

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI DAN ANALISIS**

#### **4.1 Batasan Implementasi**

Implementasi Ensiklopedia Obyek Wisata di Kota Bengkulu Berbasis Android ini bertujuan agar memudahkan masyarakat lebih mudah dalam mengetahui informasi obyek wisata di Kota Bengkulu serta info penginapan, rumah makan, dan informasi travel agent.

Ensiklopedia Obyek Wisata di Kota Bengkulu Berbasis Android ini hanya terbatas untuk melihat informasi tentang obyek wisata di Kota Bengkulu, Batasan implementasi hasil perancangan perangkat lunak dan perancangan antarmuka dibagi menjadi dua bagian, yaitu perangkat lunak dan perangkat keras. Batasan implementasi perangkat lunak antara lain bahasa pemrograman dan alasan pemilihannya, sedangkan perangkat keras adalah perangkat keras yang digunakan dalam implementasi yang telah dibuat.

##### **4.1.1. Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan Ensiklopedia Obyek Wisata di Kota Bengkulu ini adalah Android 4.0 (Ice Cream Sandwich). Untuk Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich) aplikasi dapat dijalankan dengan lancar, dan dapat digunakan dengan versi android lainnya dengan berjalan maksimal.

##### **4.1.2. Perangkat Keras**

Dalam pengujian aplikasi ini, perangkat keras yang digunakan merupakan sebuah telepon genggam dengan spesifikasi:

1. Prosesor Quad-core 1.4 GHz Cortex-A9, Exynos 4212 Quad chipset
2. Memory 16 GB RAM
3. Media penyimpanan internal 1 GB
4. GPRS/EDGE/3G/HSDPA/WiFi dan A-GPS

## 4.2 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap dimana sistem mampu diaplikasikan dalam keadaan sesungguhnya. Dan implementasi akan diketahui apakah sistem yang dibuat dapat berjalan dengan baik atau tidak dan apakah sistem dapat menghasilkan *output* sesuai dengan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

### 4.2.1. Halaman Pembuka (*Splash Screen*)

Saat pertama kali aplikasi dibuka, akan muncul sebuah halaman pembuka atau *splash screen* yang akan menampilkan sebuah *image*. Tampilan *splash screen* ditunjukkan pada gambar di bawah 4.1.



Gambar 4.1 *Splash Screen*

### 4.2.2. Halaman Utama

Setelah halaman *splash screen* selesai ditampilkan, kemudian aplikasi akan berpindah ke halaman utama. Pada saat halaman utama dibuka, *user* akan diberikan 2 pilihan bahasa yaitu bahasa indonesia dan bahasa inggris. Tampilan halaman utama ditunjukkan pada gambar 4.2



**INDONESIA**

**ENGLISH**

Gambar 4.2 Halaman Utama

### 4.2.3. Menu Pilihan Bahasa

#### a. Menu Kategori Wisata Bahasa Indonesia

Setelah halaman utama selesai ditampilkan, kemudian aplikasi akan berpindah ke halaman menu pilihan bahasa apabila *user* mengklik tombol *Indonesia* pada halaman utama, maka akan keluar menu kategori wisata bahasa indonesia. Menu kategori wisata bahasa indonesia menampilkan 2 tombol pilihan yaitu *Wisata Alam* dan *Wisata Sejarah* seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.3.

**KATEGORI WISATA :**



**WISATA ALAM**

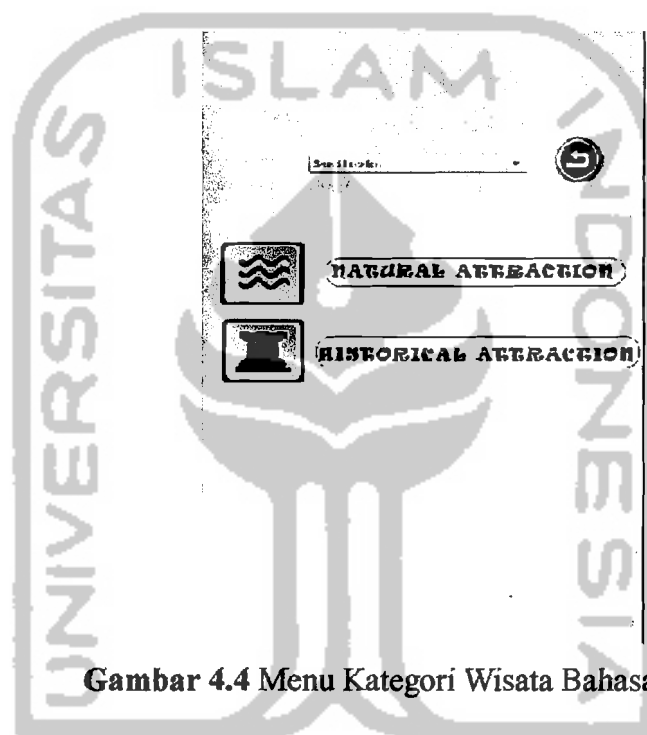


**WISATA SEJARAH**

Gambar 4.3 Menu Kategori Wisata Bahasa Indonesia

### b. Menu Kategori Wisata Bahasa Inggris

Apabila *user* mengklik tombol *English* pada halaman utama, maka akan keluar menu kategori wisata bahasa inggris. Menu kategori wisata bahasa inggris menampilkan 2 pilihan, yaitu pilihan *Natural Attraction* dan *Historical Attraction*. Halaman menu kategori wisata bahasa inggris seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.4.

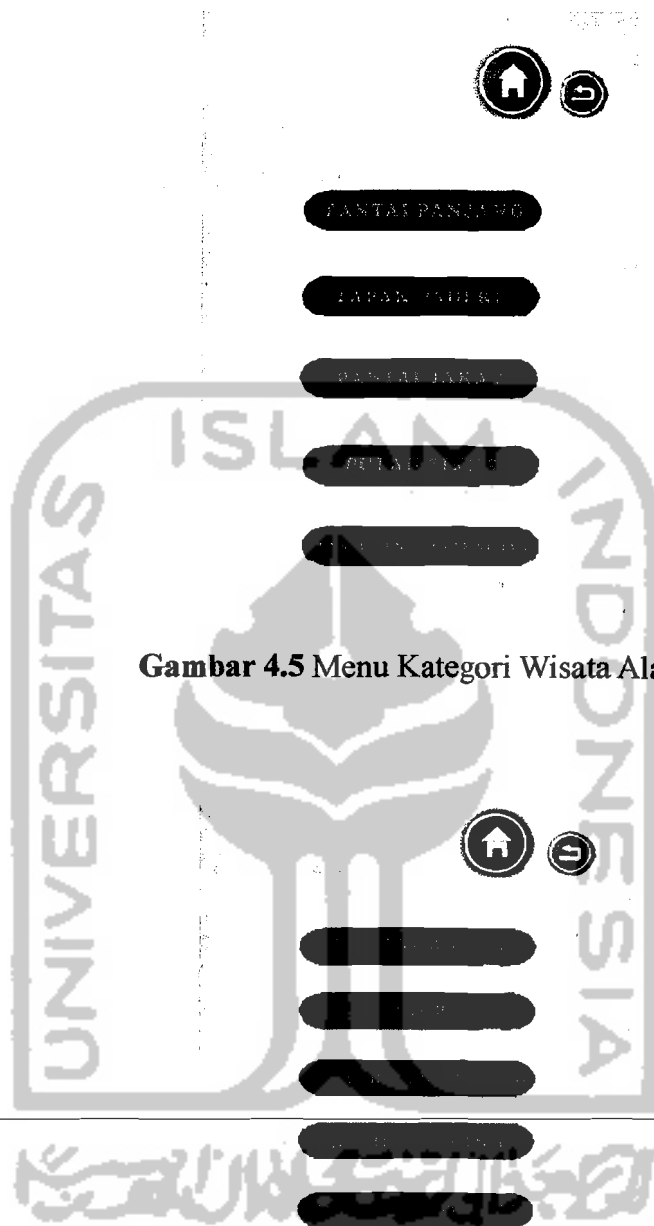


Gambar 4.4 Menu Kategori Wisata Bahasa Inggris

## 4.2.4 Menu Wisata

### a. Menu Wisata Bahasa Indonesia

Setelah halaman menu kategori wisata bahasa indonesia selesai ditampilkan, kemudian aplikasi akan berpindah ke halaman menu wisata apabila *user* mengklik tombol *wisata alam* dan *wisata sejarah* pada halaman menu kategori wisata bahasa indonesia. Halaman menu wisata bahasa indonesia seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.5, dan 4.6.



**Gambar 4.5** Menu Kategori Wisata Alam

**Gambar 4.6** Menu Kategori Wisata Sejarah

#### **b. Menu Wisata Bahasa Inggris**

Setelah halaman menu kategori wisata bahasa inggris selesai ditampilkan, kemudian aplikasi akan berpindah ke halaman menu wisata apabila *user* mengklik tombol *Natural Attraction* dan *Historical*

*Attraction* Halaman menu wisata bahasa Inggris seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.7, dan 4.8.



Gambar 4.7 Menu Kategori Natural Attraction

Gambar 4.8 Menu Kategori Historical Attraction

#### 4.2.5 Menu Isi Wisata

Setelah halaman menu wisata selesai ditampilkan, kemudian di halaman menu isi wisata alam menampilkan pilihan obyek wisata yang ingin dikunjungi.

Menu isi wisata bahasa inggris dan bahasa indonesia hanya terdapat perbedaan pada bahasa. Setiap pada masing-masing menu isi wisata menampilkan 1 tombol untuk kembali ke halaman menu kategori wisata dan 3 tombol pilihan, yaitu pilihan sejarah serta gambar wisata, informasi wisata, dan map wisata. Halaman menu isi wisata seperti pada gambar 4.9 dan 4.10 :



Gambar 4.10 Menu Isi Wisata Bahasa Indonesia



**Gambar 4.11** Menu Isi Wisata Bahasa Inggris

#### 4.2.6 Menu Informasi Wisata

Setelah halaman menu isi wisata selesai ditampilkan, kemudian di menu informasi wisata *user* mengklik 1 dari 4 tombol untuk masuk ke halaman menu informasi wisata. Setiap menu informasi wisata terdiri dari informasi hotel, informasi rumah makan, dan informasi travel agent semua informasi mencakup yang terletak dekat dengan obyek wisata tersebut. Untuk Menu informasi bahasa indonesia dan bahasa ingris perbedaan hanya terdapat pada bahasa. Halaman menu informasi wisata seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.12, 4.13, dan 4.14.



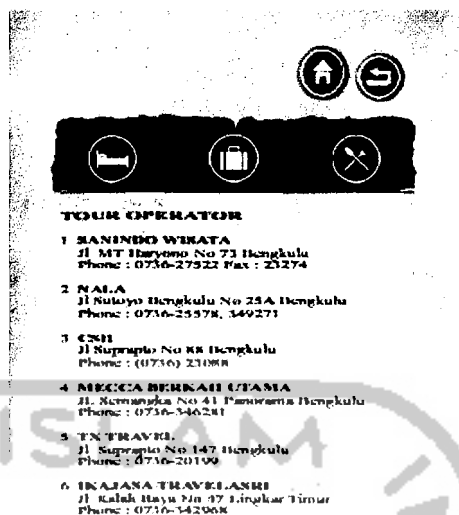
**HOTEL**

- 1. GRAGE HORIZON**  
Jl. Pariwisata No.112 Bengkulu  
Phone : 62-736-21122  
Fax : 22072  
e-mail : gm.tkg@pengkub.wasari.tata.net.id
- 2. RAFFI ES CITY HOTEL**  
Jl. Pariwisata Pantai Panjang Bengkulu  
Phone : 62-736-25889 / 25099 / 25762  
fax : 27175
- 3. PANIR PUTIH RESORT**  
Jl. Pariwisata No.1 Pantai Panjang Bengkulu  
Phone : (62-736) 25739
- 4. NALA SEA SIDE HOTEL**  
Jl. Pariwisata No.2 Pantai Panjang Bengkulu  
Phone : (62-736) 34855
- 5. PURI BIDARI BEACH HOTEL**  
Jl. Pariwisata No.4 Pantai Panjang Bengkulu  
Phone/Fax : 08153925773 / 7007810
- 6. FERMATA GADING HOTEL**  
Jl. Pantai Sala No.133 Bengkulu  
Phone : (62-736) 2-825

**RESTAURANT**

- 1. PANIR PUTIH**  
Jl. Pariwisata No.1 Pantai Panjang Panjang Bengkulu  
Phone : 0736 25355  
Menu : Seafood, Chicken, Beef, Kung Pao Ayam,  
Daging Sapi Lada Hitam, Udang Asam,  
Sate, Tahu, dll.  
Facilities : Function Room, TV, AC, Live Music /  
Open Terrace
- 2. MUJASARI**  
Jl. Pariwisata No.1 Pantai Panjang Panjang Bengkulu  
Phone : (0736) 25354  
Menu : Seafood, Fish, vegetable,  
Facilities : Function Room, TV, AC
- 3. KEMUNING** Nusantara Resto  
Jl. Pariwisata Pantai Panjang Bengkulu  
Menu : Seafood, Aneka Ikan Hias, Aneka Ikan Bakar,  
Tahu, Daging Koyong, Aneka Rasa, Sate,  
Tahu, Hot Pot, dll, Kemplang,  
Facilities : Live Music, Ruang Peramuhan
- 4. DIDADARI**  
Jl. Pariwisata No.4 Pantai Panjang Bengkulu  
Phone : 08 36621094  
Menu : Seafood  
Facilities : TV, AC, Live Music, Karaoke
- 5. MALIBU Cafe & Restaurant**  
Jl. Pariwisata Pantai Panjang Bengkulu  
Phone : (0736) 34574  
Menu : Seafood, Makanan Nusantara  
Facilities : Live Music, A/c, Karaoke

Gambar 4.13 Menu Informasi Rumah Makan



Gambar 4.14 Menu Informasi Travel Agent

#### 4.2.7 Menu Map Wisata

Setelah halaman menu informasi wisata selesai ditampilkan, kemudian aplikasi akan menampilkan 1 dari 4 tombol untuk masuk ke halaman menu map wisata. Setiap masing-masing menu map wisata menampilkan peta yang menunjukkan jalan menuju obyek wisata yang ditujuh. Dan memberikan informasi bagi *user* untuk mengetahui berapa jarak dan waktu yg akan ditempuh pejalan kaki dan pembawa kendaraan untuk menuju ke obyek wisata yang ditujuh yang dimulai dari pusat kota Bengkulu yaitu Jl.Sudirman. Perbedaan yang terdapat di menu map wisata bahasa indonesia dan bahasa inggris hanya terdapat perbedaan pada bahasa. Halaman menu map wisata dapat dilihat seperti gambar 4.15 dan 4.16.



Gambar 4.15 Menu Map Bahasa Indonesia



Gambar 4.16 Menu Map Bahasa Inggris

#### 4.2.8 Source Code

pada proses pilihan menu, Didalam Adobe Flash terdapat fasilitas untuk pembuatan suatu proses menu pilihan menggunakan combo box yaitu tools yang terdapat didalam Adobe Flash untuk membuat suatu proses *menu pilihan* pada sebuah sistem atau sebuah aplikasi. Untuk integrasi combobox tersebut dalam menjalankan proses menu pilihan adalah sebagai berikut :

Didalam Adobe Flash terdapat fasilitas untuk pembuatan suatu proses menu pilihan pada sistem aplikasi. Berupa *tools* yang terdapat dalam component adobe flash. Setelah combobox aktif maka di dalam component parameter pada Adobe Flash dapat dimasukan data provider berupa nama-nama objek wisata (*field*) yang ada di Kota Bengkulu. Nama-nama tersebut ditulis sesuai dengan apa yang akan di buat menjadi *sourcecode* dan sesuai dengan nama masing-masing *frame* didalam components parameters combobox.

Setelah dimasukan nama-nama objek wisata tersebut diintegrasikan ke dalam value maka sudah menjadi kesatuan. Dalam proses Menu pilihan yang dijalankan combobox maka cukup meng-klik tanda panah pada *text box* yang bernama *searching* maka akan keluar nama-nama objek wisata yang telah sama dengan *field* kata yang dibuat didalam sebuah value. Apabila kata tersebut telah ditemukan maka bila di klik salah satu nama objek wisata tersebut akan pergi ke *frame* yang ditulis sesuai dengan nama *sourcecode* tersebut. *Sourcecode* yang terdapat pada proses *menu pilihan* ini adalah :

```
function menu_kategori(evt:Event) {
    switch (searching.selectedItem.data) {
        case "Pantai Panjang":
            gotoAndStop("menu_pantai_panjang");
            break;
        case "Pantai Djakat":
            gotoAndStop("menu_pantai_jakat");
            break;
        case "Tapak Paderi":
```

```

        gotoAndStop("menu_tapak_paderi");
        break;
    case "Pulau Tikus":
        gotoAndStop("menu_pulau_tikus");
        break;
    case "Danau Dendam Tak Sudah":
        gotoAndStop("menu_danau");
        break;
    case "Benteng Malbrough":
        gotoAndStop("menu_malrbrough");
        break;
    case "Parr":
        gotoAndStop("menu_parr");
        break;
    case "Museum":
        gotoAndStop("menu_museum");
        break;
    case "Bung Karno":
        gotoAndStop("menu_bungkarno");
        break;
    case "Kampung Tera Cina":
        gotoAndStop("menu_kampung_cina");
        break;
    case "Tabot":
        gotoAndStop("menu_tabot");
        break;
    default :
        trace("pilih combonya");
        break;
    }
}
searching.addEventListener(Event.CHANGE,menu_kategori)

```

### 4.3 Analisis Kinerja Sistem

Aplikasi yang telah dibuat perlu menjalani beberapa pengujian pada keadaan penggunaan sesungguhnya untuk memastikan apakah aplikasi yang

dibangun telah sesuai yang diharapkan atau tidak. Dalam melakukan pengujian diharapkan semua kesalahan dapat ditemukan untuk kemudian diperbaiki sehingga hasil dari aplikasi ini menjadi lebih baik.

#### 4.4 Pengujian Penanganan Kesalahan

Untuk menjalankan aplikasi pada Android Mobile dibutuhkan penginstalan Adobe Air didalam android mobile untuk menjalankan sementara aplikasi, apabila belum terinstal Adobe Air pada Android mobile nya aplikasi tidak dapat diinstal ke dalam android dan aplikasi tidak dapat dijalankan.

#### 4.5 Pengujian Di Berbagai Perangkat dan Versi Android

Setelah aplikasi sudah selesai dan sudah berjalan, maka perlu di uji coba pada setiap android mobil yang berbeda-beda untuk dapat mengetahui dimana kekurangan pada aplikasi ini. Hasil pengujian adalah seperti pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1** Pengujian di berbagai perangkat dan versi Android

No.	Tipe Ponsel	Versi Android	Proses
1	Samsung Galaxy Tab	4.0	Aplikasi berjalan dengan baik, resolusi pada android versi ini lebih besar dan pengaplikasian bisa berjalan sangat baik.
2	Sony Erricson Experria	3.0	Aplikasi berjalan baik, dengan sistem operasi 3.0 aplikasi dapat dijalankan dengan baik tanpa ada kekurangan.
3	Samsung Galaxy S3	4.0	Berjalan dengan sangat baik, fitur peta pun terlihat sangat jelas.
4	Samsung Galaxy Ace	2.2	Aplikasi ini di sistem

		operasi 2.2 dapat berjalan tetapi tidak sebaik android dengan versi os diatas ini.
5	HTC	4.0
		Aplikasi berjalan sangat baik tanpa ada kekurangan apapun

#### 4.6 Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan yang dimiliki oleh Ensiklopedia Obyek Wisata di Bengkulu berbasis android ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna aplikasi dapat melihat Tampilan *user-friendly* pada aplikasi ini, yang memudahkan dalam pengoperasian.
2. Aplikasi bersifat *mobile* sehingga dapat dibawa kemana saja.
3. Aplikasi ini memberikan informasi mengenai obyek wisata yang terdapat di Kota Bengkulu dan memberikan informasi penginapan, informasi rumah makan, informasi travel agent, dan petunjuk jalan.

Sedangkan kekurangan dari aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya dapat menampilkan menu map yang tertitik pada pusat kota.
2. Aplikasi ini memiliki Fitur map yang hanya dimulai dari pusat kota saja.