ANALISA PENERAPAN APLIKASI PENGENALAN DAN PANDUAN TEMPAT WISATA, KULINER DAN BELANJA DI KOTA PALANGKARAYA BERBASIS *CLIENT SERVER*

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Penulisan Tugas Akhir pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH :

FATHUR ALFARABHI

NIM. C1755201063

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan proposal tugas akhir dengan judul "*Analisa Penerapan Aplikasi Panduan dan Pengenalan Tempat Wisata,Kuliner dan Belanja di kota Palangkarya*".

Penulis memahami, tanpa bantuan, doa dan bimbingan dari semua orang akan sangat sulit untuk menyelesaikan proposal ini. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Suparno,M.Kom selaku ketua STMIK Palangkaraya.
2. Herkules, S.kom., M.cs. selaku dosen pembimbing I
3. Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M. selaku dosen pembimbing II
4. Orang tua yang selalu memberikan semangat dan seluruh teman-teman yang selalu membantu dan mendukung dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan Tugas Akhir ini, penulis sangat mengharapkan masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan Tugas Akhir ini. Cukup banyak kesulitan yang penulis temui dalam penulisan skripsi ini, tetapi Alhamdullilah dapat penulis atasi dan selesaikan dengan baik.

Palangkaraya, Maret 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
DAFTAR TABEL iv
DAFTAR GAMBAR v
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat 4
1.5 Sistematika Penulisan 5
BAB II 6
LANDASAN TEORI 6
2.1 Tinjauan Pustaka 6
2.2 Kajian Teori 12
2.2.1 Aplikasi 12
2.2.2 *Client Server* 12
2.2.3 *Desktop* 14
2.2.4 *GIS* 14
2.2.5 *Android* 15
2.2.6 *XAMPP* 16
2.2.7 *Netbeans* 18
2.2.8 *WEB* 18
2.2.9 *Nox Emulator* 20
2.2.10 *Prototype* 21
2.2.11 Metode Penelitian 25
BAB III 31
METODE PENELITIAN 31
3.1 Lokasi Penelitian 31
3.2 Teknik Pengumpulan Data 31
3.3 Analisis 32
3.3.1 Analisis Data 32

3.3.2 Analisis Kebutuhan 36
3.3.3 Analisis Kelayakan Sistem 38
3.4 Desain Sistem 38
3.4.1 Desain Proses 38
3.4.2 Desain Perangkat Lunak 43

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Perbandingan Penelitian Yang Relevan 7
Tabel 2. Simbol *Use Case* D 28
Tabel 3. Simbol *Activity* Diagram 30
Tabel 4. Kebutuhan Perangkat Keras 36
Tabel 5. Kebutuhan Perangkat Lunak 37
Tabel 6. *Activity Diagram* Menu User 40
Tabel 7. *Activity Diagram* Admin 42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan *Prototype* 21

Gambar 2. *Use Case* Diagram.....39

Gambar 3. Tampilan Menu Utama Aplikasi 43

Gambar 4. Tampilan Mulai Aplikasi.....44

Gambar 5. Tampilan Menu Objek.....46

Gambar 6. Tampilan Info Wisata 46

Gambar 7. Tampilan Detail Lokasi 47

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wisata kuliner dan belanja merupakan kegiatan yang hampir di lakukan semua orang bahkan tidak sedikit orang yang menggemari kegiatan tersebut. Di Kota Palangkaraya wisata, kuliner dan belanja sudah tidak asing lagi kedengaranya, di tambah lagi di kota Palangkaraya sangat khas kulinernya.

Di Kota Palangkaraya sendiri banyak sekali objek Wisata , kuliner, dan belanja dan lain - lain . Wisatawan dari luar maupun dalam daerah cukup banyak datang ke kota palangkaraya dan kota palangkaraya juga menyediakan banyak tempat perbelanjaan seperti oleh oleh khas dayak dan masih banyak lagi.

Dan banyak nya tempat kunjungan wisata, kuliner dan belanja di kota Palangkaraya sayang nya tidak di imbangi dengan pemberian informasi yang cukup untuk wisatawan untuk mendatangi tempat tujuan mereka saat berada di kota palangkaraya. Minimnya informasi ini membuat banyak masyarakat mencari informasi melalui brosur, buku, komunitas, terutama dari internet. Kebanyakan masyarakat mencari informasi melalui internet.

Internet mulai di gunakan hampir seluruh dari populasi masyarakat Palangkaraya untuk mencari informasi. Ada kurang lebih sekitar 75% pengguna smartphone di kota Palangkaraya adalah Android. Wajar saja bila

android menjadi pilihan masyarakat kota palangkaraya dalam menggunakan smartphone. Selain karena cepatnya adaptasi dari android dengan kebutuhan pasar, juga banyak nya vendor yang membuat perangkat android sehingga masyarakat mempunyai banyak pilihan.

Dengan berkembang nya internet di Indonesia juga berdampak positif bagi pariwisata di kota Palangkaraya. Biaya promosi di internet jadi semakin terjangkau. Masyarakat luar maupun dalam daerah dapat mengakses informasi tempat wisata, kuliner dan belanja di kota Palangkarya. Namun informasi tempat wisata, kuliner dan belanja masih sangat terbatas hanya pada tempat wisata yang terkenal bagaimana nasib tempat kuliner, wisata dan belanja yang lainya di Palngkaraya yang tidak kalah bagus nya dengan yang sudah ada.

Ketika masyarakat mengakses informasi mengenai tempat wisata, kuliner dan belanja di palangkarya yang berkaitan seperti : biaya transportasi, makan, budaya, tempat tinggal dan masih banyak lagi. Untuk mencari jawaban pada hal hal yang di sebutkan sebelum nya banyak masyarakat menghabiskan waktunya mencari informasi di internet dan banyak dari mereka tidak mendapatkan jawaban yang memuaskan.

Dengan latar belakang itulah penulis merasa perlunya membuat aplikasi "*Panduan dan Pengenalan Tempat Wisata,Kuliner dan Belanja di kota Palangkarya*" yang bisa membuat banyak informasi mengenai tempat wisata, kuliner dan belanja di kota palangkaraya dan masyarakat akan lebih mudah mengakses informasi mengenai tempat tujuan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah ada, maka penulis mengidentifikasikan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun suatu aplikasi android untuk mempermudah pengguna untuk mengetahui maupun bertukar infromasi seputar tempat wisata, kuliner dan belanja di kota Palangkarya.

1.3 Batasan Masalah

Batasan batasan di dalam aplikasi ini diperlukan agar pengembangan menjadi terarah adapun hal hal yang di bahas dalam aplikasi ini adalah :

a. Aplikasi web dibangun menggunakan aplikasi *Netbeans*.

b. Aplikasi android dibangun menggunakan aplikasi *Android Studio*.

c. Server menggunakan *web hosting*.

d. Aplikasi dibangun memberikan informasi tempat wisata, tempat kuliner, dan tempat belanja di kota Palangkaraya.

e. Aplikasi ini memberikan info jarak dari titik lokasi.

f. Lokasi diambil dari *google maps*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan Penelitian

1) Merancang dan membangun aplikasi *mobile* yang mampu memberikan informasi tempat wisata, kuliner dan belanja secara detail dan up to date kepada pengguna.
2) Merancang dan membangun aplikasi yang dapat mempermudah administrator menangani konten aplikasi.
3) Merancang dan membangun aplikasi yang dapat mengurangi waktu pengguna dalam proses pencarian informasi mengenai suatu tempat yang dituju.

b. Manfaat Penelitian

1) Manfaat bagi pengguna

   Manfaat bagi pengguna adalah dapat membantu calon pengguna untuk mencari lokasi yang di tuju dengan mudah dan secara detail serta *up to date*

2) Bagi penulis

   Sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang telah didapat di bangku perkuliahan sehingga menghasilkan suatu aplikasi yang berguna untuk menciptakan suatu system terkomputerisasi dengan baik

3) Bagi STMIK Palangka Raya

   Manfaat yang diberikan kepada kampus sebagai referensi pada perpustakaan kampus dan dapat menjadi dokumen akademik yang

berguna untuk dijadikan acuan bagi civitas akademik di STMIK Palangka Raya dan sebagai bahan bagi teman-teman mahasiswa lainnya yang dikembangkan menjadi lengkap.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penulisan skripsi ini disusun dalam 5 bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan di bahas mengenai latar belakang penulisan, ruang lingkup, tujuan yang hendak dicapai serta manfaat yang di dapatkan oleh masayarakat, metodologi penelitian apa saja yang digunakan dan sistematika penulisan merupakan gambaran secara menyeluruh dari skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan di bahas mengenai teori-teori yang digunakan untuk mendukung dalam perancangan aplikasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan membahas mengenai gambaran umum bab ini menjelaskan tentang analisis pengguna dan perancangan sistem aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

BAB IV IMPELEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai rencana implementasi aplikasi, spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang di butuhkan, tampilan aplikasi dan evaluasinya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan di bahas mengenai simpulan yang di peroleh dari analisis perancangan aplikasi dan saran yang berisi usulan untuk hal–hal yang berkaitan dengan aplikasi tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam suatu penelitian diperlukan dukungan hasil-hasil penelitian yang telah ada sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian serupa.

Berikut hasil-hasil penelitian yang relevan dan perbandingan penelitian yang telah ada sebelumnya yang serupa dengan penelitian yang sedang dilakukan yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Tabel Perbandingan Penelitian Yang Relevan

No	Penelitian/Tahun	Judul	Metode Pengembangan TL	Hasil	Perbedaan
a.	Hazmi Amudy (2017)	Rancang bangun aplikasi pencarian lokasi wisata dengan metode *location based service* berbasis *android* (studi kota kudus)	*Waterfall*	Menghasilkan perangkat lunak yang bisa menjadi media promosi sekaligus tour guide lokasi wisata. Dengan adanya Peta Digital Lokasi Wisata dapat membatu wisatawan dalam mencari lokasi obyek wisata, jalan menuju lokasi wisata dan informasi semua lokasi wisata di kota Kudus.	Aplikasi yang penulis buat dapat membantu pengguna mencari tempat yang di tuju dengan adanya informasi lengkap dan peta yang tersedia dapat membuat pengguna lebih mudah mencari lokasi yang di sediakan

b.	Mohamad Rizal1; Fitri Latifah2 (2017)	Perancangan aplikasi lokasi wisata kota Jakarta menggunakan algoritma *sequential search* berbasis *android*	*Waterfall*	Menghasilkan aplikasi yang menyediakan layanan informasi tempat wisata yang ada di Jakarta, berdasarkan hal tersebut diatas maka aplikasi lokasi wisata kota jakarta berbasis android ini dirancang, dimana aplikasi ini akan mengakses google map untuk menapilkan lokasi wisata yang akan dicari, lokasi pengguna serta tempat wisata yang akan dipilih oleh pengguna, dengan hadirnya aplikasi ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan	Aplikasi yang penulis buat menyediakan layanan tempat wisata, kuliner, dan belanja yang ada di kota Palangkaraya. Dengan adanya aplikasi ini diharapakan mempermudah pengguna untuk mencari objek wisata kuliner dan belanja di kota palangkaraya

				informasi akan tempat wisata yang ada di Jakarta akan dapat terpenuhi	
c.	Suhaimi (2017)	Penerapan metode location based service untuk penentuan lokasi objek wisata di pulau bawean berbasis *client server*	*HTTP Connection* dan *JSON Parsing*	Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengguna aplikasi dapat dengan mudah mengetahui informasi lokasi wisata yang ada di Pulau Bawean dengan layanan LBS yang diimplementasikan.	Aplikasi yang penulis buat pengguna dengan mudah mengetahui tempat wisata kuliner dan belanja yang tuju dengan lengkap dan informasi yang lengkap

d.	Ghilman Hasbi Basith1, Dede Kurniadi2 (2017)	Perancangan Sistem Informasi Pemetaan Pariwisata Garut Berbasis *Geografic Information* System dan *Android*	*Waterfall*	Tempat wisata tersebut dapat disajikan dengan peta lokasi wisata, petunjuk jalan dari pengguna pertama kali mengakses aplikasi, foto-foto dari objek wisata tersebut beserta infomasi mengenai lokasi wisata tersebut	Aplikasi yang penulis buat memberikan penjelasan tentang tempat yang di tuju berupa gambar informasi dan peta yang sesuai dengan lokasi

e.	Agung Ramadhanu (2018)	Implementasi aplikasi *mobile magazine* (*e-magazine*) dengan menggunakan Bahasa pemograman *android* tentang rekomendasi tempat wisata kuliner di kota Padang	*Waterfall*	dapat diakses dimana saja dan kapan saja, itu bisa membantu untuk melihat apa saja kuliner yang lagi diminati tanpa harus bersusah payah berkeliling atau berlangganan majalah kuliner karena hanya dengan menggunakan aplikasi ini informasi tersebut dapat diketahui dengan cepat, yang dapat diproses melalui dengan menentukan titik kordinat,pencari area, dan titik kordinat Daerah yang di cari.	Aplikasi yang penulis buat

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu subkelas dari suatu perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna (Wikipedia, 2012). Aplikasi dapat juga dikatakan sebagai penerjemah perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan ke atau diproses oleh perangkat keras. Menurut Marimin dkk. (2011:43) Aplikasi merupakan program yang secara langsung dapat melakukan proses-proses yang digunakan dalam komputer oleh pengguna. Aplikasi merupakan kumpulan dari filefile tertentu yang berisi kode program yang menghubungkan antara pengguna dan perangkat keras Komputer.

2.2.2 Client Server

Menurut (Anwar & Riadi, 2013) *client-server* merupakan tema utama dalam mongoptimalisasikan topologi yang telah ada didukung dengan database akademik dengan tujuan mempermudah birokrasi data serta *sharing resource* baik penggunaan perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software)* dengan tujuan terciptanya sebuah sistem yang efektif dan efisien. Tipe dalam mengoptimalkan jaringan ini adalah model jaringan *client server* yang terdiri dari sejumlah komputer dengan memakai satu atau beberapa komputer untuk dijadikan *server* dan dihubungkan dengan sejumlah

client. Jadi pada jaringan ini terdapat satu atau lebih komputer dan satu *server* untuk mengendalikan beberapa komputer *client*.

Client server adalah suatu bentuk arsitektur, dimana client adalah perangkat yang akan menerima serta menampilkan dan menjalankan aplikasi (*software komputer*). *Server* adalah perangkat yang menyediakan dan bertindak sebagai pengelola aplikasi, data, dan keamanannya. Server biasanya terhubung dengan client melalui kabel UTP (*Unshielded Twisted Pair*) atau *wireless* dan sebuah kartu jaringan (network card). Kartu jaringan ini biasanya berupa kartu PCI (*Peripheral Component Interconnect*). Dalam teknologi informasi, client server merujuk kepada cara mendistribusikan aplikasi ke pihak client dan pihak server. Dalam model client server, sebuah aplikasi dibagi menjadi dua bagian yang terpisah, yakni *client* dan *server*.

Berikut definisi client server menurut para ahli :

a. *Client server* adalah komputer *database* yang berada di pusat yang informasinya bisa dipakai bersama-sama oleh beberapa user yang menjalankan aplikasi di dalam komputer lokal yang disebut client. (Budhi Irawan).
b. *Client server* adalah arsitektur yang paling banyak dipakai di teknologi modern ini dimana client pun mampu melakukan proses secara mandiri saat meminta data dan *server* akan mengirimkan data sesuai permintaan kemudian proses akan dilakukan oleh client. (Agus Mulyanto).

c. Arsitektur *client server* adalah suatu model konektivitas jaringan yang membedakan fungsi komputer sebagai *client* atau *server*. Arsitektur ini berfungsi sebagai server yang memiliki tugas untuk memberikan layanan pada client yang terhubung dalam jaringan tersebut. (Budi Sutedjo Dharma Oetomo).

d. *Client server* yaitu jaringan komputer dengan komputer yang didedikasikan khusus sebagai server. Sebuah service/layanan bisa diberikan oleh sebuah komputer atau lebih. (Syafrizal).

2.2.3 Desktop

Desktop adalah antarmuka pengguna utama komputer. Saat Anda mem-boot komputer Anda, desktop ditampilkan setelah proses startup selesai. Ini termasuk latar belakang *desktop* (atau wallpaper) dan ikon file dan folder yang mungkin Anda simpan ke desktop. Di *Windows, desktop* menyertakan bilah tugas, yang terletak di bagian bawah layar secara default.

2.2.4 GIS

Sistem Informasi Geografis (bahasa Inggris: *Geographic Information System disingkat GIS*) adalah sistem informasi khusus yang mengelola data yang memiliki informasi spasial (bereferensi keruangan). Atau dalam arti yang lebih sempit, adalah sistem komputer yang memiliki kemampuan untuk membangun, menyimpan, mengelola dan menampilkan informasi berefrensi geografis, misalnya data yang diidentifikasi menurut lokasinya, dalam

sebuah database. Para praktisi juga memasukkan orang yang membangun dan mengoperasikannya dan data sebagai bagian dari sistem ini. Sistem Informasi Geografi (SIG) adalah suatu sistem informasi yang dapat memadukan antara data grafis dengan data teks (atribut) objek yang dihubungkan secara geografis di bumi (*georeference*). Di samping itu, Sistem Informasi Geografi ini juga dapat menggabungkan data, mengatur data dan melakukan analisis data. Untuk selanjutnya menghasilkan output yang dapat dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan pada masalah geografi. Sistem Informasi Geografi (SIG) merupakan terjemahan dari *Geographical Information System (GIS).*

2.2.5 Android

Android adalah sebuah sistem operasi yang sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok. Hampir semua orang membutuhkan alat yang satu ini untuk berkomunikasi, mencari informasi dan perkembangan berita terbaru, melakukan pekerjaan, dan berbagai aktivitas lainnya. Bahkan, saat ini hampir semua orang menggantungkan aktivitas mereka pada *Android* yang mereka miliki. merupakan sebuah sistem operasi yang juga mendapatkan dukungan penuh dari perusahaan raksasa dunia yaitu *Google*. Pengguna sistem operasi yang satu ini pasti familiar dengan berbagai platform *Google* yang ada pada Android yang dimiliki. Lagipula saat ini *Android* sudah sangat merajai berbagai pasar smartphone. Meskipun tidak semuanya menggunakan

Android namun sebagian besar pengguna *smartphone* menggunakan sistem operasi ini.

2.2.6 XAMPP

XAMPP adalah sebuah *software web server apache* yang didalamnya sudah tersedia database server *MySQL* dan dapat mendukung pemrograman *PHP*. *XAMPP* merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di *Linux* dan Windows. Keuntungan lainnya adalah cuma menginstal satu kali sudah tersedia *Apache Web Server, MySQL Database Server, PHP Support* (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa module lainnya. (Februariyanti & Zuliarso, 2012).

Sejarah mencatat, *software XAMPP* pertama kali dikembangkan oleh tin proyek bernama *Apache Friends* dan sampai saat ini sudah masuk dalam rilis versi 7.3.9 yang bisa didapatkan secara gratis dengan label GNU (*General Public License*).

Menurut Madcoms (2016), *XAMPP* adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari *Apache, MySQL, PhpMyAdmin, PHP, Perl, Filezilla*, dan lain-lain. *XAMPP* berfungsi untuk memudahkan installasi lingkungan PHP, dimana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan *PHP, Apache, MySQL dan PhpMyAdmin*.

Jika dijabarkan secara gambling, masing-masing huruf yang ada di dalam nama *XAMPP* menurut para ahli memiliki arti sebagai berikut ini :

a. X = *Cross Platform*

   Merupakan kode penanda untuk *software cross platform* atau yang bisa berjalan di banyak sistem operasi.

b. A = *Apache*

   Apache adalah aplikasi web server yang bersifat gratis dan bisa dikembangkan oleh banyak orang.

c. M = *MySQ*L / MariaDB

   MySQL atau MariaDB merupakan aplikasi database server yang dikembangkan oleh orang yang sama. *MySQL* berperan dalam mengolah, mengedit, dan menghapus daftar melalui database.

d. P = *PHP*

   Huruf "P" yang pertama dari akronim kata *XAMPP* adalah inisial untuk menunjukkan eksistensi bahasa pemrograman *PHP*. Bahasa pemrograman ini biasanya digunakan untuk membuat website dinamis, contohnya dalam website berbasis *CMSWordPress.*

e. P = *Perl*

   Untuk huruf "P" selanjutnya merupakan singkatan dari bahasa pemrograman *Perl* yang kerap digunakan untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan. *Perl* ini bisa berjalan di dalam

banyak sistem operasi sehingga sangat fleksibel dan banyak digunakan.

2.2.7 Netbeans

Netbeans merupakan suatu aplikasi kode terbuka (*open source*) yang cukup sukses dengan banyaknya pengguna serta komunitas yang terus bertambah di seluruh dunia serta saat ini sudah memiliki 100 mitra bisnis dan kemungkinan akan terus berkembang kedepannya. *Sun Microsystems* sebagai pihak sponsor utama dari *Netbeans* sudah mulai ada dan dikembangkan sejak tahun 2000 dan sampai saat ini terus melanjutkan kerjasamanya. uatu aplikasi *Netbeans* memiliki fungsi yang sangat penting dan wajib ada bagi setiap programmer, yakni sebagai media untuk menulis, melakukan compile, mencari error pada program yang berbasis bahasa *Java, C/C++,* dan bahkan dynamic languages seperti *PHP, JavaScript, Groovy,* serta *Ruby*. Dengan fungsinya yang multi language ini Netbeans juga bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan program yang berjalan dekstop, web, enterprise, serta mobile.

2.2.8 WEB

Website adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah browser menggunakan URL *website.*

Terdapat 3 unsur yang sangat vital pada website. Tanpa adanya semua unsur ini, website anda tidak akan pernah ditemukan dan diakses oleh pengguna di internet. Ketiga unsur yang dimaksud adalah:

a. Domain

   Jika *website* diibaratkan sebagai produk, maka *domain* adalah merk. Penggunaan *domain* yang menarik akan membuat orang tertarik untuk memasuki suatu website. Dengan pemilihan nama domain yang unik juga membuat orang mudah mengingatnya untuk nantinya dikunjungi kembali.

b. Hosting

   Tidak kalah pentingnya dengan *domain, hosting* memiliki peran untuk menyimpan semua database (script, gambar, video, teks dan lain sebagainya) yang diperlukan untuk membentuk suatu website. Banyak sekali penyedia jasa hosting di Indonesia, salah satunya *Niagahoster* yang menyediakan hosting terbaik untuk kecepatan akses *website* Anda.

c. Konten

   Tanpa adanya konten pada *website*, maka *website* bisa dikatakan tidak memiliki tujuan yang jelas. Konten pada website dapat berupa teks, gambar atau video. Jika dilihat dari konten yang disuguhkan, terdapat beberapa macam website. Misalnya saja,

sosial media, *website* berita, *website* jual beli atau *website* yang berisi konten yang berdasarkan minat, bakat serta hobi.

2.2.9 Nox Emulator

Nox App Player adalah emulator *Android* yang memungkinkan Anda menggunakan aplikasi sistem operasi Android dari kenyamanan komputer Anda sendiri. Kita membicarakan tentang aplikasi *sekaliber Clash of Clans, Instagram, Subway Surfers, Kitchen Stories, atau Tubemate.*

Sistem operasi *Nox App Player* berdasarkan pada *Android 4.4.2* yang memungkinkan Anda menggunakan hampir semua aplikasi dalam katalog Android yang sangat besar. Selain itu, versi ini kemungkinan adalah yang paling banyak digunakan dan meluas sehingga pasti akan sangat familier dengan hampir semua pengguna. Fitur lain yang menarik adalah kemungkinan mengubahsuai kontrol. Ketika meluncurkan aplikasi, Anda dapat membuat kontrol khusus secara mudah dan intuitif. Dalam kurang dari satu menit, Anda dapat mengonfigurasi papan tik untuk mengadaptasi SEMUA gim *Android*. Anda juga akan menemukan pilihan yang khusus didesain untuk shoot 'em up.

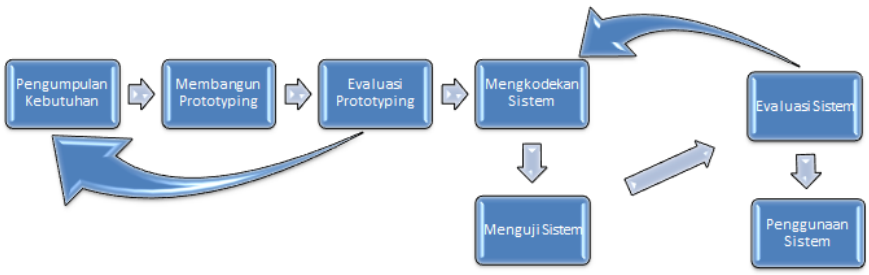
Nox App Player adalah emulator *Android* andal untuk *Windows* yang memungkinkan Anda menikmati ribuan aplikasi menarik yang tersedia untuk sistem operasi ponsel cerdas yang paling banyak digunakan di seluruh dunia ini.

Selain itu, berkat kolaborasi kemitraan terbaru antara *NOX* dan *Uptodown*, aplikasi Pasar *Uptodown* resmi kini terpasang di *NOX*. Unduh dan jalankan aplikasi mana pun dari katalog aplikasi lengkap kami dan dapatkan pembaruan otomatis untuk pengunduhan, langsung dari mesin virtual kami yang baru.

Nox App Player adalah emulator *Android* untuk *Windows* yang tangguh. Kini, Windows PC Anda bisa menjalankan ratusan aplikasi khusus Android — sistem operasi ponsel yang paling banyak dipakai di dunia.

2.2.10 Prototype

Dalam tahap penyususnan proposal tugas akhir ini, penulis menggunakan metode *prototype*. *Prototype* adalah suatu proses yang memungkinkan *developer* membuat sebuah model *software*, metode ini baik digunakan apabila *client* tidak bisa memberikan informasi yang maksimal mengenai kebutuhan yang diinginkannya. Proses untuk menghasilkan *prototype* disebut *prototyping*.



Gambar 1. Tahapan *Prototype*

Sumber: Grace Margareth, 2019

Prototyping adalah proses pembuatan model sederhana *software* yang mengijinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal. *Prototyping* memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan.

Prototyping merupakan *Javascript Framework* yang dibuat untuk lebih memudahkan proses dalam membangun aplikasi berbasis web. Metode *prototyping* sebagai suatu pradigma baru dalam pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen.

a. Tahapan *prototyping* dapat dijelaskan sebagai berikut :

   1) Pengumpulan kebutuhan : pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
   2) Membangun *prototyping* : membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3) Evaluasi *protyping* : evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2 , dan 3.
4) Mengkodekan sistem : dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
5) Menguji sistem : setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *White Box, Black Box, Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain.
6) Evaluasi sistem : pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.
7) Menggunakan sistem : perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

b. Berikut ini jenis-jenis prototyping, yaitu :
1) Feasibility *prototyping* : digunakan untuk menguji kelayakan dari teknologi yang akan digunakan untuk sistem informasi yang akan disusun.
2) Requirement *prototyping* : digunakan untuk mengetahui kebutuhan aktivitas bisnis user.

3) Desain *prototyping* : digunakan untuk mendorong perancangan sistem informasi yang akan digunakan.
4) Implementation *prototyping* : merupakan lanjutan dari rancangan, prototype ini langsung disusun sebagai suatu sistem informasi yang akan digunakan.

c. Teknik prototyping meliputi :
1) Perancangan model : perancangan awal software oleh pengembang untuk dimodelkan sebagai gambaran awal kepada pengguna.
2) Perancangan dialog : perancangan menu-menu pada *software* yang dibuat, dengan maksud agar pengguna dapat dengan mudah menggunakannya.
3) Simulasi : proses percobaan *software* kepada calon pengguna sebelum software dinyatakan layak pakai.

d. Keunggulan dan kelemahan prototyping adalah sebagai berikut :
1) Keunggulan *prototyping* :
a) Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan.
b) Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan.
c) Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.
d) Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.

e) Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya.

2) Kelemahan *prototyping* :

a) Pelanggan kadang tidak melihat atau menyadari bahwa perangkat lunak yang ada belum mencantumkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan juga belum memikirkan kemampuan pemeliharaan untuk jangka waktu lama.

b) Pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek. Sehingga menggunakan algoritma dan Bahasa pemrograman yang sederhana untuk membua prototyping lebih cepat selesai tanpa memikirkan lebih lanjut bahwa program tersebut hanya merupakan cetak biru sistem.

c) Hubungan pelanggan dengan komputer yang disediakan mungkin tidak mencerminkan teknik perancangan yang baik.

2.2.11 Metode Penelitian

Setiap pendekatan *prototyping* memiliki manfaat dan biaya komparatifnya. Sebuah prototipe kertas bisa efektif dalam mengkomunikasikan ide-ide dengan cepat, tetapi mungkin tidak sepenuhnya mewakili ide-ide, sehingga membuang-buang waktu jika desain disalahartikan. *Prototipe low-fidelity* memiliki potensi jebakan

yang serupa, dan membutuhkan dokumen tambahan untuk sepenuhnya mewakili produk akhir.

Meskipun mereka membutuhkan investasi waktu awal yang lebih besar, memproduksi prototipe *high-fidelity* dapat lebih efisien dalam jangka panjang. Prototipe *high-fidelity* tidak perlu sebanyak dokumentasi, karena ide-ide yang tercakup dalam pengiriman daripada disimpulkan. Banyak pekerjaan pengembangan front-end akan dilakukan dalam proses pembuatan prototipe *high-fidelity*: desain interaksi berbasis *javascript* akan ditulis, dan penyeleksi CSS dapat dipinjam, membuat proses pengembangan yang tepat waktu lebih cepat. Ada berbagai metode yang dapat digunakan untuk membuat *prototipe hifidelity*. Untuk penjelasan terperinci dan file yang berfungsi yang menggambarkan bagaimana prototipe unggahan file kesetiaan ini dibuat, buka artikel ini di situs web saya.

a. Teknik Pengumpulan Data

1) Studi Pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan tinjauan pustaka ke perpustakaan dan pengumpulan buku-buku, bahan-bahan tertulis serta referensi-referensi yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan.
2) Metode Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain

tentang subjek. Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi.

3) Metode Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Seiring perkembangan teknologi, metode wawancara dapat pula dilakukan melalui media-media tertentu, misalnya telepon, *email*, atau *skype*.
4) Kuisoner teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan untuk dijawab oleh responden, biasanya secara tertulis. Kuesioner digunakan ketika peneliti ingin mengetahui persepsi atau kebiasaan suatu populasi berdasarkan responden.

2.2.12 UML (*Unified Modeling Language*)

UML adalah suatu metode permodelan secara visual yang berfungsi sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek.

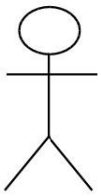
Definisi UML adalah sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan, dan juga pendokumentasian sistem aplikasi. Saat ini UML menjadi bahasa standar dalam penulisan blue print software (arsitektur). Menurut (RosaSalahuddin, 2011:113), *Unified Modelling Language* atau UML merupakan salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk menggambarkan kebutuhan (*requirement*), membuat analisis dan

desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (PBO).

a. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan. Use case menjelaskan interaksi yang terjadi antara 'aktor' - inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah use case direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana. Simbol-simbol yang digunakan dalam use case diagram dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 2. Simbol *Use Case* D

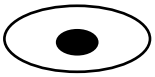
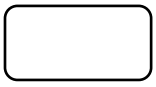
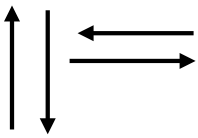
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		*Actor*	*Actor* adalah *abstraction* dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Perlu dicatat bahwa *actor* berinteraksi dengan *use case*, tetapi tidak memiliki kontrol terhadap *use case*.

2.		*Generalization*	Mengindikasikan bila *actor* berinteraksi secara pasif dengan sistem.
3.		*Association*	Mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung .
4.		*Use Case*	*Use case* menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan *actor*, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.

b. Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*)

Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Simbol-simbol yang digunakan dalam activity diagram dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 3. Simbol *Activity* Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		*Initial Node*	Simbol ini menunjukkan bagaimana objek dibentuk atau diawali.
2.		*Activity Final Mode*	Menunjukkan bagaimana objek dibentuk atau diakhiri.
3.		*Activity*	Menggambarkan suatu proses/kegiatan bisnis.
4.		*Line Connector*	Simbol ini digunakan untuk menghubungkan satu symbol dengan symbol lainnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Penulis membuat proposal penelitian mengenai Aplikasi Panduan dan Pengenalan Tempat Wisata,Kuliner dan Belanja di kota Palangkarya ini dimana aplikasi tersebut berfungsi sebagai media transaksi maupun penyimpanan data. Lokasi penelitian ini berlangsung di kota Palangkaraya.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa tahapan atau metode dalam melakukan penelitian untuk menyusun proposal tugas akhir ini, yaitu :

a. Studi Pustaka

   Pada tahap ini penulis mengumpulkan beberapa proposal meupun jurnal penelitian dari sumber lain dengan judul yang menyerupai judul penelitian sebagai sumber referensi yang relevan untuk proposal penelitian yang sedangn dilakukan.

b. Metode Dokumentasi

   Pada tahap ini dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan bukti hasil dari penelitian berupa foto dengan pihak penelitian sebagai bukti telah melakukan penelitian, foto wawancara dan foto hasil kuisoner.

c. Metode Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara berupa pertanyaan kepada narasumber dari Dinas Pariwisata yang ditentukan mengenai sistem yang diterapkan saat ini dan apa saja yang dibutuhkan pada sistem dan yang perlu dikembangkan pada sistem.

d. Kuisoner

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dengan menggunakan lembar teks berupa kuisoner mengenai persyaratan pembangunan sistem, persetujuan usulan dari penulis maupun masukan dari Dinas Pariwisata.

Berdasarkan teknik pengumpulan kebutuhan interview dan wawancara maka hasil yang diperoleh yaitu dapat membantu penulis untuk menentukan fitur dan menu-menu apa saja yang akan digunakan dalam aplikasi berdasarkan kebutuhan dan pengembangan sistem transaksi.

3.3 Analisis

3.3.1 Analisis Data

Adapun proposal penelitian yang sedang dilakukan penulis menerapkan *prototype* sebagai metode pengembangan perangkat lunak karena metode proses pembuatan sistem yang dibuat secara terstruktur dan memiliki beberapa tahap – tahap yang harus dilalui pada pembuatannya. Namun jika tahap final dinyatakan bahwa sistem yang telah dibuat belum sempurna atau masih

memiliki kekurangan, maka sistem akan dievaluasi kembali dan akan melalui proses dari awal.

Penulis menerapkan *prototyping* sebagai metode pengembagan sistem karena dalam proses interative yang melibatkan hubungan kerja yang dekat antara perancang dan pengguna.

Selain itu untuk memodelkan sebuah perangkat lunak dibutuhkan beberapa tahapan dalam proses pengembangannya, tahapan inilah yang akan menentukan keberhasilan dari sebuah software itu, tahapan – tahapan dalam model *prototype* adalah sebagai berikut :

1) Pengumpulan Kebutuhan

   Pada penelitian yang dilakukan di kota Palangkaraya, penulis melakukan beberapa teknik pengumpulan data kebutuhan, diantaranya :

   a) One-on-one Interview

      Pada teknik one-on-one interview penulis melakukan wawancara maupun pertanyaan pada pihak lokasi penelitian mengenai sistem transaksi yang diterapkan saat ini dan apa saja yang dibutuhkan pada sistem dan yang perlu dikembangkan pada aplikasi yang akan dibangun.

b) Kuisoner

Pada teknik kuisoner penulis mengumpulkan data dengan menggunakan lmbar teks berupa kuisoner mengenai persyaratan pembangunan sistem, persetujuan dari penulis maupun masukan dari pihak lokasi penelitian dan masukan dari penulis. Berdasarkan tenik pengumpulan kebutuhan di atas yaitu *one-on-one* interview dan quistionnaries maka hasil yang diperoleh yaitu dapat membantu penulis untuk menentukan fitur dan menu-menu apa saja yang akan digunakan dalam aplikasi berdasarkan kebutuhan dan pengembangan sistem.

2) Membangun *Prototyping*

Dalam tahap ini membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pengguna aplikasi, diantaranya contoh interface, input dan output, berserta fitur-fitur lain yang telah ditentukan.

3) Evaluasi *Prototyping*

Dalam tahap ini evaluasi dilakukan oleh pengguna aplikasi pada lokasi penelitian apakah sistem yang sudah dibangun seuai dengan sistem yang diterapkan maupun dikembangkan. Jika hasil dari evaluasi pengguna sudah selesai, maka akan

dilanjutkan ke pengkodean sistem, jika tidak maka sistem direvisi kembali ke tahap pengumpulan kebutuhan.

4) Mengkodekan Sistem

Dalam tahap ini sistem yang sudah disepakati oleh pembuat maupun pengguna maka akan dilanjutkan ke bahasan pemrograman yang sesuai dengan pembuat lampiran. Dalam penelitian ini pembuat menggunakan aplikasi aplikasi Android Studio dalam membangun aplikasi android.

a. Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi perangkat lunak yang siap dipakai, maka harus di uji coba terlebih dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *white box, black box, basic patch*, pengujian arsitektur, dan lain-lain.

b. Evaluasi Sistem

Dalam tahap ini evaluasi dilakukan oleh pengguna aplikasi pada lokasi penelitian apakah sistem yang sudah dibangun sesuai dengan sistem yang disepakati terlebih dahulu. Jika hasil dari evaluasi pengguna sudah sesuai maka dapat dilanjutkan ke bagian penggunaan aplikasi, jika tidak maka sistem direvisi kembali ke tahap pengkodean sistem untuk menganalisis dan memperbaiki kesalahan yang terjadi ataupun adanya ketidaksesuaian pada aplikasi.

c. Menggunakan Sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pengguna siap untuk digunakan..

3.3.2 Analisis Kebutuhan

Kebutuhan sistem haruslah sesuai dengan kondisi dan kemampuan pengguna, maka dari itu penulis yang juga adalah sebagai pembuat atau membangun program ikut serta melibatkan pengguna dalam mencari dan menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem yang menunjang dalam proses perancangan serta membangun Aplikasi Pengenalan dan Panduan Wisata, Kuliner, Belanja di Kota Palangkaraya Berbasis *Client Server*. Adapun kebutuhan sistem yang diperlukan sebagai berikut :

a. Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam kebutuhan perangkat keras (*hardware)* yang penulis gunakan dalam pembuatan aplikasi terdapat pada tabel 4.

Tabel 4. Kebutuhan Perangkat Keras

No.	Perangkat Keras	Spesifikasi (*Type*)
1.	Laptop	Toshiba Satelite
2.	Processor	Intel® Core™ i3-3217U CPU @ 1.80. GHz
3.	Memory	4 GB DDR3
4.	Disk	500 GB
5.	Graphic	Intel® HD Graphics 4000

b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam kebutuhan perangkat lunak (*software*) yang penulis gunakan dalam pembuatan aplikasi terdapat pada table 5.

Tabel 5. Kebutuhan Perangkat Lunak

No.	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1.	*Android Studio*	Sebagai perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi berbasis *android.*
2.	*Xampp*	Sebagai perangkat lunak penyimpan data maupun server *database*.
3	*Netbeans.*	Membuat dan mengembangkan sebuah aplikasi

c. Kebutuhan Informasi

Penulis menggunakan beberapa tahapan atau metode dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan informasi pada penyusunan proposal tugas akhir ini diantaranya yaitu wawancara dan studi pustaka.

3.3.3 Analisis Kelayakan Sistem

Adapun beberapa kriteria analisis kelayakan sistem dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut :

a. Kelayakan Teknologi

Kelayakan teknologi yang diberikan aplikasi ini adalah sebagai aplikasi pemberi informasi untuk tempat wisata dan kuliner.

b. Kelayakan Hukum

Untuk kelayakan hokum aplikasi ini semua menggunakan perangkat lunak yang gratis atau *open source* sehingga tidak ada masalah dengan pelanggaran hokum atau software bajakan. Perangkat lunak yang dimaksud dalam pembuatan aplikasi ini yaitu seperti *Android Studio*.

c. Kelayakan Operasional

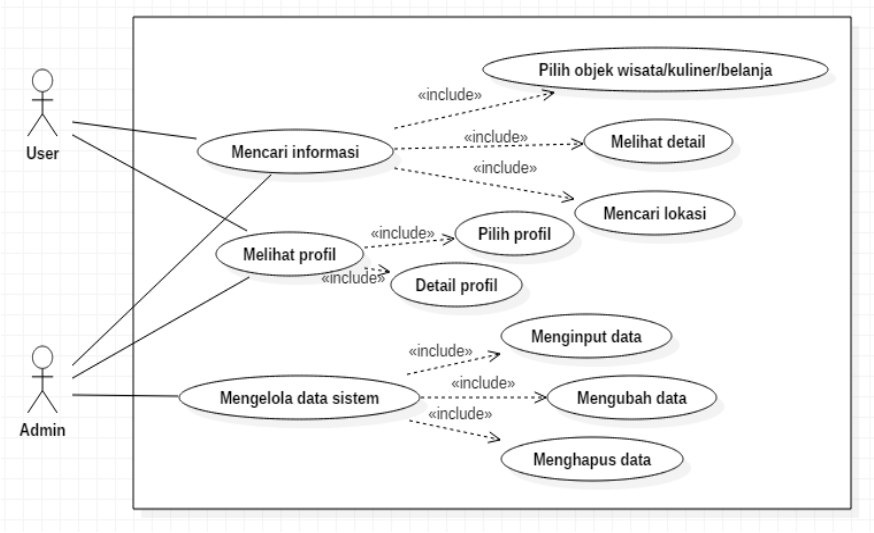
Mengenai kelayakan operasional, aplikasi yang dibangun dirancang lebih sederhana agar pengguna aplikasi dapat lebih mudah memahami saat menggunakan aplikasi tersebut sesuai dengan hak akses dan perangkat masing-masing.

3.4 Desain Sistem

3.4.1 Desain Proses

a. Use Case Diagram

Diagram *use case* disini merupakan gambaran dari user yang menggunakan sistem dan perilaku user terhadap sistem.



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada gambar di atas dijelaskan bahwa terdapat 2 kategori pengguna yaitu user dan admin yang mana disetiap pengguna tersebut memiliki hak akses masing-masing. Berikut penjelasan mengenai masing-masing kategori dan rancangan dari *use case* diagram di atas.

User : User memiliki peran akses terbatas yang hanya dapat melakukan tindakan sebagai user seperti melakukan pencarian informasi dan melihat profil.

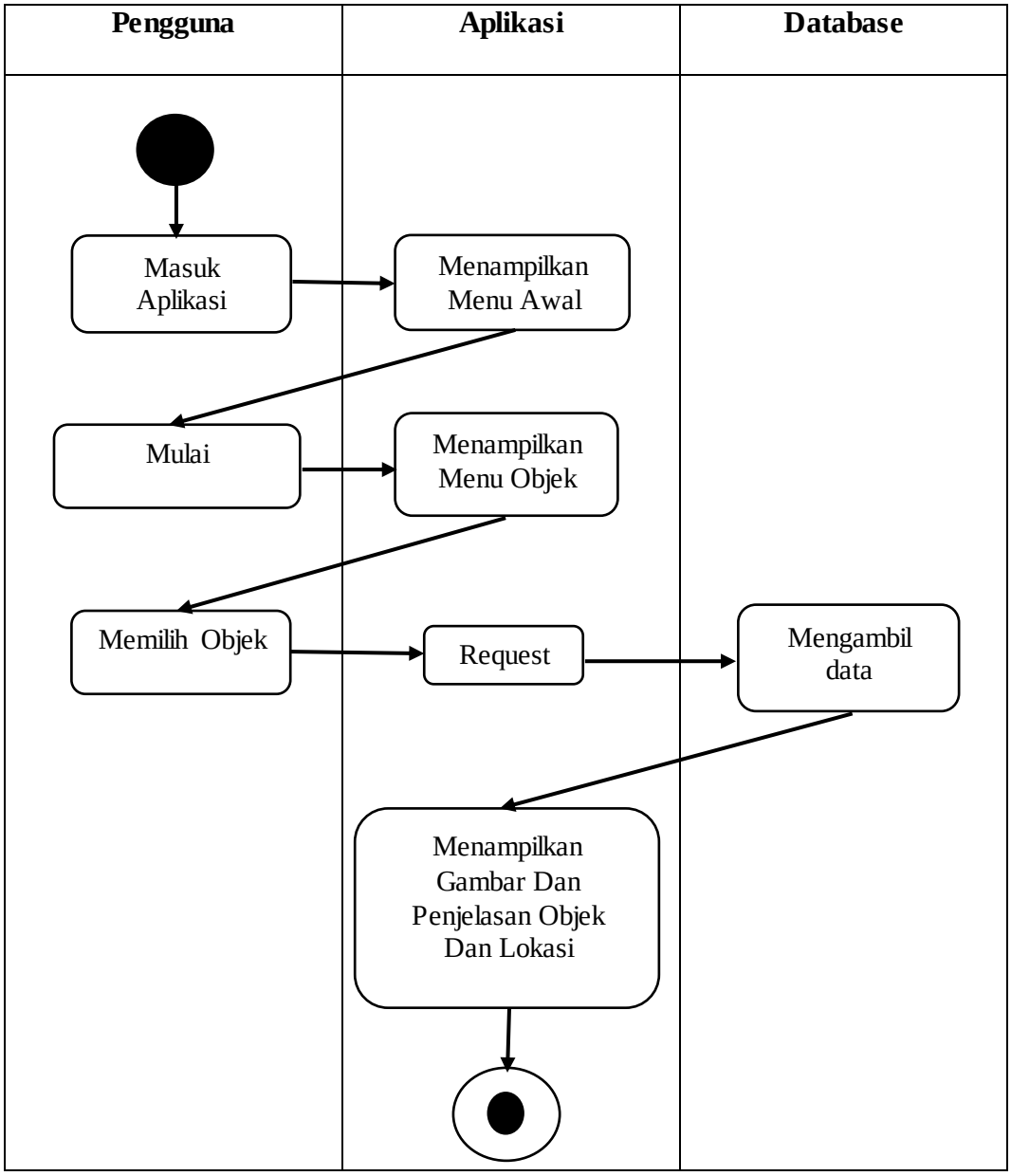
Admin : Admin bersifat full akses dimana admin bisa mengakses menu yang tidak bisa dilakukan oleh kasir seperti menginput data, mengubah data, dan menghapus data. Admin juga bisa mengakses seperti yang user lakukan.

b. Activity Diagram

Activity diagram disini merupakan gambaran alur proses atau cara kerja sistem. Pada diagram ini digambarkan aktivitas-aktivitas apa saja yang dikerjakan oleh sebuah system.

1) Activity Diagram User

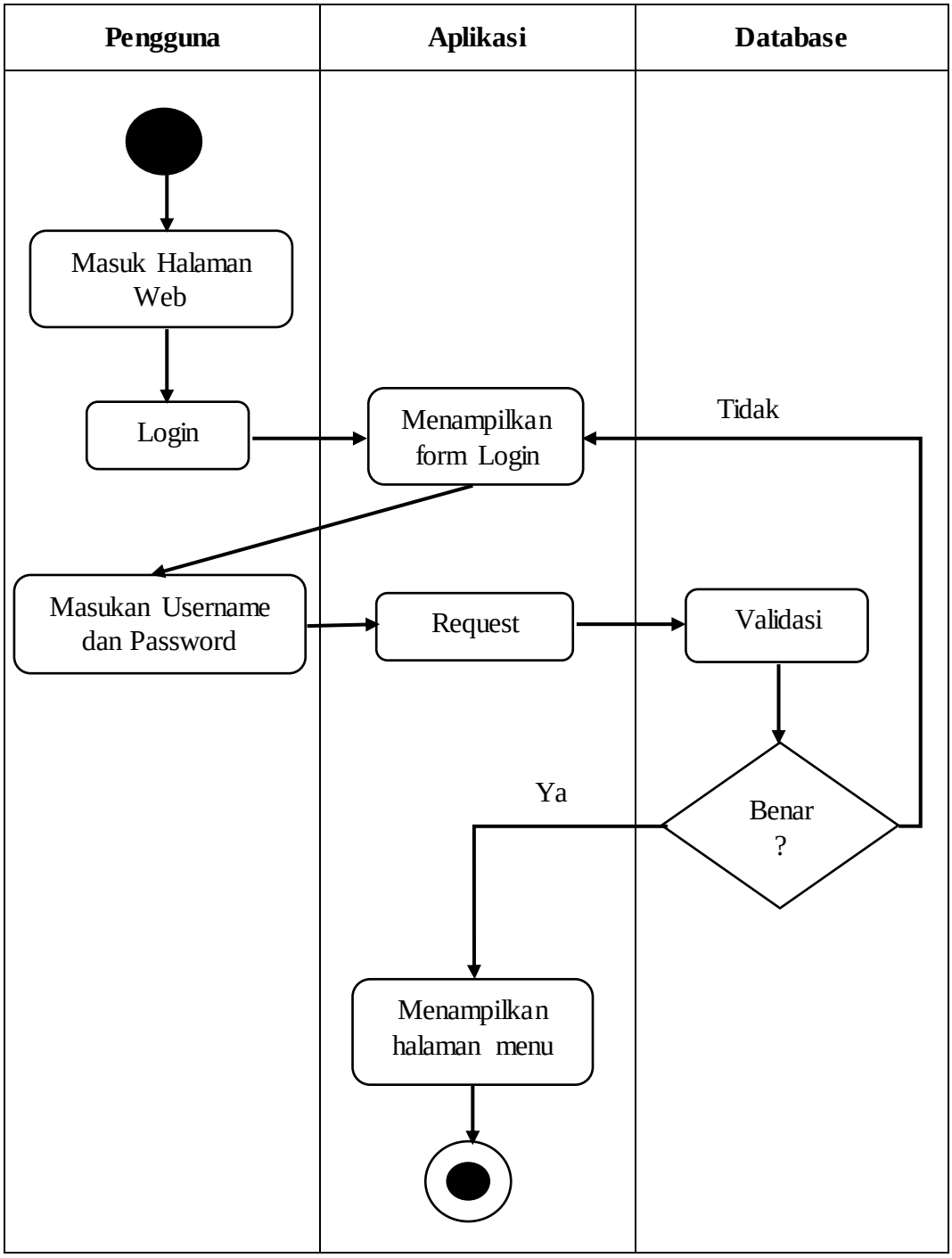
Tabel 6. *Activity Diagram* Menu User



Pada tabel *acitivy* diagram di atas dapat dijelaskan saat user membuka aplikasi, maka aplikasi akan menampilkan menu awal. Kemudian apabila user memilih mulai, maka aplikasi akan menampilkan menu objek, kemudian user memilih objek apa yang ingin dilihat dan aplikasi me-request ke database untuk melakukan pencarian data. Apabila data ditemukan, maka objek akan ditampilkan oleh aplikasi.

2) *Activity Diagram* Admin

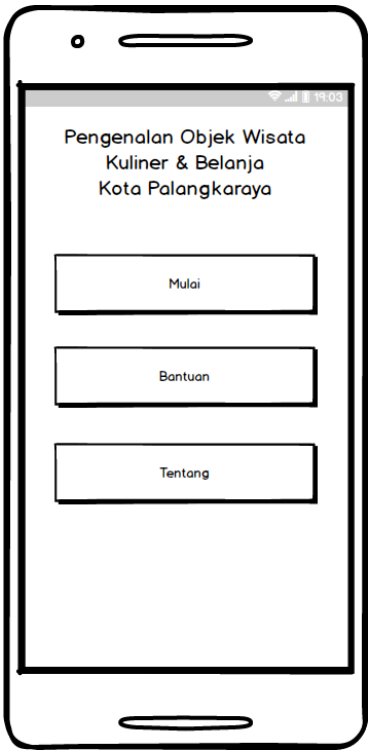
Tabel 7. *Activity Diagram* Admin



Pada tabel acitivy diagram di atas dapat dijelaskan saat admin memasuki halaman web, maka admin akan melakukan login telebih dahulu. Setelah itu admin akan memasukan username dan password yang telah didaftarkan. Apabila data benar, maka web akan menampilkan menu sesuai dengan hak akses admin. Apabila data salah, maka web akan mengalihkan ke halaman form login.

3.4.2 Desain Perangkat Lunak

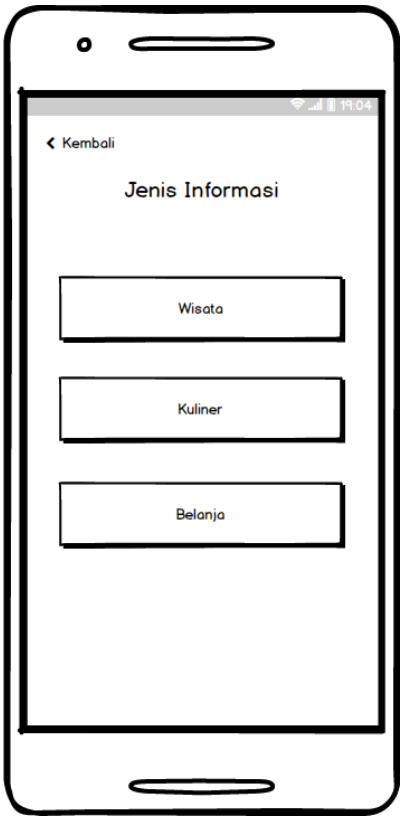
a. Tampilan Menu Utama Aplikasi



Gambar 3. Tampilan Menu Utama Aplikasi

Saat pengguna memasuki aplikasi, pengguna disuguhkan dengan beberapa pilihan *button* menu. *Button* menu yang tersedia yaitu mulai, bantuan, dan tentan

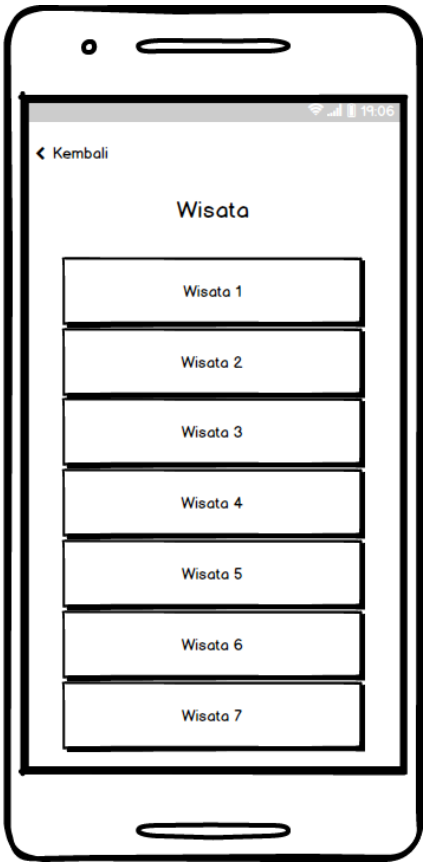
b. Tampilan Mulai



Gambar 4. Tampilan Mulai Aplikasi

Tampilan ini muncul setelah pengguna memilih button mulai pada halaman awal aplikasi. Pada tampilan ini pengguna bisa memilih button wisata untuk melihat informasi tentang wisata, button kuliner untuk melihat informasi seputar kuliner, dan button belanja untuk melihat informasi tentang tempat belanja oleh-oleh khas Dayak Kalimantan Tengah.

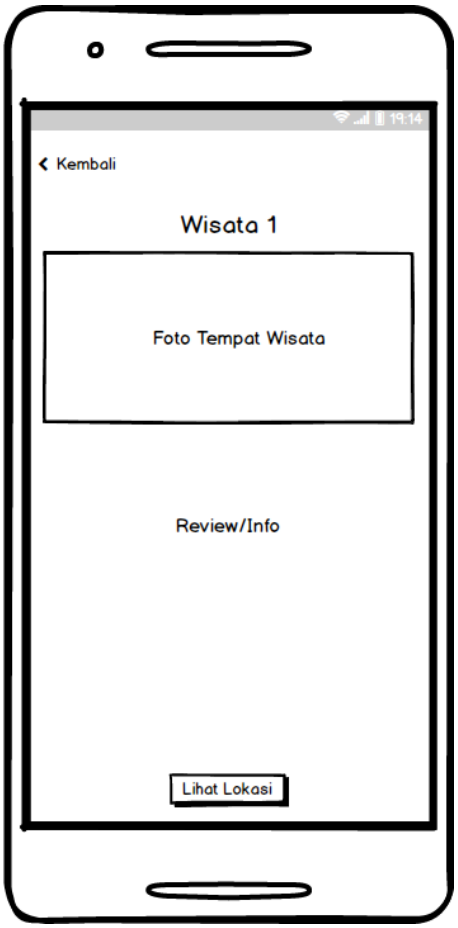
c. Tampilan Menu Objek



Gambar 5. Tampilan Menu Objek

Pada tampilan ini, pengguna langsung diberikan beberapa pilihan tempat wisata dan pengguna tinggal mengklik button pada nama tempat wisata yang ingin dicari informasinya.

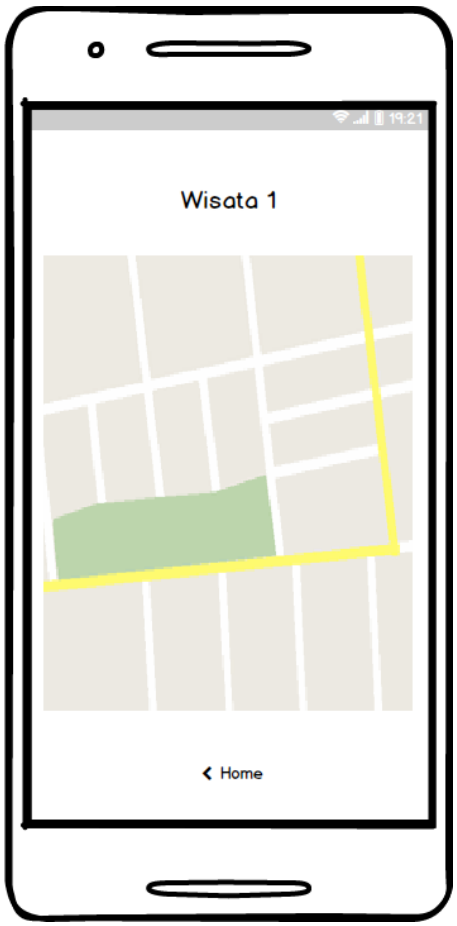
d. Tampilan Info Wisata



Gambar 6. Tampilan Info Wisata

Tampilan ini muncul setelah pengguna memilih menu objek. Disini penulis memberi contoh apabila pengguna memilih wisata, maka akan tampil halaman yang berisikan foto tempat wisata, detail review atau info dari tempat wisata tersebut, dan disediakan button untuk melihat lokasi tempat wisata.

e. Tampilan Detail Lokasi



Gambar 7. Tampilan Detail Lokasi

Ini adalah tampilan detail lokasi apabila pengguna mengklik *button* lihat lokasi pada halaman sebelumnya. Pada tampilan ini juga disediakan *button home* untuk pengguna kembali ke halaman pemilihan objek.