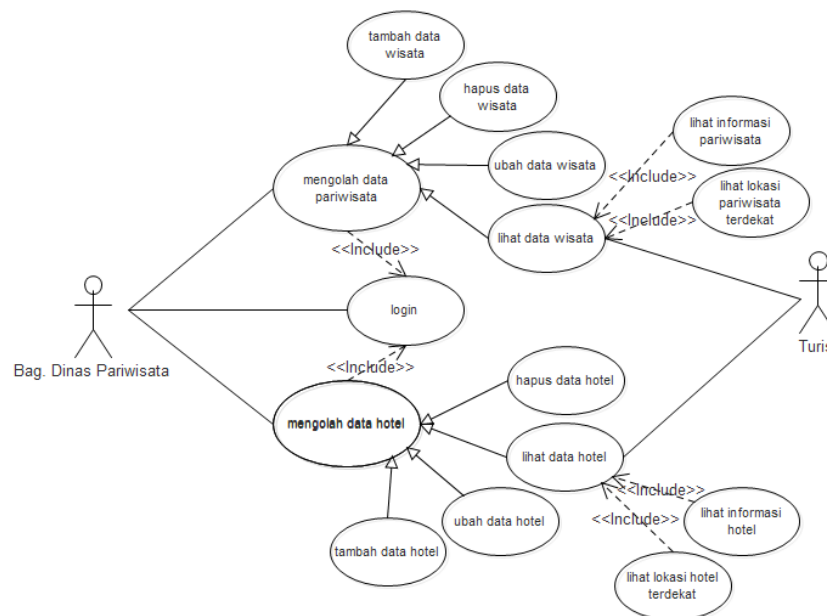
Tahapan ini lebih mengarah pada analisis, desain/perancangan dan implementasi. Sebelum beranjak ketahapan perancangan, maka dilakukan terlebih dahulu analisa sistem berjalan mengenai pemberitahuan informasi pariwisata kepada masyarakat/turis. Analisa sistem berjalan dilakukan guna menganalisa sistem yang berjalan dengan menggunakan pemodelan UML berupa *use case*. Analisa terhadap sistem yang berjalan, nantinya akan menghasilkan usulan sistem yang baru.

4.2.1 Perancangan Sistem Diusulkan

Gambaran secara umum perancangan aplikasi android SIG pariwisata yang diusulkan meliputi penentuan pemrosesan dan data yang dibutuhkan oleh sistem yang baru dengan menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, rancangan *database*, rancangan struktur menu aplikasi dan rancangan menu *input/output* aplikasi.

4.2.1.1 Use Case Diagram

Perancangan *use case diagram* aplikasi android SIG pariwisata yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Use Case Diagram Sistem Diusulkan

Definisi aktor dan *use case* dari aplikasi android SIG pariwisata yang diusulkan adalah sebagai berikut :

a. Deskripsi dan Definisi Aktor

Deskripsi dan definisi aktor dari aplikasi android SIG pariwisata yang diusulkan adalah seperti pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Deskripsi Aktor Pada Sistem Diusulkan

No.	Nama Aktor	Deskripsi
1.	Bag. Dinas Pariwisata	Orang yang bertugas dan bertanggung jawab atas seluruh informasi mengenai pariwisata di Kabupaten Lampung Timur
2.	Turis	Orang yang mencari informasi dan ingin berkunjung ke tempat pariwisata.

b. Deskripsi dan Definisi *Use Case*

Deskripsi dan definisi *use case* dari aplikasi android SIG pariwisata yang diusulkan adalah seperti pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Deskripsi *Use Case* Pada Sistem Diusulkan

No.	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	Login	Suatu proses dimana Bag. Dinas Pariwisata harus memaukkan <i>username</i> dan <i>password</i> dahulu untuk dapat mengakses sistem.
2.	Mengolah data pariwisata	Suatu proses atau kegiatan dimana Bag. Dinas Pariwisata memasukkan atau mengolah data pariwisata yang terdiri dari lokasi tempat pariwisata, alamat, harga tiket masuk dan wahana-wahana atau fasilitas yang tersedia ke dalam sistem.
3.	Mengolah data hotel	Suatu proses atau kegiatan dimana Bag. Dinas Pariwisata memasukkan atau mengolah data hotel yang terdiri dari lokasi hotel, alamat dan fasilitas yang tersedia ke dalam sistem.

Lanjutan Tabel 4.2 Deskripsi *Use Case* Pada Sistem Diusulkan

4.	Lihat data wisata	Suaru proses dimana turis mencari informasi dan mendapatkan informasi mengenai pariwisata termasuk lokasi dan informasi pariwisata.
5.	Lihat data hotel	Suaru proses dimana turis mencari informasi dan mendapatkan informasi mengenai hotel yang dekat dengan lokasi wisata termasuk lokasi dan informasi hotel tersebut.

4.2.1.2 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Perancangan *activity diagram* yang terdapat pada aplikasi android SIG pariwisata yang mengacu pada *use case diagram* yang sudah dibuat sebelumnya adalah sebagai berikut :

a. Skenario *Use Case Login*

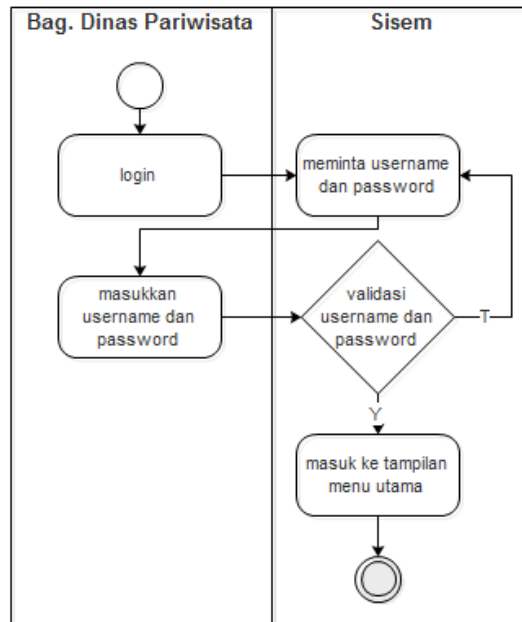
Nama *use case* : *Login*

Aktor : Bag. Dinas Pariwisata

Tujuan : Mengetahui pengguna yang menggunakan sistem

Tabel 4.3 Skenario *Use Case Login*

No.	Aktor	Sistem
1.	Membuka sistem SIG Pariwisata	
2.	Mengisi data <i>login</i>	
3.		Validasi data <i>login</i> , apabila data sudah benar masuk ke menu utama dan apabila data tidak benar, pengguna diminta <i>login</i> kembali
Kondisi akhir		
Masuk ketampilan menu utama sistem yang telah ditetapkan.		



Gambar 4.3 Activity Diagram Login

b. Skenario *Use Case* Mengolah Data Pariwisata

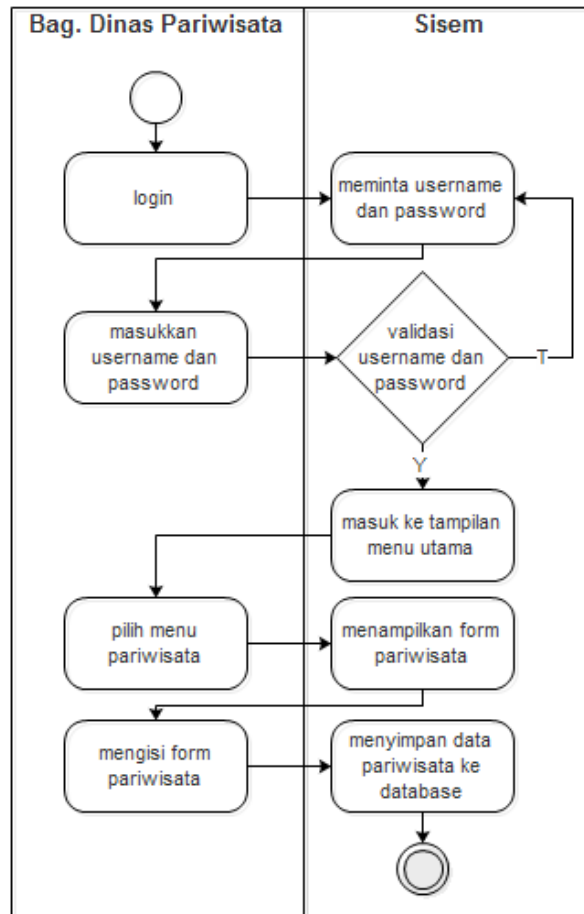
Nama *Use Case* : Mengolah Data Pariwisata

Aktor : Bag. Dinas Pariwisata

Tujuan : Memasukkan data pariwisata ke dalam sistem yang nantinya dapat memberikan informasi pariwisata kepada turis.

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Mengolah Data Pariwisata

No.	Aktor	Sistem
1.	<i>Login</i>	
2.		Cek <i>login</i>
3.		Menampilkan menu utama
4.	Pilih menu pariwisata	
5.		Menampilkan <i>form</i> pariwisata
6.	Mengisi <i>form</i> pariwisata	
Kondisi akhir		
Data pariwisata tersimpan di dalam <i>database</i> .		



Gambar 4.4 Activity Diagram Mengolah Data Pariwisata

c. Skenario *Use Case* Mengolah Data Hotel

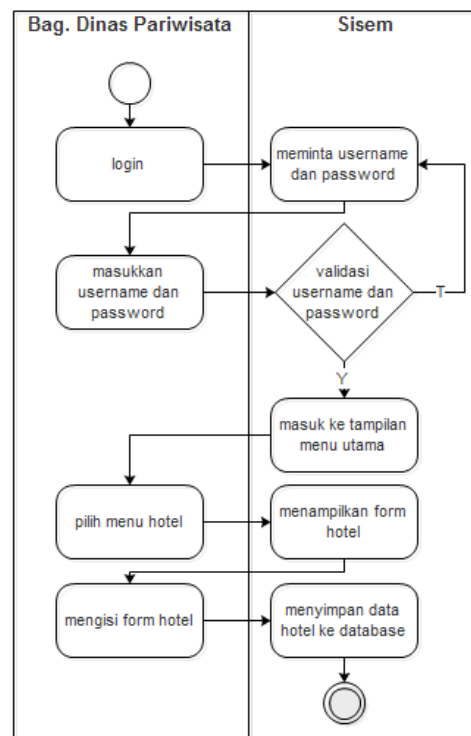
Nama *Use Case* : Mengolah Data Hotel

Aktor : Bag. Dinas Pariwisata

Tujuan : Memasukkan data hotel ke dalam sistem yang nantinya dapat memberikan informasi hotel kepada turis

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Mengolah Data Hotel

No	Aktor	Sistem
1.	<i>Login</i>	
2.		Cek <i>login</i>
3.		Menampilkan menu utama
4.	Pilih menu hotel	
5.		Menampilkan <i>form</i> hotel
6.	Mengisi <i>form</i> hotel	
Kondisi akhir		
Data hotel tersimpan di dalam <i>database</i> .		

Gambar 4.5 *Activity Diagram* Mengolah Data Hoteld. Skenario *Use Case* Lihat Data Wisata

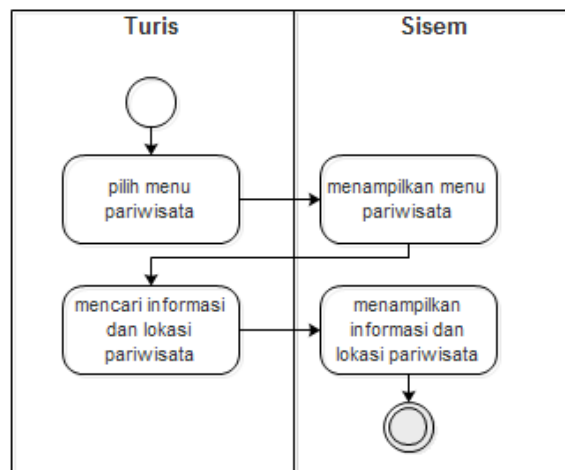
Nama *Use Case* : Lihat Data Wisata

Aktor : Turis

Tujuan : Memperoleh informasi mengenai tempat-tempat pariwisata

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* Lihat Data Pariwisata

No.	Aktor	Sistem
1.	Pilih menu pariwisata	
2.		Menampilkan menu pariwisata
3.	Mencari informasi dan lokasi pariwisata	
Kondisi akhir		
Menampilkan informasi dan lokasi tempat pariwisata.		

Gambar 4.6 *Activity Diagram* Lihat Data Pariwisatae. Skenario *Use Case* Lihat Data Hotel

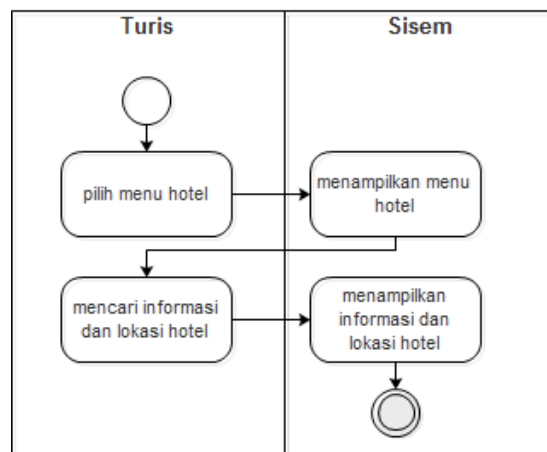
Nama *Use Case* : Lihat Data Hotel

Aktor : Turis

Tujuan : Memperoleh informasi mengenai tempat penginapan (hotel)

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Lihat Data Hotel

No.	Aktor	Sistem
1.	Pilih menu pariwisata	
2.		Menampilkan menu pariwisata
3.	Mencari informasi dan lokasi pariwisata	
Kondisi akhir		
Menampilkan informasi dan lokasi tempat pariwisata.		

Gambar 4.7 *Activity Diagram* Lihat Data Hotel

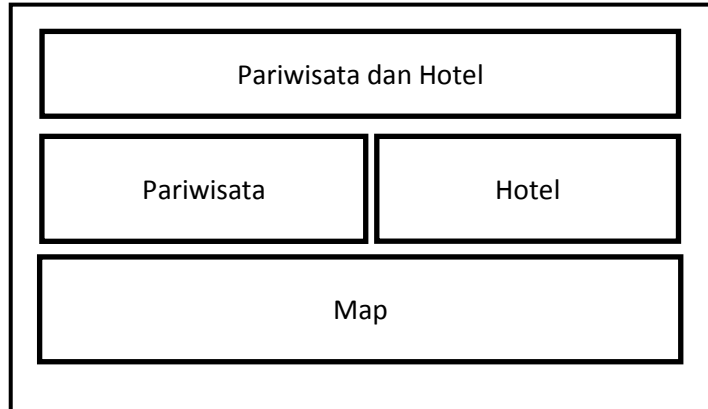
4.2.1.3 Rancangan *Output/Input*

4.2.1.3.1 Rancangan *Output*

Rancangan menu *output* Aplikasi Android SIG Pariwisata adalah sebagai berikut :

a. Rancangan Menu Utama

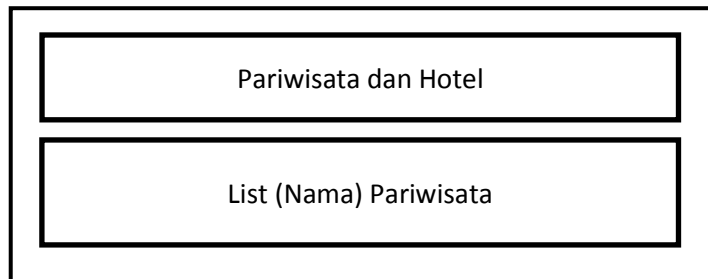
Rancangan *output* menu utama pada Aplikasi Android SIG Pariwisata adalah seperti pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Rancangan Menu Utama Aplikasi Android SIG Pariwisata

b. Rancangan Menu Pariwisata

Rancangan menu pariwisata pada Aplikasi Android SIG Pariwisata adalah seperti pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Rancangan Menu *Output* Pariwisata

c. Rancangan Menu Hotel

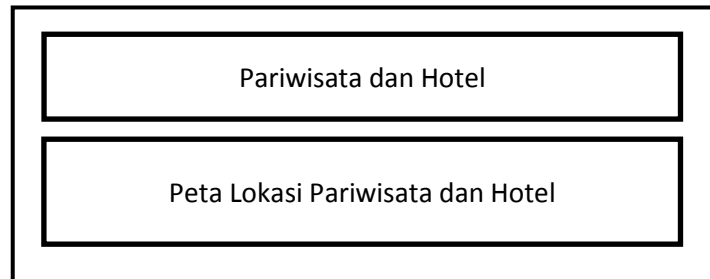
Rancangan menu hotel pada Aplikasi Android SIG Pariwisata adalah seperti pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Rancangan Menu *Output* Hotel

d. Rancangan Map

Rancangan menu map pada Aplikasi Android SIG Pariwisata adalah seperti pada Gambar 4.11.



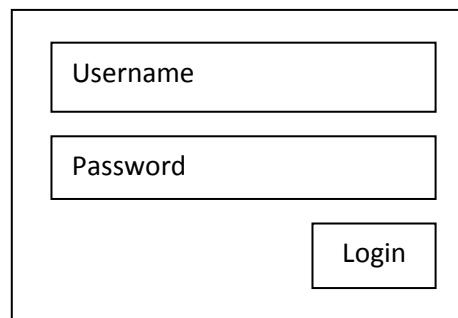
Gambar 4.11 Rancangan Menu *OutputMap*

4.2.1.3.2 Rancangan *Input*

Rancangan menu *input* Aplikasi Android SIG Pariwisata adalah sebagai berikut :

a. *Input Login*

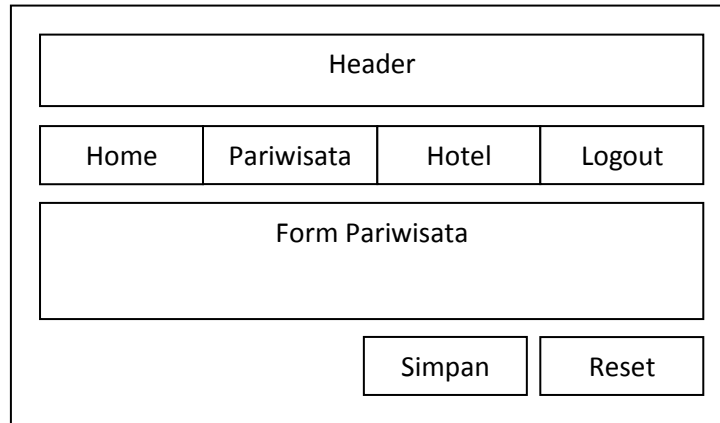
Rancangan *input login* pariwisata pada Aplikasi Android SIG Pariwisata adalah seperti pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Rancangan *Input Login*

b. Menu *Input* Pariwisata

Rancangan menu *input* pariwisata pada Aplikasi Android SIG Pariwisata adalah seperti pada Gambar 4.13.

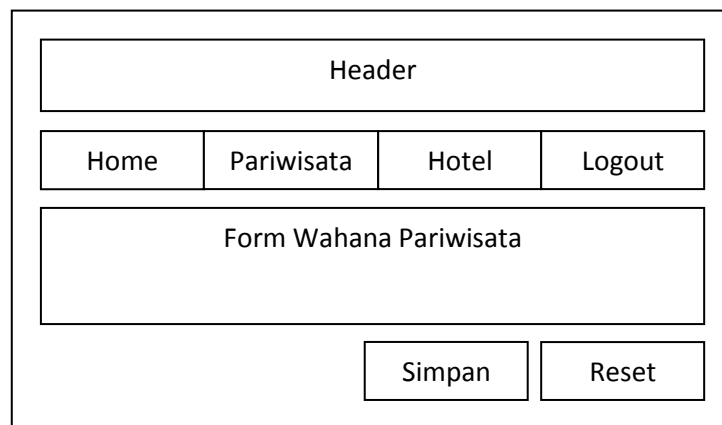


The diagram shows a mobile application menu layout for 'Input Pariwisata'. It consists of a main container with a 'Header' section at the top. Below the header is a horizontal menu with four items: 'Home', 'Pariwisata', 'Hotel', and 'Logout'. Underneath the menu is a large rectangular area labeled 'Form Pariwisata'. At the bottom right of the form area are two buttons: 'Simpan' and 'Reset'.

Gambar 4.13 Rancangan Menu *Input* Pariwisata

c. Menu *Input* Wahana Pariwisata

Rancangan menu *input* wahana pariwisata pada Aplikasi Android SIG Pariwisata adalah seperti pada Gambar 4.14.

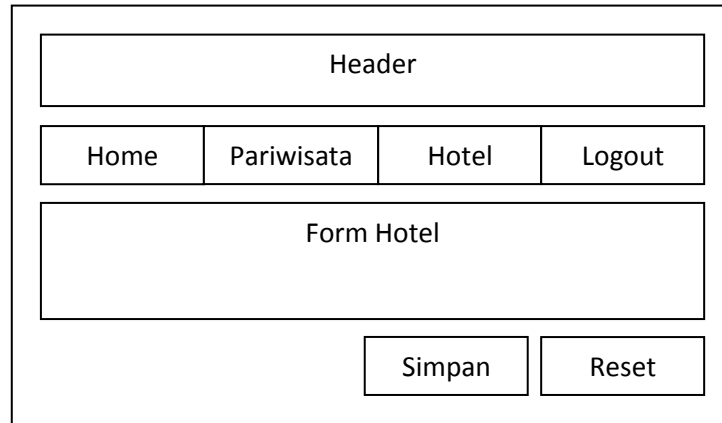


The diagram shows a mobile application menu layout for 'Input Wahana Pariwisata'. It consists of a main container with a 'Header' section at the top. Below the header is a horizontal menu with four items: 'Home', 'Pariwisata', 'Hotel', and 'Logout'. Underneath the menu is a large rectangular area labeled 'Form Wahana Pariwisata'. At the bottom right of the form area are two buttons: 'Simpan' and 'Reset'.

Gambar 4.14 Rancangan Menu *Input* Wahana Pariwisata

d. Menu *Input* Hotel

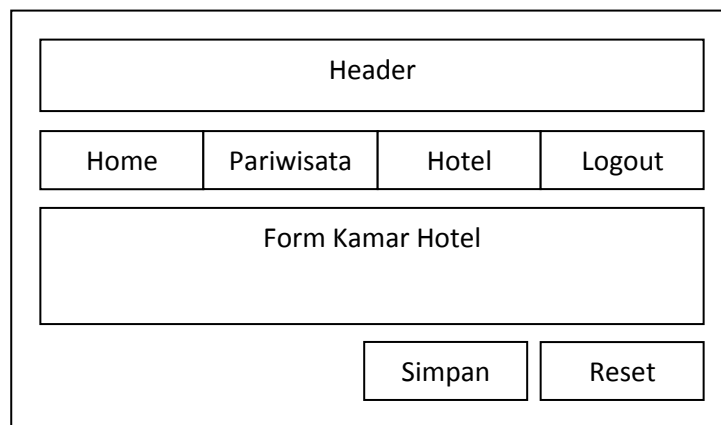
Rancangan menu *input* hotel pada Aplikasi Android SIG Pariwisata adalah seperti pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Rancangan Menu *Input* Hotel

e. Menu *Input* Kamar Hotel

Rancangan menu *input* kamar hotel pada Aplikasi Android SIG Pariwisata adalah seperti pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Rancangan Menu *Input* Kamar Hotel

4.2.1.4 Rancangan *Database*

Perancangan *database* pada aplikasi android SIG pariwisata terdiri dari tabel *database* dan kamus data.

4.2.1.4.1 Kamus Data

Perancangan kamus data pada aplikasi android SIG pariwisata adalah sebagai berikut :

a. Tabel Admin

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data admin atau orang yang berhak mengakses sistem secara keseluruhan.

Nama tabel : admin

Primary key : idadmin

Tabel 4.8 Kamus Data Admin

<i>Field Name</i>	<i>Type Data</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Idadmin	int	-	id admin
Nama	varchar	45	nama pengguna
Username	varchar	5	username
Password	varchar	5	password

b. Tabel Pariwisata

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pariwisata.

Nama tabel : pariwisata

Primary key : idpariwisata

Tabel 4.9 Kamus Data Pariwisata

<i>Field Name</i>	<i>Type Data</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Idpariwisata	int	-	id pariwisata
Nama	varchar	45	nama pariwisata
Alamat	tinytext	-	alamat
Keterangan	tinytext	-	keterangan pariwisata
Hargatiket	int	-	harga tiket masuk
admin_idadmin	int	-	id admin

c. Tabel Lokasi Pariwisata

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data lokasi pariwisata.

Nama tabel : lokasipariwisata

Foreign key : pariwisata_idpariwisata

Tabel 4.10 Kamus Data Lokasi Pariwisata

<i>Field Name</i>	<i>Type Data</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Lat	float	(10,6)	latitude
Lng	float	(10,6)	longitude
Img	mediumblob	-	gambar pariwisata
pariwisata_idpariwisata	int	-	id pariwisata

d. Tabel Wahana

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data wahana yang ada di pariwisata tersebut.

Nama tabel : wahana

Primary key : idwahana

Tabel 4.11 Kamus Data Wahana

<i>Field Name</i>	<i>Type Data</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Idwahana	int	-	id wahana
Nama	varchar	45	nama wahana
Hargatiket	int	-	harga tiket masuk
Keterangan	tinytext	-	keterangan wahana
pariwisata_idpariwisata	int	-	id pariwisata

e. Tabel Hotel

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data hotel.

Nama tabel : hotel

Primary key : idhotel

Tabel 4.12 Kamus Data Hotel

<i>Field Name</i>	<i>Type Data</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Idhotel	int	-	id hotel
Nama	varchar	45	nama hotel
Alamat	tinytext	-	alamat hotel
Fasilitas	tinytext	-	fasilitas hotel
Notelp	varchar	45	no telepon hotel
admin_idadmin	int	-	id admin

f. Tabel Lokasi Hotel

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data lokasi hotel.

Nama tabel : lokasihotel

Foreign key : hotel_idhotel

Tabel 4.13 Kamus Data Lokasi Pariwisata

<i>Field Name</i>	<i>Type Data</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Lat	float	(10,6)	latitude
Lng	float	(10,6)	longitude
Img	mediumblob	-	gambar hotel
hotel_idhotel	int	-	id hotel

g. Tabel Kamar

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kamar hotel.

Nama tabel : kamar

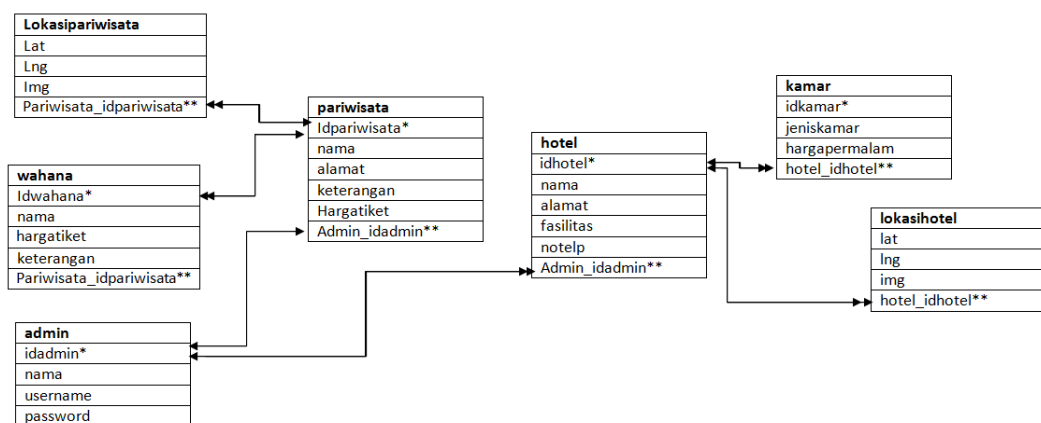
Primary key : idkamar

Tabel 4.14 Kamus Data Kamar

<i>Field Name</i>	<i>Type Data</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Idkamar	int	-	id kamar hotel
Jeniskamar	varchar	25	jenis kamar hotel
hargapermalam	int	-	harga sewa per malam
hotel_idhotel	int	-	id hotel

4.2.1.4.2 Rancangan Tabel Database

Perancangan tabel *database* pada aplikasi android SIG pariwisata berdasarkan kamus data adalah seperti pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Rancangan Tabel Database Aplikasi Android SIG Pariwisata

Keterangan :

* = *Primary Key*

** = *Foreign Key*

4.2.1.5 Sistem Pengkodean

Desain atau perancangan yang telah dibuat sebelumnya ditranslasikan ke dalam program. Dalam hal ini bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java dan menggunakan database MySQL. Beberapa contoh kode program SIG Pariwisata adalah sebagai berikut :

```

package com.enwif.sigisph;
import android.content.Intent;
import android.os.Handler;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.ImageButton;
import android.widget.Toast;
import com.enwif.sigisph.cnt.HotelCnt;
import com.enwif.sigisph.cnt.MapCnt;
import com.enwif.sigisph.cnt.PariwisataCnt;

public class Main extends AppCompatActivity {
    ImageButton btnMainPrw, btnMainHtl, btnMainMap;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.main);
        btnMainPrw = (ImageButton) findViewById(R.id.btnmainprw);
        btnMainPrw.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                Intent intent = new Intent(Main.this, PariwisataCnt.class);
                startActivity(intent);
            }
        });

        btnMainHtl = (ImageButton) findViewById(R.id.btnmainhtl);
        btnMainHtl.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                Intent intent = new Intent(Main.this, HotelCnt.class);
                startActivity(intent);
            }
        });

        btnMainMap = (ImageButton) findViewById(R.id.btnmainmap);
        btnMainMap.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                Intent intent = new Intent(Main.this, MapCnt.class);
                startActivity(intent);
            }
        });
    }
}

package com.enwif.sigisph.cnn;
public class Cnn {
    public static final String url = "http://192.168.1.12/sigisph/";
}
package com.enwif.sigisph.cnt;
import android.app.Application;
import android.content.Context;
import android.support.multidex.MultiDex;
import android.text.TextUtils;
import com.android.volley.Request;
import com.android.volley.RequestQueue;

```

```

import com.android.volley.toolbox.Volley;
import com.enwif.lc.Lc;

public class RequestController extends Application {
    private static final String tag = RequestController.class.getSimpleName();
    private RequestQueue requestQueue;
    private static RequestController requestController;
    @Override
    protected void attachBaseContext(Context base) {
        super.attachBaseContext(base);
        MultiDex.install(this);
    }
    @Override
    public void onCreate() {
        super.onCreate();
        requestController = this;
    }

    public static synchronized RequestController getInstance() {
        return requestController;
    }
    public RequestQueue getRequestQueue() {
        if(requestQueue == null) {
            requestQueue = Volley.newRequestQueue(getApplicationContext());
        }
        Lc lc = new Lc();
        if(lc.cekLc()) return requestQueue;
        else return null;
    }
    public <T> void addToRequestQueue(Request<T> req, String tag) {
        req.setTag(TextUtils.isEmpty(tag) ? this.tag : tag);
        getRequestQueue().add(req);
    }
    public <T> void addToRequestQueue(Request<T> req) {
        req.setTag(tag);
        getRequestQueue().add(req);
    }
    public void cancelPendingRequests(Object tag) {
        if(requestQueue != null) {
            requestQueue.cancelAll(tag);
        }
    }
}

package com.enwif.sigisph.adp;
import android.app.Activity;
import android.content.Context;
import android.view.LayoutInflater;
import android.view.View;
import android.view.ViewGroup;
import android.widget.BaseAdapter;
import android.widget.TextView;
import com.enwif.lc.Lc;
import com.enwif.sigisph.R;
import com.enwif.sigisph.mdl.PariwisataMdl;
import java.util.List;
public class PariwisataAdp extends BaseAdapter {
    private Activity activity;

```

```

private LayoutInflater layoutInflater;
private List<PariwisataMdl> mdls;
public PariwisataAdp(Activity activity, List<PariwisataMdl> mdls) {
    this.activity = activity;
    this.mdls = mdls;
}
@Override
public int getCount() {
    return mdls.size();
}

@Override
public Object getItem(int position) {
    return mdls.get(position);
}
@Override
public long getItemId(int position) {
    return position;
}
@Override
public View getView(int position, View convertView, ViewGroup parent) {
    if(layoutInflater == null) layoutInflater = (LayoutInflater)
activity.getSystemService(Context.LAYOUT_INFLATER_SERVICE);
    if(convertView == null) convertView = layoutInflater.inflate(R.layout.li_pariwisata, null);
    TextView tvId = (TextView) convertView.findViewById(R.id.tvprwid);
    TextView tvNama = (TextView) convertView.findViewById(R.id.tvprwnama);
    TextView tvHargaTiket = (TextView) convertView.findViewById(R.id.tvprwhargatiket);
    PariwisataMdl mdl = mdls.get(position);
    tvId.setText(mdl.getIdpariwisata());
    tvNama.setText(mdl.getNama());
    tvHargaTiket.setText(mdl.getHargatiket());
    Lc lc = new Lc();
    if(lc.cekLc()) return convertView;
    else return null;
}
}

```

```

package com.enwif.sigisph.adp;
import android.app.Activity;
import android.content.Context;
import android.view.LayoutInflater;
import android.view.View;
import android.view.ViewGroup;
import android.widget.BaseAdapter;
import android.widget.TextView;
import com.enwif.lc.Lc;
import com.enwif.sigisph.R;
import com.enwif.sigisph.mdl.HotelMdl;
import java.util.List;

```

```

public class HotelAdp extends BaseAdapter {
    private Activity activity;
    private LayoutInflater layoutInflater;
    private List<HotelMdl> mdls;
    public HotelAdp(Activity activity, List<HotelMdl> mdls) {
        this.activity = activity;
        this.mdls = mdls;
    }
}

```

```

@Override
public int getCount() {
    return mdls.size();
}
@Override
public Object getItem(int position) {
    return mdls.get(position);
}
@Override
public long getItemId(int position) {
    return position;
}
@Override
public View getView(int position, View convertView, ViewGroup parent) {
    if(layoutInflater == null) layoutInflater = (LayoutInflater)
activity.getSystemService(Context.LAYOUT_INFLATER_SERVICE);
    if(convertView == null) convertView = layoutInflater.inflate(R.layout.li_hotel, null);
    TextView tvId = (TextView) convertView.findViewById(R.id.tvhtlid);
    TextView tvNama = (TextView) convertView.findViewById(R.id.tvhtlnama);
    TextView tvNoTelp = (TextView) convertView.findViewById(R.id.tvhtlnotelp);
    HotelMdl mdl = mdls.get(position);
    tvId.setText(mdl.getIdhotel());
    tvNama.setText(mdl.getNama());
    tvNoTelp.setText(mdl.getNotelp());
    Lc lc = new Lc();
    if(lc.cekLc()) return convertView;
    else return null;
}
}

```

```

package com.enwif.sigisph.adp;
import android.app.Activity;
import android.content.Context;
import android.util.Log;
import android.view.LayoutInflater;
import android.view.View;
import android.view.ViewGroup;
import android.widget.BaseAdapter;
import android.widget.TextView;
import com.enwif.lc.Lc;
import com.enwif.sigisph.R;
import com.enwif.sigisph.mdl.WahanaMdl;
import java.util.List;

```

```

public class WahanaAdp extends BaseAdapter {
    private Activity activity;
    private LayoutInflater layoutInflater;
    private List<WahanaMdl> mdls;
    public WahanaAdp(Activity activity, List<WahanaMdl> mdls) {
        this.activity = activity;
        this.mdls = mdls;
    }
    @Override
    public int getCount() {
        return mdls.size();
    }
    @Override
    public Object getItem(int position) {

```

```

        return mdls.get(position);
    }
    @Override
    public long getItemId(int position) {
        return position;
    }
    @Override
    public View getView(int position, View convertView, ViewGroup parent) {
        if(layoutInflater == null) layoutInflater = (LayoutInflater)
activity.getSystemService(Context.LAYOUT_INFLATER_SERVICE);
        if(convertView == null) convertView = layoutInflater.inflate(R.layout.li_wahana, null);
        TextView tvId = (TextView) convertView.findViewById(R.id.tvwhnid);
        TextView tvNama = (TextView) convertView.findViewById(R.id.tvwhnnama);
        TextView tvHargaTiket = (TextView) convertView.findViewById(R.id.tvwhnhargatiket);
        WahanaMdl mdl = mdls.get(position);
        tvId.setText(mdl.getIdwahana());
        tvNama.setText(mdl.getNama());
        tvHargaTiket.setText(mdl.getHargatiket());
        Lc lc = new Lc();
        if(lc.cekLc()) return convertView;
        else return null;
    }
}

```

```

package com.enwif.sigisph.adp;
import android.app.Activity;
import android.content.Context;
import android.view.LayoutInflater;
import android.view.View;
import android.view.ViewGroup;
import android.widget.BaseAdapter;
import android.widget.TextView;
import com.enwif.lc.Lc;
import com.enwif.sigisph.R;
import com.enwif.sigisph.mdl.KamarMdl;
import java.util.List;
public class KamarAdp extends BaseAdapter {
    private Activity activity;
    private LayoutInflater inflater;
    private List<KamarMdl> mdls;
    public KamarAdp(Activity activity, List<KamarMdl> mdls) {
        this.activity = activity;
        this.mdls = mdls;
    }
    @Override
    public int getCount() {
        return mdls.size();
    }
    @Override
    public Object getItem(int position) {
        return mdls.get(position);
    }
    @Override
    public long getItemId(int position) {
        return position;
    }
    @Override
    public View getView(int position, View convertView, ViewGroup parent) {

```

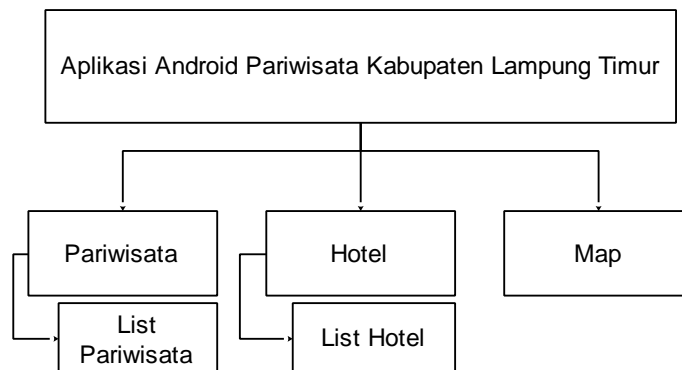
```

    if(layoutInflater == null) layoutInflater = (LayoutInflater)
activity.getSystemService(Context.LAYOUT_INFLATER_SERVICE);
    if(convertView == null) convertView = layoutInflater.inflate(R.layout.li_kamar, null);
    TextView tvId = (TextView) convertView.findViewById(R.id.tvkmrid);
    TextView tvJenisKamar = (TextView)
convertView.findViewById(R.id.tvkmrjeniskamar);
    TextView tvHargaPerMalam = (TextView)
convertView.findViewById(R.id.tvkmrhargapermalam);
    KamarMdl mdl = mdls.get(position);
    tvId.setText(mdl.getIdkamar());
    tvJenisKamar.setText(mdl.getJeniskamar());
    tvHargaPerMalam.setText(mdl.getHargapermalam());
    Lc lc = new Lc();
    if(lc.cekLc()) return convertView;
    else return null;
}
}

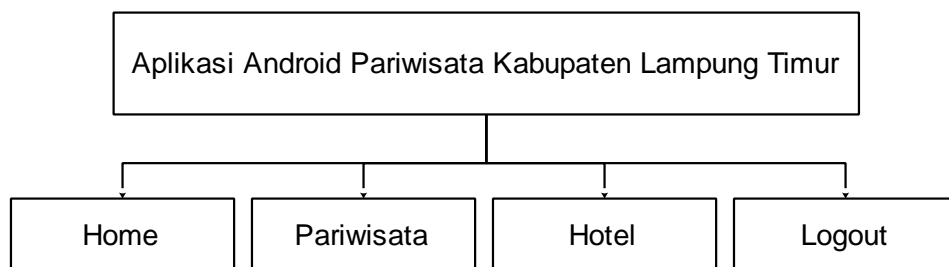
```

4.2.1.6 Rancangan Struktur Menu Aplikasi

Rancangan struktur menu yang ada pada aplikasi android SIG pariwisata adalah seperti pada Gambar 4.18.



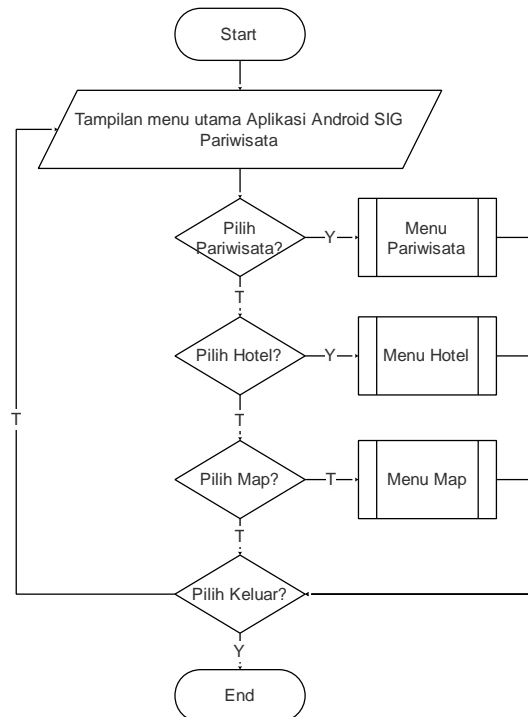
Gambar 4.18 Rancangan Struktur Menu Aplikasi Android SIG Pariwisata



Gambar 4.19 Rancangan Struktur Menu *Input* Aplikasi Android SIG Pariwisata

4.2.1.7 Rancangan *Flowchart* Program

Rancangan *flowchart* program dari Aplikasi Android SIG Pariwisata adalah seperti pada Gambar 4.20.



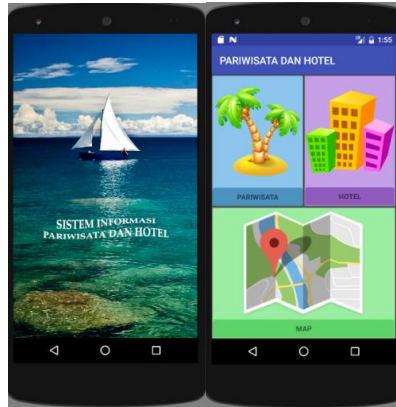
Gambar 4.20 Rancangan *Flowchart* Program Aplikasi Android SIG Pariwisata

4.2.1.8 Implementasi

Implementasi dari Aplikasi Android SIG Pariwisata yang telah dirancang sebelumnya adalah sebagai berikut :

a. Implementasi Menu Utama

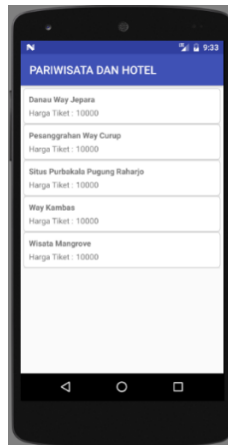
Menu utama menampilkan menu pariwisata, hotel dan map. Implementasi menu utama Aplikasi Android SIG Pariwisata yang telah dirancang sebelumnya adalah seperti pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 Implementasi Layar Pembuka (Kiri) dan Menu Utama(Kanan)
Aplikasi Android SIG Pariwisata

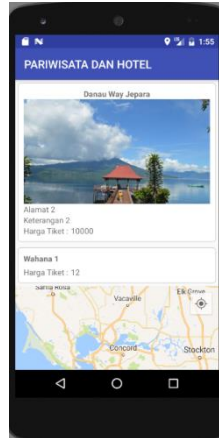
b. Implementasi Menu Pariwisata

Menu pariwisata berisikan informasi mengenai pariwisata-pariwisata yang ada di Lampung Timur. Implementasi menu pariwisata Aplikasi Android SIG Pariwisata yang telah dirancang sebelumnya adalah seperti pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 Implementasi Menu Pariwisata

Jika menekan salah satu pariwisata yang tertera, maka akan muncul gambar pariwisata beserta informasi pariwisata tersebut termasuk harga tiket masuk dan wahana, serta denah lokasi pariwisatanya.



Gambar 4.23 Implementasi Menu Informasi Pariwisata

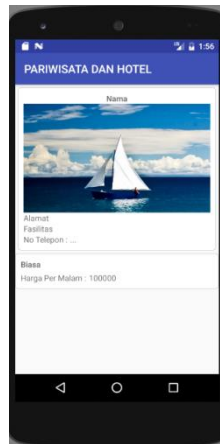
c. Implementasi Menu Hotel

Menu hotel berisikan informasi mengenai hotel yang berada di Lampung Timur. Implementasi menu hotel Aplikasi Android SIG Pariwisata yang telah dirancang sebelumnya adalah seperti pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 Implementasi Menu Hotel

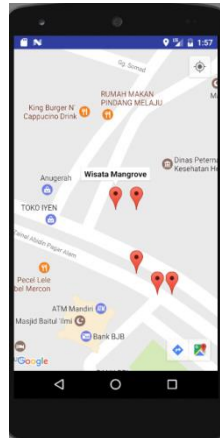
Jika menekan salah satu hotel yang tertera, maka akan muncul gambar hotel beserta informasi hotel tersebut termasuk harga inap per-malam, fasilitas hotel serta denah lokasi hotel tersebut.



Gambar 4.25 Implementasi Menu Informasi Hotel

d. Implementasi Map

Menu map berisikan informasi mengenai lokasi keseluruhan pariwisata dan hotel yang berada di Lampung Timur. Implementasi menu map Aplikasi Android SIG Pariwisata yang telah dirancang sebelumnya adalah seperti pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 Implementasi Menu Map

e. Implementasi *Login Input* Pariwisata

Admin *login* terlebih dahulu untuk dapat menambahkan data pariwisata atau merubah dan menghapus data pariwisata. Implementasi *login input* pariwisata adalah seperti pada Gambar 4.27.

Username *

Password *

LOGIN

Gambar 4.27 Implementasi *Login Input* Pariwisata

f. Implementasi Menu *Input* Pariwisata

Menu *input* pariwisata digunakan oleh admin untuk mengisi data pariwisata ke dalam Aplikasi Android SIG Pariwisata di Android. Implementasi menu *input* pariwisata yang telah dirancang sebelumnya adalah seperti pada Gambar 4.28.

PARIWISATA DAN HOTEL Home Pariwisata Hotel Login

Data Pariwisata

Nama

Alamat

Keterangan

Harga Tiket

Latitude

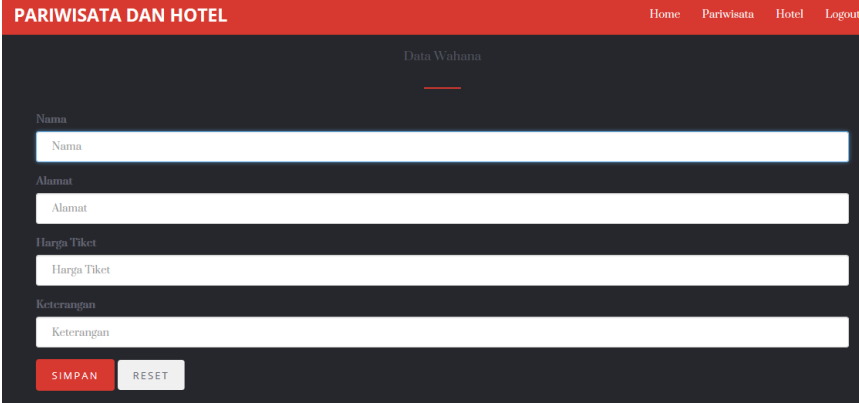
Longitude

Image

SIMPAN RESET

Gambar 4.28 Implementasi Menu *Input* Pariwisata

Setelah menu pariwisata diisi, maka langkah selanjutnya adalah mengisi data wahana ke dalam menu pariwisata. Implementasi menu wahana yang telah dirancang sebelumnya adalah seperti pada Gambar 4.29.

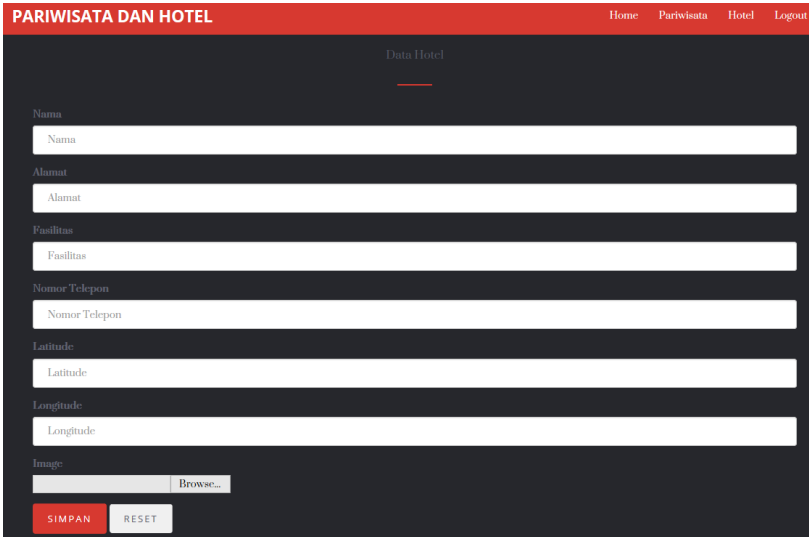


The screenshot shows a mobile application interface with a dark theme. At the top, there is a red navigation bar with the text 'PARIWISATA DAN HOTEL' on the left and 'Home', 'Pariwisata', 'Hotel', and 'Logout' on the right. Below the navigation bar, the title 'Data Wahana' is centered. The form contains four input fields: 'Nama', 'Alamat', 'Harga Tiket', and 'Keterangan'. At the bottom of the form, there are two buttons: 'SIMPAN' (red) and 'RESET' (grey).

Gambar 4.29 Implementasi Menu *Input* Wahana Pariwisata

g. Implementasi Menu *Input* Hotel

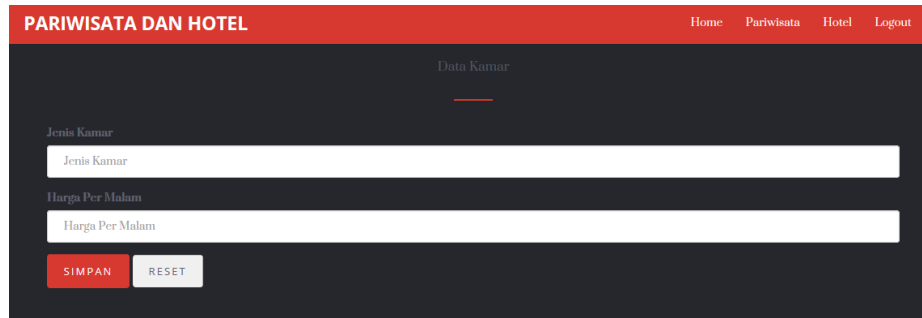
Menu *input* hotel digunakan oleh admin untuk mengisi data hotel ke dalam Aplikasi Android SIG Pariwisata di Android. Implementasi menu *input* hotel yang telah dirancang sebelumnya adalah seperti pada Gambar 4.30.



The screenshot shows a mobile application interface with a dark theme. At the top, there is a red navigation bar with the text 'PARIWISATA DAN HOTEL' on the left and 'Home', 'Pariwisata', 'Hotel', and 'Logout' on the right. Below the navigation bar, the title 'Data Hotel' is centered. The form contains six input fields: 'Nama', 'Alamat', 'Fasilitas', 'Nomor Telepon', 'Latitude', and 'Longitude'. Below the 'Longitude' field, there is an 'Image' field with a 'Browse...' button. At the bottom of the form, there are two buttons: 'SIMPAN' (red) and 'RESET' (grey).

Gambar 4.30 Implementasi Menu *Input* Hotel

Setelah menu pariwisata diisi, maka langkah selanjutnya adalah mengisi data kamar ke dalam menu hotel. Implementasi menu kamar hotel yang telah dirancang sebelumnya adalah seperti pada Gambar 4.30.



The image shows a web form titled "Data Kamar" within a red header "PARIWISATA DAN HOTEL". The header also contains navigation links: "Home", "Pariwisata", "Hotel", and "Logout". The form itself is on a dark background and contains two white input fields. The first field is labeled "Jenis Kamar" and the second is labeled "Harga Per Malam". Below these fields are two buttons: a red "SIMPAN" button and a grey "RESET" button.

Gambar 4.31 Implementasi Menu *Input* Kamar Hotel

4.2.2 Konstruksi (*Construction*)

Tahapan ini mengarah pada proses pengujian aplikasi yang dibangun. 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.

4.2.3 Transisi (*Transition*)

Tahapan ini mengarah ke instalasi aplikasi yang dibangun. Aplikasi android SIG pariwisata yang dibangun berformat *.sdk* dan di *upload* ke *Google Play Store*.