

**PEMBUATAN APLIKASI INFORMASI WISATA DI SANANA
MALUKU UTARA BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Informatika
Fakultas Sains, Teknologi dan Kesehatan
Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh:

WAHYU NUGROHO
NIM. 2016061028

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS, TEKNOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2021

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Saya mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains, Teknologi dan Kesehatan Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Wahyu Nugroho

NIM : 2016061028

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir atau Skripsi dibawah ini:

JUDUL : Pembuatan Aplikasi Informasi Wisata di Sanana Maluku Utara berbasis android

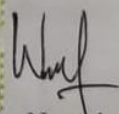
Adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan/ karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, Januari 2021

Yang Menyatakan,




(Wahyu Nugroho)
NIM.2016061028

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wahyu Nugroho

NIM : 2016061028

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Sains, Teknologi dan Kesehatan

Jenis Karya : Tugas Akhir/ Skripsi/ Laporan Penelitian*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atau Tugas Akhir/ Skripsi/ Laporan Penelitian* saya yang berjudul: Pembuatan Aplikasi Informasi Wisata di Sanana Maluku Utara berbasis android. Berserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*actor*), dan pembimbing sebagai *co actor* atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Surakarta

Pada tanggal: Januari, 2021

Yang bertandatangan



Wahyu Nugroho
NIM.2016061028

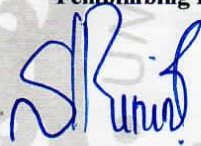
LEMBAR PERSETUJUAN
PEMBUATAN APLIKASI INFORMASI WISATA DI SANANA
MALUKU UTARA BERBASIS ANDROID

Disusun Oleh:

WAHYU NUGROHO
NIM. 2016061028

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk dipertahankan
di hadapan dewan penguji
pada tanggal 20 Januari 2021

Pembimbing I



Sri Huning Anwariningsih, S.T., M.Kom.
NIDN. 0017067901

Pembimbing II



Hardika Khusnuliawati, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0631089201

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Hardika Khusnuliawati, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0631089201

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN APLIKASI INFORMASI WISATA DI SANANA MALUKU UTARA BERBASIS ANDROID

Disusun Oleh:

WAHYU NUGROHO
NIM. 2016061028

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan
oleh dewan penguji Tugas Akhir
Program Studi Informatika
Universitas Sahid Surakarta
Pada hari 20 Januari tanggal 2021

Dewan Penguji

1. Penguji I Sri Huning Anwariningsih, S.T., M.Kom ()
NIDN. 0017067901
2. Penguji II Hardika Khusnuliawati, S.Kom., M.Kom ()
NIDN. 0614068201
3. Penguji III Ir. Dahlan Susilo, M.kom. ()
NIDN. 0614016701

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Informatika



Hardika Khusnuliawati, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0631089201

Dekan
Fakultas Sains, Teknologi dan
Kesehatan




Firdhaus H.A.H., S.A.H., ST., M.Eng
NIDN. 0614068201

MOTTO

“Saya Bukan Apa-apa Tapi Saya Harus Menjadi Segalanya”

(Karl Marx)

“Masa Depan Tergantung Pada Apa Yang Kita Pikirkan Hari Ini”

(Mahatma Gandhi)

“Kegagalan Hanyalah Kesalahan Dalam *Mindset* Dan Cara Berpikir”

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamin, syukur alhamdulillah atas nikmat yang Allah SWT berikan, tetapi hanya sedikit yang kita ingat atas nikmat-Nya. Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat, dan hidayah-Nya yang tiada kira besarnya.

Kupersembahkan karya ini untuk bapak dan ibu serta segenap keluarga besar dan teman-teman yang telah memberikan dukungan, motivasi dan semangat untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi orang lain.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran ALLAH SWT, atas limpahan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan TA dengan judul: Pembuatan Aplikasi Informasi Wisata Di Sanana Maluku Utara Berbasis Android. Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini untuk menempuh gelar sarjana di Fakultas Sains, Teknologi dan Kesehatan Universitas Sahid Surakarta.

Dalam penyusunan TA ini, penulis menyadari bahwa TA ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan dikarenakan oleh segala keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki. Namun penulis berusaha untuk mempersembahkan TA ini sebaik-baiknya agar dapat memiliki manfaat bagi banyak pihak. Oleh karena itu, penulis akan menerima segala kritik dan saran yang membangun dalam perbaikan TA ini.

Dalam penyusunan TA ini penulis banyak mendapat bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil, sehingga TA ini akhirnya dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini dengan ketulusan hati yang paling dalam, penulis mengucapkan terima kasih yang begitu besar kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Mohamad Harisudin, M.Si selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu Sri Huning Anwariningsih, S.T.,M.Kom, selaku Wakil Rektor Bidang Sarana Keuangan dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Bapak Ir. Dahlan Susilo, M.Kom, selaku Wakil Rektor Bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni, dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.
4. Bapak Firdhaus Hari S.A.H, S. T.,M.Eng, Dekan Fakultas Sains, Teknologi dan Kesehatan Universitas Sahid Surakarta
5. Ibu Hardika Khusnuliawati, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Universitas Sahid Surakarta dan Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

6. Kedua orang tua tercinta, Ibu Sumini dan (Alm) Bapak Kasidi yang telah memberikan Do'a, semangat serta kasih sayang yang tiada hentinya agar dapat menyelesaikan studi TA ini.
 7. Dwi Ani Sulis Setyaningsih yang selalu memberikan semangat agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
 8. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namun telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung
- Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih yang tidak terhingga pada semua pihak yang terlibat, dengan harapan semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Surakarta, Januari 2021

Penulis

ABSTRAK

Sanana adalah ibu kota dari Kabupaten Kepulauan Sula di Maluku Utara, Indonesia. Kota ini adalah hasil pemekaran wilayah yang berdasarkan Surat Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2003. Sanana memiliki banyak objek wisata ditunjang dengan sejumlah objek wisata, baik wisata alam maupun wisata sejarah. Objek wisata alam antara lain Pulau Kucing dan Pantai Waka. Sedangkan untuk objek wisata sejarah antara lain meliputi Benteng Alting/*Dever Watching* peninggalan bangsa Portugis.

Objek wisata di Sanana tersebut tidak banyak yang diketahui oleh masyarakat umum, kurangnya informasi mengenai referensi daerah wisata di Sanana dan sedikitnya promosi itulah yang menyebabkan beberapa objek wisata di Sanana masih sepi akan pengunjung. Maka dari itu perlu dibuat media promosi agar masyarakat dapat mengetahui tempat wisata dan kebudayaan apa saja yang ada di Sanana, salah satunya dengan pembuatan aplikasi informasi wisata di Sanana Maluku Utara. Untuk kemudahan dan kepraktisan penggunaan aplikasi ini, ditambah dengan maraknya penggunaan *smartphone* khususnya yang berbasis android.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi informasi wisata di Sanana Maluku Utara berbasis android yang berguna sebagai media informasi untuk para calon pengunjung wisata di Sanana.

Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, kuesioner. Analisis dan perancangan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), sedangkan pengujian menggunakan metode *Five View*.

Pembuatan aplikasi wisata informasi di Sanana Maluku Utara dibuat dengan android studio versi 4.1, didesain menggunakan css, dan java script. Aktor yang berperan dalam aplikasi ini adalah wisatawan.

Hasil pengujian sistem *five view* adalah penggunaan aplikasi (*User View*) secara tampilan tidak ada masalah, tapi ada beberapa hal yang menjadi catatan, yaitu seperti informasi wisata ditambah. Proses pembuatan (*Manufacturing View*) aplikasi sangat mudah digunakan dan dipahami oleh *user*. Pandangan *developer* (*Transcendental View* pada desain aplikasinya terdapat logo yang menunjukkan ciri khas dari pulau sanana, sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengenali aplikasi. Pandangan ekonomi (*Value-based View*) aplikasi ini mudah dipahami dan terdapat berbagai macam *list* pilihan wisata yang membantu wisatawan dalam memilih tempat wisata. (*Product View*) produk segi kualitas yang memiliki sifat internal dan eksternal sudah bagus dan dapat menjangkau masyarakat umum atau para wisatawan tidak hanya dari Pulau Sanana saja tetapi dari luar Sanana pun dapat mengaksesnya.

Kata kunci: Benteng Alting/*Dever Watching*, Pariwisata, Pulau Kucing, Sanana Maluku Utara,

ABSTRACT

Sanana is the capital of the Sula Islands Regency in North Maluku, Indonesia. This city is the result of regional expansion based on the Presidential Decree of the Republic of Indonesia Number 1 of 2003. Sanana has many natural and historical tourism objects. Natural attractions include Kucing Island and Waka Beach. Meanwhile, historical interests include the Alting / Dever Watching castle of the Portuguese.

There are not many tourist attractions in Sanana are known by the public. Due to a lack of information regarding reference tourist areas in Sanana and a lack of promotion, several tourist objects in Sanana are still low of visitors. Therefore, it is necessary to create promotional media to find out about tourist attractions and culture in Sanana, for example, making a tourist information application in Sanana, North Maluku. The ease and practicality of using this application support the use of smartphones, especially Android-based.

This study aims to create an android-based tourism information application in Sanana, North Maluku, as a medium of tourist information.

This study used the waterfall method as a system development method. The data collection techniques used interviews, observations, questionnaires. Analysis and design used the Unified Modeling Language (UML), while testing implemented the Five View method.

The development of the tourism information application in Sanana, North Maluku, was made with Android Studio version 4.1. Moreover, it was designed using CSS and javascript. The actors who play a role in this application are tourists.

The test result of the five view system is User View is not a problem in appearance, but there are several things to note, such as added tourist information. The manufacturing view of the application is very easy to use and understand by the user. The Transcendental View in the application design has a logo that shows the characteristics of Sanana Island so that people can easily recognize the application. The Value-based View is easy to understand, and there are various kinds of lists of tourist options that help tourists choose. Meanwhile, the Product View products in terms of quality that have internal and external characteristics are good and can be accessed by the public or tourists not only from Sanana Island but also from outside Sanana.

Keywords: Alting/ Dever Watching castle, Tourism, KucingIsland, Sanana North Maluku



DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | |
| SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH..... | i |
| SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS..... | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | v |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | vi |
| MOTTO..... | vii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | viii |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| ABSTRACT..... | ix |
| ABSTRAK..... | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvii |
| DAFTAR TABEL..... | xxi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian..... | 2 |
| 1.4.1 Tujuan..... | 2 |
| 1.4.2 Manfaat..... | 2 |
| 1.5 Metode Penelitian..... | 3 |
| 1.5.1 Metode Pengumpulan Data..... | 3 |
| 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem..... | 3 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 7 |
| 2.1 Kajian Pustaka..... | 7 |
| 2.2 Kerangka Pemikiran..... | 8 |
| 2.3 Landasan Teori..... | 10 |

| | |
|---|-----------|
| 2.3.1 Pengertian Pariwisata | 10 |
| 2.3.2 Pengertian Android | 10 |
| 2.3.3 Android Studio..... | 11 |
| 2.3.4 Firebase..... | 11 |
| 2.3.5 Android SDK | 12 |
| 2.3.6 JDK (<i>Java Development Kit</i>)..... | 12 |
| 2.3.7 <i>Node JS</i> | 13 |
| 2.3.8 <i>Android Virtual Devices</i> | 13 |
| 2.3.9 Pengertian OPP (<i>Objek Oriented Program</i>) | 13 |
| 2.3.10 Pengertian UML | 14 |
| 2.3.11 Pengertian <i>Use Case Diagram</i> | 14 |
| 2.3.12 Pengertian <i>Class Diagram</i> | 15 |
| 2.3.13 Pengertian <i>Activity Diagram</i> | 16 |
| 2.3.14 Pengertian <i>Sequence Diagram</i> | 17 |
| 2.3.15 Pengertian <i>Component Diagram</i> | 18 |
| 2.3.16 Pengertian <i>Deployment Diagram</i> | 19 |
| 2.3.17 Metode <i>Five view</i> | 20 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | 22 |
| 3.1 Analisis Sistem | 22 |
| 3.1.1 Analisis Sistem Yang Berjalan Saat Ini | 22 |
| 3.1.2 Analisis Sistem Yang Diusulkan | 23 |
| 3.2 Perancangan Sistem | 24 |
| 3.2.1 <i>Use Case Diagram</i> | 24 |
| 3.2.2 <i>Activity Diagram</i> | 25 |
| 3.2.2.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencarian Wisata | 25 |
| 3.2.2.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencarian Informasi Wisata | 26 |
| 3.2.2.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencarian Hotel | 27 |
| 3.2.2.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengolahan Menu Admin | 27 |
| 3.2.3 <i>Sequence Diagram</i> | 28 |
| 3.2.3.1 <i>Sequence Diagram</i> Proses Pencarian Wisata | 28 |
| 3.2.3.2 <i>Sequence Diagram</i> Proses Pencarian Informasi Wisata | 28 |

| | | |
|---|--|----|
| 3.2.3.3 | <i>Sequence Diagram</i> Proses Pencarian Informasi Hotel | 29 |
| 3.2.3.4 | <i>Sequence Diagram</i> Proses Pencarian Informasi Kuliner | 29 |
| 3.2.4 | <i>Component Diagram</i> | 30 |
| 3.2.5 | <i>Deployment Diagram</i> | 30 |
| 3.3 | Desain Halaman Tampilan Aplikasi Informasi Wisata..... | 31 |
| 3.3.1 | Desain Tampilan Awal Aplikasi Informasi Wisata..... | 31 |
| 3.3.2 | Perancangan Tampilan Menu Aplikasi Informasi Wisata | 31 |
| 3.3.3 | Perancangan Tampilan List Informasi Wisata | 32 |
| 3.3.4 | Perancangan Tampilan List Hotel Informasi Wisata..... | 33 |
| 3.3.5 | Perancangan Tampilan List Kuliner Informasi Wisata..... | 33 |
| 3.3.6 | Perancangan Tampilan Detail Wisata Informasi Wisata | 34 |
| 3.3.7 | Perancangan Tampilan Detail Hotel Informasi Wisata..... | 34 |
| 3.3.8 | Perancangan Tampilan Detail Kuliner Informasi Wisata | 35 |
| 3.3.9 | Perancangan Tampilan About Informasi Wisata..... | 35 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL..... | | 36 |
| 4.1 | Implementasi Sistem | 36 |
| 4.1.1 | <i>Software</i> Pembangun Sistem | 36 |
| 4.1.2 | <i>Hardware</i> Pembangun Sistem..... | 36 |
| 4.1.3 | <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> Uji Coba Aplikasi | 37 |
| 4.2 | Implementasi <i>Interface</i> | 37 |
| 4.2.1 | Tampilan Halaman Utama..... | 37 |
| 4.2.2 | Tampilan Halaman Menu Aplikasi Informasi Wisata..... | 38 |
| 4.2.3 | Tampilan List Informasi Wisata | 39 |
| 4.2.4 | Tampilan Detail Informasi Wisata..... | 39 |
| 4.2.5 | Tampilan List Informasi Hotel | 40 |
| 4.2.6 | Tampilan Detail Informasi Hotel..... | 40 |
| 4.2.7 | Tampilan List Informasi Kuliner | 41 |
| 4.2.8 | Tampilan Detail Informasi Kuliner..... | 41 |
| 4.2.9 | Tampilan Halaman About | 42 |
| 4.3 | Pengujian Sistem..... | 42 |
| 4.3.1 | Metode <i>Five View</i> | 42 |

| | | |
|-------------------------------|---|----|
| 4.2.1.1 | <i>User View</i> | 42 |
| 4.2.1.2 | <i>Manufacturing View</i> | 43 |
| 4.2.1.3 | <i>Transcendental View</i> | 43 |
| 4.2.1.4 | <i>Value-based View</i> | 43 |
| 4.2.1.5 | <i>Product View</i> | 43 |
| 4.3.2 | Metode Pengumpulan Data..... | 43 |
| 4.3.3 | Metode Analisis Data | 44 |
| 4.3.4 | Analisis Responden <i>Quisioner</i> | 44 |
| 4.3.5 | Analisis Hasil Pengujian..... | 46 |
| 4.3.5.1 | <i>User View</i> | 46 |
| 4.3.5.2 | <i>Manufacturing View</i> | 46 |
| 4.3.5.3 | <i>Transcendental View</i> | 47 |
| 4.3.5.4 | <i>Value-based View</i> | 47 |
| 4.3.5.5 | <i>Product View</i> | 48 |
| 4.3.6 | Kesimpulan Hasil Dan Pengujian | 48 |
| 4.3.6.1 | <i>User View</i> | 48 |
| 4.3.6.2 | <i>Manufacturing View</i> | 48 |
| 4.3.6.3 | <i>Transcendental View</i> | 49 |
| 4.3.6.4 | <i>Value-based View</i> | 49 |
| 4.3.6.5 | <i>Product View</i> | 50 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... | | 51 |
| 5.1. | Simpulan | 51 |
| 5.2. | Saran | 52 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 53 |
| LAMPIRAN | | |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem Metode <i>Waterfall</i> | 4 |
| Gambar 2.1 Kerangka Pikiran | 8 |
| Gambar 3.1 Alur Proses Pencarian Informasi Wisata di Sanana Maluku Utara..... | 23 |
| Gambar 3.2 Alur Proses <i>Front End</i> (Wisatawan) Pencarian wisata Di Sanana Maluku Utara..... | 24 |
| Gambar 3.3 Alur Proses <i>Back End</i> (Admin) Pencarian Wisata di Sanana Maluku Utara Yang Diusulkan..... | 24 |
| Gambar 3.4 <i>Use Case Diagram</i> | 25 |
| Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencarian Wisata..... | 26 |
| Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencarian Informasi Wisata..... | 26 |
| Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencarian Hotel..... | 27 |
| Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengolahan Menu admin | 27 |
| Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Proses Proses Pencarian Wisata | 28 |
| Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Informasi Wisata | 29 |
| Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Informasi Hotel | 29 |
| Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Informasi Kuliner | 30 |
| Gambar 3.13 <i>Component Diagram</i> | 30 |
| Gambar 3.14 <i>Deployment diagram</i> | 31 |
| Gambar 3.15 Tampilan Awal Aplikasi Informasi Wisata..... | 31 |
| Gambar 3.16 Tampilan Menu Aplikasi Informasi Wisata | 32 |
| Gambar 3.17 Tampilan List Informasi Tempat Wisata | 32 |
| Gambar 3.18 Tampilan List Hotel Informasi Wisata | 33 |
| Gambar 3.19 Desain Tampilan List Kuliner | 33 |
| Gambar 3.20 Desain Tampilan Detail Wisata..... | 34 |
| Gambar 3.21 Desain Tampilan Detail Hotel..... | 34 |
| Gambar 3.22 Desain Tampilan Detail Kuliner..... | 35 |
| Gambar 3.23 Desain Tampilan About | 35 |
| Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama | 38 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.2 Tampilan Utama Informasi Aplikasi Wisata..... | 38 |
| Gambar 4.3 Tampilan List Informasi Wisata..... | 39 |
| Gambar 4.4 Tampilan Detail Wisata Informasi Wisata..... | 39 |
| Gambar 4.5 Tampilan List Informasi Hotel..... | 40 |
| Gambar 4.6 Tampilan Detail Informasi Hotel..... | 40 |
| Gambar 4.7 Tampilan List Informasi Kuliner..... | 41 |
| Gambar 4.8 Tampilan Detail Informasi Kuliner..... | 41 |
| Gambar 4.9 Tampilan Halaman Profil..... | 42 |
| Gambar 4.10 Grafik Indikator Pengisian <i>Quisioner</i> | 44 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1. Simbol <i>Use Case Diagram</i> | 15 |
| Tabel 2.4. Simbol <i>Class Diagram</i> | 16 |
| Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i> | 17 |
| Tabel 2.4. Simbol <i>Sequence Diagram</i> | 18 |
| Tabel 2.5. Simbol <i>Component Diagram</i> | 19 |
| Tabel 2.6 Simbol-simbol <i>Deployment</i> | 20 |
| Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Lunak | 36 |
| Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Keras | 37 |
| Tabel 4.3 Klasifikasi Responden berdasarkan pengujian aplikasi | 45 |