# BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

## 4.1 Perancangan Aplikasi

Rancangan dilakukan dengan menggunakan Use Case Diagram yang meliputi activity diagram, sequence diagram. Aplikasi objek wisata berbasis android yang penulis beri nama Pati Tourism ini menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* dengan tahapan *Requirement Planning, Workshop Design* dan *Implementation*. Pelaksanaan penelitian ini secara lengkap dapat dilihat sebagai berikut :





## 4.1.1 Requirement Planning

Pada tahap ini dilakukan analisa mengenai kebutuhan dalam pembuatan aplikasi yang meliputi analisis kebutuhan data dan informasi, analisis alat yang digunakan, analisis fungsionalitas dan non fungsionalitas sistem dalam membuat aplikasi.

### 4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Data dan Informasi

Sistem ini membutuhkan data dan informasi berupa data-data objek wisata dan koordinat lokasi objek wisata yang ada di wilayah Pati. Untuk data yang diperlukan seperti objek wisata seperti foto, lokasi, nama tempat wisata, alamat, dan deskripsi tempat wisata, dari Dinporapar Pati. Data koordinat menuju lokasi objek wisata didapatkan dari website Google Maps, data yang digunakan terdiri atas atribut Latitude dan Longitude. Fitur drop latitude and longitude dari Google Maps merupakan tampilan yang mengeluarkan output berupa koordinat dari suatu tempat.

### 4.1.1.2 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan analisis beberapa fungsi yang diperlukan dalam sistem aplikasi berdasarkan angket responden terhadap beberapa pengguna yang telah dilakukan, fungsi yang diperlukan dalam sistem aplikasi ini antara lain :

- Pengguna dapat menjalankan sistem aplikasi dimana dan kapan saja dengan akses jaringan internet yang stabil.
- Pengguna mendapatkan informasi deskripsi objek wisata yang ada di Kabupaten Pati.
- 3. Sistem aplikasi memiliki fitur *direction* rute dari posisi pengguna menuju posisi salah satu objek wisata yang ditunjuk.

#### 4.1.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsionalitas Sistem

Kebutuhan non-fungsionalitas merupakan kebutuhan yang tidak langsung berhubungan dengan spesifik yang disediakan oleh sistem. Kebutuhan ini berhubungan dengan properti sistem yang muncul belakangan, seperti keandalan, waktu tanggap dan penempatan pada media penyimpanan. Kebutuhan nonfungsionalitas aplikasi ini antara lain :

- 1) Aplikasi ini dapat berjalan di sistem operasi android minimal *lollipop*.
- Aplikasi akan berjalan lebih optimal bila dijalankan pada *device* dengan ukuran layar 5 inci 720 x 1280 pixel.

### 4.1.1.4 Analisis Kebutuhan Alat

Peralatan yang digunakan dalam membuat Aplikasi Pati Tourism berbasis android ini antara lain:

1) Perangkat Keras (Hardware)

Adapun perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam membantu pembuatan aplikasi objek wisata ini berupa laptop dan smartphone dengan sistem android dengan spesifikasi sebagai berikut: a. Laptop

b.

•	Operating System	: Windows 10 Pro 64bit
•	Processor	: Intel(R)Core(TM)i5-5200U @ 2.20GHz
•	Memory	: 4.00 GB RAM
•	Harddisk	: 500 GB
Sr	nartphone	
•	Sistem Operasi	: Android Lolipop
•	Jaringan	: GSM/ CDMA/ LTE
•	Ukuran layar	: 5 Inchi 720 x 1280 pixel

- CPU/RAM : Octa-Core 1.5 GHz Cortex-A53/3GB
- 2) Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang digunakan laptop yaitu :

- Operating System : Windows 8 Ultimate 64-bit
- Construct 2
- Web Browser Google Chrome
- Corel x7
- 3) Data

Adapun data-data yang digunakan dalam pembangunan aplikasi Pati Tourism antara lain :

- a. Data nama objek wisata
- b. Data deskripsi objek wisata
- c. Data logtitude dan latitude lokasi objek wisata
- d. Gambar atau foto objek wisata

## 4.1.2 Design

## 4.1.2.1 Deskripsi Sistem

Untuk dapat menjelaskan Aplikasi Pati Tourism ini secara mudah dan sederhana, maka pada tahap ini penulis membuat perancangan sistem dengan menggunakan diagram UML (*Unfied Modelling Language*) yang digambarkan melalui perancangan diagram seperti *Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram*.

### 4.1.2.2 Use Case Diagram

*Use case diagram* mendefinisikan fitur-fitur yang terdapat dalam Aplikasi Pati Tourism. *Use Case Diagram* menunjukkan adanya interaksi antara user dan sistem, dimana user adalah pengguna, dan sistem adalah Aplikasi Pati Tourism. *Use Case Diagram* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.2 Use Case Diagram

Deskripsi *Use Case Diagram* dari gambar diatas dijelaskan lebih detail pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Deskrij	psi Use Case
-------------------	--------------

	Akto	r : Pengguna (user)
No	Use Case	Deskripsi
1	Menu Objek Wisata Baru	Pengguna memilih untuk melihat apa saja objek wisata baru yang ada di Kabupaten Pati.
2	Menu Objek Wisata	Pengguna memilih untuk melihat apa saja jenis objek wisata di Kabupaten Pati.
3	Menu Tentang	Pengguna memilih untuk melihat informasi mengenai Aplikasi
4	Maps	Pengguna dapat melihat lokasi sesuai dengan objek wisata yang dipilih
5	Info Wisata	Pengguna dapat melihat informasi atau deskripsi objek wisata yang dipilih
6	Jenis Wisata	Pengguna dapat melihat dan memilih jenis wisata sesuai keinginan.

7	Daftar Objek Wisata	Pengguna dapat melihat dan memilih objek
		wisata sesuai keinginan.
8	Halaman tentang	Pengguna dapat melihat tentang aplikasi

## 4.1.2.3 Activity Diagram

Activity diagram sebagai gambaran tentang bagaimana kinerja sistem aplikasi saat pengguna menjalankannya. Activity diagram lebih berfokus pada aktivitas apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem bukan apa yang dilakukan actor. Berikut adalah activity diagram atau diagram aktivitas dari aplikasi Pati Tourism.

a) Lihat Jenis Wisata dan Daftar Wisata



Gambar 4.3 Activity Diagram Lihat Jenis Wisata dan Daftar Wisata



b) Lihat Deskripsi dan Lokasi Wisata

Gambar 4.4 Activity Diagram Lihat Deskripsi dan Lokasi Wisata

c) Tentang Aplikasi



Gambar 4.5 Activity Diagram Tentang Aplikasi

### 4.1.2.4 Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan penggambaran skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah elemen untuk menghasilkan keluaran tertentu, *sequence diagram* disusun berdasarkan ututan waktu. Berikut adalah sequence diagram dari Aplikasi Pati Tourism.

a) Sequence Diagram Menu Objek Wisata Baru



Gambar 4.6 Sequence Diagram Menu Objek Wisata Baru

## b) Sequence Diagram Menu Objek Wisata



Gambar 4.7 Sequence Diagram Menu Objek Wisata

### c) Sequence Diagram Menu Tentang Aplikasi



Gambar 4.8 Sequence Diagram Menu Tentang Aplikasi

### 4.1.2.5 Struktur Menu Aplikasi

Perancangan menu merupakan gambaran menu apa saja yang terdapat dalam aplikasi objek wisata yang disusun secara hierarki. Struktur menu dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4.9 Struktur Menu Aplikasi

### 4.1.2.6 Perancangan Antarmuka (Interface)

Perancangan antarmuka dilakukan sebelum melakukan implementasi agar mencapai hasil yang maksimal. Rancangan antarmuka aplikasi yang akan dibangun terdiri dari rancangan *splash*, rancangan halaman uatama, menu objek wisata, menu objek wisata baru, menu tentang, halaman jenis wisata, deskripsi wisata, daftar objek wisata, tampilan peta dengan menggunakan *Google Maps API*.

## 1) Rancangan Tampilan Splash screen

Rancangan desain tampilan splash screen dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.10 Tampilan Splash Screen

### 2) Rancangan Menu Utama

Menu Utama merupakan halaman yang muncul setelah halaman *splash screen* dieksekusi. Pada halaman ini terdapat tiga menu. Rancangan tampilannya sebagai berikut :



Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama

# 3) Rancangan Halaman Jenis Wisata

Rancangan halaman jenis wisata menampilkan menu wisata alam, menu wisata buatan, menu wisata religi, sejarah, wisata kuliner, dan kerajinan. Rancangan tampilannya sebagai berikut :

Logo	Pati 7	Fourism
	Objek	Wisata
Ga Wisa	mbar ıta Alam	Gambar Wisata Buatan
Ga	mbar arah	Gambar Wisata Religi
Ga Wisata	mbar 1 Kuliner	Gambar Kerajinan

Gambar 4.12 Tampilan Jenis Wisata

### 4) Rancangan Halaman Daftar Wisata

Rancangan halaman daftar wisata merupakan halaman untuk melihat daftar nama objek wisata apa saja yang ada di Kabupaten Pati. rancangan tampilannya sebagai berikut :

Logo	Pati Tourism
	Wisata Alam
Gambar	Waduk Gunung Rowo
Gambar	Gua Pancur
Gambar	Agro Jolong
Gambar	Grinjingan Sewu
Gambar	Arga Pesona Beketel
Gambar	Air Terjun Selonatah

Gambar 4.13 Daftar Wisata

## 5) Perancangan Halaman Deskripsi Wisata

Perancangan halaman deskripsi merupakan halaman yang digunakan untuk memberikan informasi objek wisata, rancangan tampilannya pada gambar berikut :

Lo	ogo Pati Tourism	
	Gambar	
	Nama Wisata	
	Deskripsi	
	Maps	

Gambar 4.14 Deskripsi Wisata

### 6) Rancangan Halaman Maps

Perancangan halaman tampilan maps merupakan halaman yang muncul setelah halaman tampilan deskripsi wisata. Pada halaman ini langsung terhubung ke Google Maps setelah memilih lokasi yang dipilih di halaman sebelumnya. Google Map API berfungsi untuk mengetahui posisi keberadaan seseorang di muka bumi, menentukan arah yang harus ditempuh untuk menuju suatu tempat atau wilayah, mengetahui letak suatu wilayah, jarak tempuh dan waktu yang diperlukan untuk mencapai suatu wilayah. rancangan tampilannya sebagai berikut :



Gambar 4.15 Tampilan Maps

### 7) Rancangan Halaman Menu Tentang Aplikasi

Perancangan halaman Tentang aplikasi merupakan halaman yang digunakan untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan Aplikasi objek wisata, rancangan tampilannya pada gambar berikut :

Lo	go Pati Tourism
	Tentang
	Pati Tourism
	Deskripsi
[	
	Julukan Kota Pati
	Deskripsi

Gambar 4.16 Menu Tentang Aplikasi

## 4.1.2.7 Pembuatan aplikasi

Berikut ini pembuatan aplikasi Pati Tourism pada Construct 2

- 1. Pertama, desain di corel draw terlebih dahulu. Seperti icon, menu, gambar, teks, dll. dengan ukuran layout 720X1280.
- 2. Pada construct ada layout yang digunakan untuk memasukkan gambar, memberi efek pada gambar dll. dan disetiap menambahkan layout pasti ada *event sheet* yang digunakan untuk mengatur layout dari layout satu ke layout yang lain.
- 3. Masukkan gambar yang sudah di desain dicorel tadi ke construct klik di layar construct pilih *Tiled background* kemudian *Insert* masukkan gambar dengan cara *load image* kemudian *close*.
- 4. Membuat layout, Klik kanan pada layout pilih *add layout* kemudian pilih *add event sheet*.
- 5. Membuat Splash Screen efek *fade*, pilih *behaviour* tambahkan *fade* atur *Active of start* menjadi yes, kemudian *fade in time, wait time, fade out time* ubah sesuai dengan keinginan.



Gambar 4.17 Pembuatan Splash Screen

6. Membuat button menu, klik di layar kosong construct pilih Sprite kemudian *insert* masukkan gambar dengan *load image* dan *close*.



Gambar 4.18 Pembuatan button menu

7. Masukkan *script* untuk pindah ke halaman lain, klik 2x halaman kosong pilih *touch* (sentuh) untuk android. *Touch* pilih *Next*, pilih *on touch object* masukkan gambar menu, klik *add action*, pilih System kemudian pilih *Go to layout*, Pilih layout untuk masuk ke halaman lain.

File Home	View Events	rks Bar	Q Zoom in		Snap to grid	Grid width	32	Show collision polys			÷
Properties Bar	Z Order Bar 😨 Tilemap	Bar	Q Zoom o	A   D	Show grid	Grid heigh	t 32 Style	Translucent inactive lay	ers		
Project Bar	V Object Bar Configu	rations Bar	Q Zoom to	100%	aid antippe	0.04	alaa Thama	Direlau			
	Dats a v (	(	2000		and options	Gild	size meni	e Uspiay	a manufacture stars	a balance observe to	
= AI	* ^	tentar	ng spiash	e_prose	tan nalai	nan_utama	Menu_objek_wis	ata menu_wisata_aiam	e_menu_Wisata-alam	e_nalaman_utama ×	Projects
≡ z+		1 🛶	Touch	On touch	ed - Btn 1	Syster	n Go to Menu	obiek wisata			A Brow project*
Layout propertie	5					Add activ					a Er Layouts
Name	halaman_utama		0				1.0.1				🛄 splash
Event sneet	e_naiaman_utama	2 🕈	Plouch	On touch	ed Btn_2	g Syster	n Go to menu	_wisata_baru			halaman_utama
Active layer	Layer 0					Add action					Menu_objek_wisata
Unbounded scro.		3 🔹	Touch	On touch	ed @- Btn_4	4 🚭 System	n Go to tentar	ng			menu_wisata_aiam
Layout size	720, 1200					Add actio	on				Gua Pancur
Wath	120		A Browner	On mohi	a back butto	a Recover	Clore				Agra Jolona
Musics	500 500	4 7	Outomset	pressed	e beck build	in Obioms	iei ciose				Agra Beketel
Margins	500, 500		_			Add acts					air terjun selonatah
With	500										grijingan_sewu
P. Effects	300										menu_wisata_buatan
Add / add	Ellecte					Paramet	ers for System:	Go to layout			IWF
roject Properties	View										kolam_renang_byar_byur
fore information	hielo				noose the lay	out to go to.					🥅 menu_wisata_sejarah
	Link			_							vihara_saddagiri
				_	u	ayout Agra Be	iketel				i majapahit
				_							genuk_kemiri
				_							menu_wisata_religi
											syekh_jangkung
					Cancel	Help on expr	tessions	Back Done			syekh_mutamakin
											Syeki jonggo
											menil kerainan
											batik bakaran
											batik nesantenan
											keraiinan kuningan
											Projects Objects Tilemap Layers

Gambar 4.19 script pindah halaman lain

 Membuat gambar berubah-ubah, pilih Sprite kemudian *Insert* masukkan gambar *load image* pada *Animation Frame* klik kanan kemudian *add frame*, masukkan gambar kedua, dan pada *Frame Speed* ubah kecepatan gambar sesuai yang diinginkan.



Gambar 4.20 Pembuatan gambar Berubah-ubah

9. Membuat Scroll, sebelumnya sesuaikan dulu panjang background scroll dengan gambar atau menu. pilih *Behaviour* tambahkan pin, *drag&drop* dan pada Axes pilih *vertical only*, kemudian gambar batas atas dan batas bawah untuk membatasi scroll dengan cara pilih Sprite, kemudian warnai kotak sesuai dengan warna yang di inginkan.

V Status Bar	View Events  Z Layer Bar Bookmarks Bar Z Order Bar Z Tilemap Bar Object Bar Configurations Bar Bars	Q Zoom in Q Zoom out Q Zoom to 100% Zoom	Snap to grid Show grid Grid options	Grid width 32 Grid height 32 Grid size	Style Theme	Show collision polys Translucent inactive layers Display			Ŧ
roperties	a × tentan	g splash e_p	rosotan halam	ian_utama 🚺 Menu,	_objek_wisat	a 🗸 menu_wisata_alam 🛛 🗧	e_menu_wisata-alam	e_halaman_i Projects	×
2 24 Object type prop Name Progin UD Goldest type prop Object type prop Global Goldest Gommo Layer Angle Goladi Commo Deschy Postfor Size Size Size Size Size Size Size Size	eties and a set of the	backgroun	g_wisata_alam Type Drag&Drop Pn	Behaviors		C DU SULADO  C DU SULADO C DU SULADO  C DU SULADO C DU SULADO C DU SU		maps mans_apsilong - mans_apsilong -	4
lick to add, change	or remove behaviors.					D	•	Projects Objects Tilemap Layers	Ť
Ready				Aş	oprox. down	load: 20.2 mb memory use: 18.1 m	nb Events: 158 Active I	layer: Layer 0 Mouse: (-922.6, 1489.6, 0) Zi	oom: 26%

Gambar 4.21 Pembuatan Scroll

10. Membatasi scroll, batas atas dengan cara *add event*, kemudian pilih batas atas, pilih *is overlopping another object*, isi object dengan background scroll klik done, lanjutkan dengan *add action* pilih background scroll pilih set position sesuaikan Y dengan batas atas pada layout.

File Home	View	Events												:
Paste Cut	⊯⊂ Undo • ‴⊯ Redo •	Delete Select All Select None	*	Active configurati Displaying: HTML	ons: All * C S	cirra.com orums Scirra Store	Run Debug layout Debug	Export project Pa	art ge					
constier	ondo		-	coninguia		Online	Tenew	L Burban I	o balanca utana	7	ulanta atam 147 m	ann mianta atam	-	_
			ter	• J Touch	On touched =-	e_grinjingan_sewu	Go to prosotar	DUKIL	e_naraman_utama	e_menu_v	visata araim × m	enu_wisata_aiam	·	
0 biect type pro	pertier		8		plorotan	Add action						Projects		×
Name Plugin	bts_atas		9	• Srowser	On mobile back butto	n 🚯 System	Go to Menu_ol	bjek_wisata				A Dr New p	roject outs	^
UID	134 No		10	bts_atas	Is overlapping	Add action	Set position to	(0, -265)					splash halaman_utama	
Common	140				backgroung_wisata_a	Add action							Menu_objek_wisata	
Layer Angle	Layer 0 0		11	bts_bawah	ls overlapping backgroung_wisata_a	an backgro	Set position to	(0, 0)					waduk_rowo	
Opacity	100		12	an All Container	On start of lawsed	Picco Section	Pie Die te		a subsets along (D	- Itine Research			Agro Jolong	
Position	355, -265	-	12	- W System	On start or layout	- menu_w	Pin Pin to	Backgroun	g_wisata_alam (P	osition & angle			Agra Beketel	
Size	720, 43					menu_ag	Pin Pin to	Backgroun	g_wisata_alam (P	osition of angle			air terjun selonatah	
Instance variabl	les					Menu_g	Pin Pin to	Backgroun	g_wisata_alam (P	osition & angle			grijingan_sewu	
Add / edit	Instance va	nables				- menu_gi	Pin Pin to	Backgroun	g_wisata_alam (P	osition & angle			JWf	
Add / edit	Paramete	ers for backg	roun	g_wisata_alam	n: Set position	- menu_air	Pin Pin to	Dackgroun	g_wisata_alam (P	osition & angle			kolam_renang_byar_byur	
Effects		in aireala				- menu_ar	Pin Pin to	Dackgroun	g_wisata_alam (P	osition & angle			menu_wisata_sejarah	
Blend mode	ew x co-oroinate	, in pixels.				- embung	Pin Pin to	Backgroun	g_wisata_alam (P	osition & angle	)		vihara_saddagiri	
Add / edit						→ plorotan	Pin Pin to	backgroun	g_wisata_alam (P	osition & angle	)		majapahit sasuk kessisi	
Container		X				Add action							menu wisata religi	
No contain		Y -265											syekh_jangkung	
Properties													syekh_mutamakin	
Size													syekh_ronggo	
Initial visibi	Cancel	leip on expressio	-	Ba	de Done								Nyi_ageng_	
													batik bakaran	
													batik_pesantenan	
													keraiinan kuningan	~
adu							Approx. downl	oad: 20.2 mb r	nemory use: 18.1 m	b Events: 158	Active layer: Layer	E Projects C	bjects Tilemap Layers	

Gambar 4.22 Posisi Scroll

11. Kemudian pin satu persatu pada menu yang akan dibuat scroll, dengan cara klik *add event*, kemudian pilih *system*, pilih *on start of layout*, kemudian pilih menu yang akan di scroll, pilih menu *pin to object*, isi *pin to object* dengan background scroll pilih *done*.

File Home	View Event	ts		(	onstruct 2 -	aburent_wise	acapt - e_	incing_wisata-a					\$		
Paste X Cut Copy	un Undo + De CarRedo + Se Se	liete 🕺 lect All 🐇 lect None	Active configuratio	ns: All	a.com Ims Scirra Store	Run Debug layout	Export Sti project Pa	rt ge							
Clipboard	Undo Sel	lection	Configural	ions	Online	Preview	G	0							
Properties		a × te	ntang splash	e_embung_mini e_g	rinjingan_sewu	e_prosotan	bukit	e_halaman_utama	e_menu_wisa	ta-alam × [ r	nenu_wisata_alam		_		
÷≣ 24		8	🗢 💭 Touch	On touched	System	Go to prosotan	•				Projects		×		
<ul> <li>Layout properti</li> <li>Name</li> <li>Event sheet</li> <li>Active layer</li> </ul>	es menu_wisata_ala e_menu_wisata-a Layer 0	im 9 slam	Browser	On mobile back button pressed	Add action System Add action	Go to Menu_ob	bjek_wisata				A Dr New pr	roject outs splash halaman_utama	^		
Unbounded scro Layout Size Margins Effects	No 720, 1280 500, 500	10 bit_atas is overlapping backgroung_wisata_a 500 11 bit_bawah is overlapping backgroung_wisata_a				tion Set position to (0, 0)						Menu_objek_wisata menu_wisata_alam waduk_rowo			
Add / edit Project Properties More information	Effects View Help	12	🔹 🏟 System	On start of layout	- menu_w	Pin Pin to	backgroun backgroun	g_wisata_alam (Po g_wisata_alam (Po	osition & angle) osition & angle)			Agro Jolong Agra Beketel air terjun selonatah			
Choose	Parameters for n the object to pin to.	nenu_agroJo	olong (Pin): Pin t	o object	<ul> <li>menu_gi</li> <li>menu_gi</li> <li>menu_air</li> </ul>	Pin Pin to	backgroun backgroun backgroun	g_wisata_alam (Po g_wisata_alam (Po g_wisata_alam (Po	osition & angle) osition & angle) osition & angle)			grijingan_sewu menu_wisata_buatan JWf kolam_renang_byar_byur			
	Pin to	b	ackgroung_wisata_a	lam	- embung - plorotan Add action	Pin Pin to	backgroun backgroun	g_wisata_alam (Po g_wisata_alam (Po	osition & angle) osition & angle)			menu_wisata_sejarah vihara_saddagiri majapahit genuk_kemiri			
Ca	Mode Positor	n & angle	Back	Done								menu_wisata_religi syekh_jangkung syekh_mutamakin syekh_ronggo Nyi_ageng_ men!! kesijinan			
											Projects 0	batik_bakaran batik_pesantenan keraiinan kuningan bliertsTileman	~		
Ready			_			approx. downs	040.202 MD I	remory use: 18.1 ml	D Events: 158	weene tayer: Laye		and the second s	P		

Gambar 4.23 Pin Object untuk scroll

12. Sebelum memasukkan maps gambar button maps terlebih dahulu.

Memasukkan Maps, Pertama mencari *latitude*, dan *longtitude* lokasi yang diinginkan di google maps.



Gambar 4.24 Mencari latitude dan longtitude

- 13. Klik diluar lembar kerja construct untuk memilih browser dan *geolocation* yang akan digunakan untuk memasukkan maps.
- 14. Masuk Pada *Event sheet*, layout yang akan diberi maps, klik *add event* pilih *system*, pilih *on start of layout*, kemudian klik *add action* pilih *geolocation* klik *next* pilih *request location* klik *next* isi *accuracy* normal, *time out dan maximum age* isi sesuai yang di inginkan. Selanjutnya, klik *add event* pilih *touch* pilih *on touch on object* kemudian pada object pilih button maps. Klik add action pilih *system next*, dan pilih go to url pada http isikan seperti ini "https://www.google.com/maps/dir/"&

Geolocation.Latitude & "," & Geolocation.Longitude&"/-6.578480, 110.938516/" kemudian klik done. Dan untuk lokasi yang berbeda cukup merubah angka latitude longitudenya saja.

a Biordia	00.						Construct	t 2 - aplikasi_wisata.	capx - e	_menu_jwr		
Paste Clipboard	Undo -	Events Delete Select All Select None Selection	×^ %¤	dive configurati splaying: HTML Configura	sins: All • § •	🕐 Scir 🖗 For 🎯 Hel	ra.com Scirra p Scirra Store Online	Run Debug Export layout project Preview	Start Page Go			×
Properties		0 × 📈	tenti	ang splash	e_embung_min	i ei	grinjingan_sewu	e_prosotan e_m	enu_jwf	×		
∃ 2↓ □ Layout properti Name	es JWI		1	System	On start of layo	n	Geolocat	Request location (Norm	al accurac	y, timeout 25, maximum age 10)	Projects	e_embung_mini ^
Event sheet Active layer Unbounded scro	e_menu_ Layer 0 No	jwf	2	• 🖓 Touch	On touched A Btn_maps		Browser	Go to "https://www.goo window ('NewWindow'	igle.com/r )	maps/dir/"& Geolocation.Latitude & "," & Geolo		e_gethuk_runting e_grinjingan_sewu
Layout Size     Margins     Effects	720, 1280		3	Browser	On mobile back pressed	button	System	Go to menu_wisata_bu	itan			e_halaman_utama e_kerajinan_kuningan
Add / edit Project Properties	Effects <u>View</u>		4	System	On start of layor	at .	Btn_maps	📌 Pin Pin to 🕴 jwf (F	osition &	angle)		e_wolam_renang_byar_byur e_menu_jwf e_menu_kerajinan
Pa Enter the f	arameters full URL to nav	for Browser: O	pen U	RL in new wi	ndow	jwf	Add action	Set position to (0, 0)				e_menu_wisata-alam e_menu_wisata_kuliner e_menu_wisata_religi e_menu_wisata_sejarah
	URL	ttps://www.googl atitude & "," & Ge 1.203408/1	e.com/ olocatii	maps/dir/"& Ge on Longitude&"	olocation (-6.711016,							e_nasi_gandul e_nasi_peddas e_nyi_ageng e_prosotan e_snlash
	Tag 🎦	lewWindow*										e_syekh_jangkung e_syekh_mutamakin e_syekh_ronggo
Cance	Help or			Back	Done							e_venueng e_vihara_saddagiri e_waduk e_waduk_rowo e_wisata_baru
Ready				-				Approx, download: 20.2	mb memo	ory use: 18.1 mb Events: 158 Active layer: Laye	r Projects	Objects Tilemap Layers
- 🛅	e	(2) Ps		0		1	w	A 100				21:49

Gambar 4.25 Memasukkan Latlong

15. Membuat back, klik *add event*, kemudian pilih *browser*, pilih *on back button*, klik add action pilih *go to layout* dan pada layout pilih layout yang ingin diberikan back.

We undowner       We undowner <td< th=""><th>File Home</th><th>View Events</th><th></th><th>Construc</th><th>ct 2 - aplikasi_wisata.capx - e_tentang</th><th>÷ (</th></td<>	File Home	View Events		Construc	ct 2 - aplikasi_wisata.capx - e_tentang	÷ (
Proverties:      2 2      2	Paste Cut Copy	C Undo V Redo V Undo Select All Select None Selection	e Configurations	Scirra.com     Forums     G Help     Online	Run Debug Expert Hayout Hayout project Preview	
Payed       Project Source       On mobile back button pressed       Project Source       Project Source <td< td=""><td>Properties</td><td>4 ×</td><td>tentang splash e embun</td><td>g mini 🔰 e grinjingan sewu</td><td>e prosotan e menu ivit e tentang X</td><td></td></td<>	Properties	4 ×	tentang splash e embun	g mini 🔰 e grinjingan sewu	e prosotan e menu ivit e tentang X	
Nm       Nm       Picket       Md setters         Margin       2       System       System       Set position to (0, -217)         Margin       Md setters       Md setters       Set position to (0, -217)       Setters         Md velte       Md setters       Md setters       Setters       Setters         More information       Hds       Hds       Setters       Setters       Setters         Projection       Mds       Setters       Md setters       Seters       Setters       Setters       S	E 2↓ E Layout properties	, <b>(</b>	1 Srowser On mobile	back button	Go to halaman_utama	Projects ×
Urbiounded cross. No       Is upout Size       Is upou	Name Event sheet Active layer	JWf e_menu_jwf Layer 0	2 System On start of	Add action           layout <u>Add action</u> Add action              Add action	📌 Pin Pin to 🧯 <b>tentang</b> (Position & angle)	e_gethuk_runting
all friets       Ad/ edit       Etchani       is explosion to (0, 0)         Add event       Etchani       is explosion to (0, 0)         Add event       Etchani       is explosion to (0, 0)         Concel       tay out       Etchani       is explosion to (0, 0)         Concel       tay out       is event       Etchani       is event         Concel       tay out       box       Done       etchanic       etchanic         Concel       tab on exorestators       Book       Done       etchanic       etchanic         Ready       Approx.download: 202mb memory use: 18.1 mb Events: 15       Ather layer: Layer: 18.1 mb Events: 15       Ather layer: Layer: 18.1 mb Events: 15	Unbounded scro E Layout Size Margins	No 720, 1280 500, 500	3 bts_atas Is overlapp tentang	ing tentang Add action	Set position to (0, -217)	E_kerajinan_kuningan E_kolam_renang_byar_byur E_e_menu_jwf
Ready       Approx. download: 20.2mb memory use: 18.1mb Events: 153       Active Layer: 5	Add / edit	Effects View	4 bts_bawah is overlapp tentang	ing i tentang Add action	Set position to (0, 0)	e_menu_kerajinan e_menu_objek_wisata
Choose the layout to go to.       = c_nti_yendon         Layout hudonan_utana       = c_nti_yendon         Concel       Hab on excressions         Back       Dore         Exaryot       Approx.download 202mb memory use: 18.1 mb Events: 158         Approx.download 202mb memory use: 18.1 mb Events: 158       Athre layeut layer: 5	fore information	Help	Parame	eters for System: Go to la	yout	e_menu_wisata_kuliner e_menu_wisata_religi e_menu_wisata_sejarah
Layout halanan_utana          Concel       tibb on coarsisions         Beck       Done         Explore       Explore         Explore       Explore			Choose the layout to go to.			e_nasi_peddas e_nyi_ageng e_prosotan
teady Approx. download: 20.2 mb memory use: 18.1 mb Events: 158 Active layer. Layer 5 V			Layout halam	an_utama pressions Bac	k Done	esplash esplas
teady Approx. download: 20.2 mb memory use: 18.1 mb Events: 158 Active layer. Layer 🚱 Projects Objects Tilemap Layers						
	leady				Approx. download: 20.2 mb memory use: 18.1 mb Events: 158 Active layer	r: Layer 🕼 Projects Objects Tilemap Layers 😽

Gambar 4.26 Membuat back

## 4.1.3 Implementation

Berikut ini implementasi aplikasi saat dijalankan pada *device* android secara langsung. Adapun *device* yang digunakan yaitu Oppo *A39*.

### 1) Tampilan Icon

Tampilan *icon* objek wisata setelah terinstal pada *device* android peneliti. Berikut adalah tampilan icon objek wisata :



Gambar 4.27 Icon Aplikasi

## 2) Tampilan Splash

Tampilan *splash* ini menampilkan gambar ilustrasi dari aplikasi selama beberapa detik sebelum masuk ke aplikasi.



Gambar 4.28 Tampilan Splash

### 3) Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan setelah *splash* selesai. Halaman utama ini merupakan bagian awal dari aplikasi Pati Tourism.



Gambar 4.29 Tampilan Menu Utama

## 4) Tampilan Jenis Wisata

Tampilan jenis wisata menampilkan menu wisata alam, menu wisata buatan, menu wisata religi, sejarah, wisata kuliner, dan kerajinan.



Gambar 4.30 Tampilan Menu Jenis Wisata

## 5) Tampilan Halaman Daftar Wisata

Halaman daftar wisata merupakan halaman untuk melihat daftar nama objek wisata apa saja yang ada di Kabupaten Pati.



Gambar 4.31 Tampilan Daftar Wisata

## 6) Tampilan Halaman Deskripsi Wisata

Halaman deskripsi merupakan halaman yang digunakan untuk memberikan informasi objek wisata.



Gambar 4.32 Tampilan Deskripsi Wisata

## 7) Tampilan Maps

Pada halaman ini menampilkan maps lokasi objek wisata yang dipilih.



Gambar 4.33 Tampilan Maps

### 8) Halaman Menu Tentang Aplikasi

Halaman Tentang Aplikasi merupakan halaman yang digunakan untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan Aplikasi Pati Tourism.



Gambar 4.34 Tampilan Halaman Tentang Aplikasi

## 4.1.3.1 Build Project

Cordova merupakan kerangka kerja pengembangan aplikasi mobile yang menggunkan platform HTML5, CSS3, dan *javascript*. Construct 2 berbasis HTML5 akan dikonversi menjadi android. Perangkat yang dibutuhkan untuk *build system* yaitu JDK, *Apache Ant, dan* Android SDK. pada tahapan ini menjadi tahap akhir dari pembuatan aplikasi Pati Tourism. Berikut ini tahapan prosesnya :

1. Mengexport project Construct 2 menjadi project Cordova



Gambar 4.35 Export Project Construct Menjadi Cordova

2. Membuat project Cordova baru



Gambar 4.36 Membuat project baru



3. Masuk ke App Project yang sudah dibuat

Gambar 4.37 Masuk ke Project yang sudah dibuat

4. Menambahkan platform Android pada project Cordova



Gambar 4.38 Menambah Project Android

File Home	View Events							\$
Paste Copy	Undo Delete Delete Select All Select None	X Active configurations: All	Forums Forums Help Calles Content	xport roject Page				
clipboard	ondo Selection	Configurations	Online Preview	GO Y AND Y	and Y	enterte se l	Projecto	
= AI			aux_pesantenan kerajinan_kuningan	genick_running nasi_gan	Waddk_10W0	spiasir ×	+ Hojeus	ikasiwisata*
I z+ Layout properties		↓ <u>~</u> ↓ www					- U X	Layouts
Name	splash	File Home Share	View				~ 🧃	🕨 🔲 splash
Event sheet	e_splash	$\leftarrow \rightarrow \checkmark \uparrow \square \rightarrow$ This PC	> Desktop > aplikasiwisata > www >	appwisata > www		~ ē	Search w P	🔲 halaman_utama
Active layer	Layer 0		. ^		1			Menu_objek_wisata
Unbounded scroll.	No	🔂 Documents 🛛 🖈	Name	Date modified	Туре	Size		menu_wisata_alam
Layout Size	720, 1280	E Pictures 🖈	images	07/09/2018 15.22	File folder			Gua Pancur
Margins	500, 500	🛞 Video 🛛 🖈	c2runtime.js	07/09/2018 15.03	JS File	575 KB		Agro Jolong
Effects	CH	htdocs 🖈	📓 data.js	07/09/2018 15.03	JS File	71 KB		🔲 Agra Beketel
Add / Edit	View	order rajesh 📌	🖬 icon-16.png	07/09/2018 14.42	PNG File	2 KB		🔲 air terjun selonatah
ore information	Help	voices id *	icon-32.png	07/09/2018 14.42	PNG File	3 KB		grijingan_sewu
		fileskrinsi	icon-114.png	07/09/2018 14.42	PNG File	25 KB		IWf
		2 Denesit	icon-128.png	07/09/2018 14.42	PNG File	33 KB		kolam_renang_byar
		2. Deposit	icon-256.png	07/09/2018 14.42	PNG File	97 KB		🔲 menu_wisata_sejara
		foto	index.html	07/09/2018 15.03	Chrome HTML Do	4 KB		🔲 vihara_saddagiri
		SABLENGG	jquery-2.1.1.min.js	29/10/2014 15.05	JS File	83 KB		majapahit
		OneDrive	loading-logo.png	07/09/2018 14.42	PNG File	10 KB		genuk_kemin
		_						syekh_jangkung
		This PC						syekh_mutamakin
		3D Objects						syekh_ronggo
		Desktop						Nyi_ageng_
		141240000350						menu_kerajinan
		Angular						batik_pesantenan
ore information	nation about layout	aplikasiwisata						
operties.	action about layout							Lavers Objects Tile
	I	11 items 11 items selected	Ť				Pad Int	1171.1 0 7.200 300

5. Memasukkan hasil export poroject construct 2 ke dalam project cordova

Gambar 4.39 hasil export project construct 2 ke dalam project cordova

6. Menambahkan pengaturan pada aplikasi yang akan dibuat.

File Home	View Events		÷ (
Paste X Cut Paste Copy	Undo Undo Undo Undo Undo Undo Undo Undo	X Attive configurations: All     *     Status     Status       X Displaying: HTMLS     *     Forums     Status       Configurations:     *     Stare     Procession       Configurations     Online     Stare     Stare	
Properties	# ×	majapahit batik bakaran batik pesantenan kerajinan kuningan gethuk runting nasi gandul waduk rowo splash 🗙 👻	Projects 📮
Image: Second	splash e.splash Layer 0 No 720, 1280 500 Effects Vinu Hisip	* "CAUsers/KikeQOnz/Desktop/apikasiwistak/work/apikasiwistak/apikasiwistak//apikawistak//apikasiwistak//apikasiwistak//apikasiwistak//apikasiwist	V      V      Pipelkasiwhata*     V      V
More information aunch help for inform properties.	nation about layout	<pre>callow-intent http://www.intent.</pre>	vitara, saddagai majapahit genuk, kemiri menu, wista, reigi syskh, jangjung syskh, mutamakin syskh, ronggo Nyi, geng, menu), kenginan batik, pesantean batik, pesantean

Gambar 4.40 Menambah Pengaturan pada aplikasi

- · ····· • × • • 
   File
   Hone
   View
   Events

   Dig
   X Cut
   \* Undo \*
   Delete
   X Ative configuration

   Paste
   Copy
   \* Redo \*
   Selete All
   X Diplaying: HTMS
   Scirra Store layout layout project C Scirra.com R Forums () Help 📕 | 🕑 🛄 = 1 main Clipboard Selection # x File Home Share **‡≣ ĝ**↓ → ~ 个 🦲 « Desktop > aplikasiwisata > www > appwisata > ms > android > app > src > main 4 splash e\_splash Layer 0 No 720, 1280 500, 500 Documents \* Name Date modified Type Size Event shee Picture Picture 
   Picture 
   Construction of the state of Effects View Help 🔛 🔚 Android Manifest xmi 🖾 utf-8'7 CESS\_NETWORK\_STATE" /> CESS\_WIPI\_STATE" /> CESS\_FINE\_LOCATION ses-permission ses-permission android:name="android.permission. android:name="android.permission. activity android: <intent-filter <action an entati nt.action.MAIN" id.inte froid.intent.category.LA unSdkVersion="16" android:targetSdkVersion-0 9 -
- 7. Menambah permission sebagai izin lokasi untuk menggunakan Google Maps

Gambar 4.41 Mengatur Izin Lokasi

8. Proses Building project Cordova menjadi aplikasi Android



Gambar 4.42 Proses Building

- 🕑 📙 🖛 🛛 appv ۵ File Home Share View 0 → ↑ ↑ → aplikasiwisata → appwisata → v ♂ Search ap... P foto Name Date modified Size Туре SABLENGG hooks node\_modules platforms 07/09/2018 16.01 07/09/2018 16.05 File folder File folder a OneDrive 07/09/2018 16.05 File folder 💷 This PC olugins 07/09/2018 16.05 File folder - 0 3D Objects C:\Windows\System32\cmd.ex × Desktop ansformClassesWithStackFramesFixer ansformClassesWithDesugarForDebug Documents Downloads
  Music erForDebug nalLibsDex rgerForDeb DniLibsFor Pictures 🚪 Videos Local Disk (C:) Local Disk (E:) CCESSFUL in 29s nable tasks: 47 executed e following apk(s): C:\Users\KikoqOnxz\Deskto USB Drive (H:) \_\_\_\_ USB Drive (H:) : \Desktop\aplikasiwisata\app oid\app\build\outputs\apk\d sata\platfo bug\app appiconmaker.co\_an emis s\KikoqOnxz\Desktop\aplikasiwisata\appwisata> 📊 janah lunarray.litetweer res Undangar appiconmaker.co\_a Network ٩ o 🔅 🖻 = へ 📾 (高山)) IND , H.
- 9. Hasil Building project cordova menjadi aplikasi android

Gambar 4.43 Hasil Build Aplikasi Android

## 4.2 Pengujian Metode

## 4.2.1 Black Box Testing

Pengujian metode pada Aplikasi Pati Tourism menggunakan *black box testing* yang dilakukan pada seluruh tampilan aplikasi yang disajikan kedalam tabel-tabel pengujian sesuai fungsi-fungsi dalam aplikasi.

## 1) Black Box Testing pada Aplikasi

Berikut adalah tabel hasil pengujian *black box testing* untuk Aplikasi Pati Tourism:

No	Halaman	Fungsi	Hasil yang diharapkan	Penilaian
1	Icon	Muncul pada device Android	Muncul pada device Android	valid
2	Menekan <i>icon</i> aplikasi	Muncul Splash Screen	Muncul Splash Screen	valid

Tabel 4.2	Black	Box	Testing	Pada	Aplika	si
1 4001 1.2	Diach	DOM	resting	I uuu	1 ipina	01

3.	Splash Screen	Tampilan ini	Dapat masuk	Valid
	I	menampilkan	ke halaman	
		gambar ilustrasi	utama untuk	
		selama beberapa	melihat menu	
		detik sebelum masuk	aplikasi yang	
		ke menu utama	ada ditampilan	
			menu utama	
4.	Image berjalan di Menu utama	Berjalan	Berjalan	Valid
5.	Memilih Menu Utama	Merupakan bagian awal dari aplikasi setelah tampilan splash screen	Jika gambar dari salah satu menu utama diklik maka akan muncul tampilan Jenis Wisata	Valid
6.	Memilih Jenis Wisata	Merupakan tampilan selanjutnya dari menu utama yang dipilih. Pada halaman ini menampilkan jenis wisata	Dapat masuk ke halaman jenis wisata dan memilih jenis wisata	Valid
7.	Memilih	Merupakan tampilan	Dapat masuk	Valid
	Daftar wisata	selanjutnya dari jenis wisata yang dipilih. Pada halaman ini menampilkan daftar wisata	ke halaman daftar wisata dan memilih daftar wisata	
8.	Tampilan Info	Pada halaman ini	Dapat	Valid
	wisata	ditampilkan semua	menampilkan	
		Informasi yang	semua	
		dibutuhkan	informasi yang dibutuhkan	
9.	Fungsi Tombol	Pada tampilan ini	Jika tombol	Valid
	Maps	terdapat tombol	maps diklik	
		maps wisata yang	dapat masuk ke	
		masuk ke google	google maps.	
		maps dengan daftar		
		wisata yang sudah dipilih		

10.	Masuk ke google maps	Pada tampilan ini terdapat detail lokasi yang akurat	Masuk ke google maps dengan lokasi yang akurat		Valid
11.	Menu objek wisata baru	Pada tampilan ini terdapat daftar objek wisata baru	Dapat menampilkan informasi objek wisata		Valid
12	Menu Tentang Aplikasi	Pada tampilan ini muncul informasi tentang aplikasi	Dapat menampilkan informasi Tentang aplikasi		Valid
Skor Total					36
Jumlah Soal Pengujian 12					
Jum	lah Skor ideal (n)	3x12=36			
Jumlah Nilai Pengujian (f) 36					
Pres	entase Kelayakan	(36/36)x100=100%			
Krite	eria		Sangat Layak		

## 4.2.2 Pengujian Kompatibilitas

Pengujian ini dilakukan menggunakan dua *device* yang berbeda untuk mengetahui kompatibilitas aplikasi di *device* android lain.

## 1) Pengujian menggunakan smartphone Oppo A39

Peneliti menguji aplikasi ini menggunakan device Oppo A39,

spesifikasi dari device sebagai berikut :

- Sistem Operasi : Android Lollipop
- Jaringan : GSM / HSPA / LTE
- GPS : Yes, with A-GPS
- Ukuran Layar : 5,2 inci 720x1280 pixel
- CPU/RAM : Octa-Core 1.5 GHz Cortex-A53/ 3 GB

Ketika dijalankan di *device* Oppo A39 plikasi berjalan lancar. Semua fitur yang ada di program dapat berjalan dengan baik.

### 2) Pengujian menggunakan smartphone Xiaomi Note 5A

Peneliti menguji aplikasi ini menggunakan *device* Xiaomi Note 5A, spesifikasi dari *device* sebagai berikut :

- Sistem Operasi : Android Nougat
- Jaringan : GSM / HSPA / LTE
- GPS : Yes, with A-GPS, GLONASS/ BDS
- Ukuran Layar : 5,5 inci resolusi 720x1280 pixel
- CPU/RAM : Octa-Core Cortex-A53/ 3 GB

Ketika dijalankan di *device* Xiaomi Note 5A, aplikasi berjalan lancar. Semua fitur yang ada di program dapat berjalan dengan baik, tetapi agar dapat mengakses lokasi maka diperlukan perizinan pada hp Xiaomi.

#### 4.3 Evaluasi dan Hasil Validasi

### 4.3.1 Evaluasi Sistem Aplikasi

Berdasarkan hasil pengujian fitur-fitur halaman di Aplikasi Pati Tourism dengan metode *black box testing* dari semua skenario pengujian tiap-tiap tabel hasil pengujian berjalan sesuai harapan. Jadi dapat disimpulkan dari pengujian sistem pada Aplikasi Pati Tourism dengan *metode black box* testing adalah sistem berjalan sesuai dengan harapan dan valid.

## 4.3.2 Validasi Kelayakan Aplikasi

### 4.3.2.1 Validasi Ahli

### 1) Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah mengumpulkan saran dan pendapat untuk melakukan revisi aplikasi Pati Tourism sebagai berikut :

No	Indikator	Jumlah Butir
1.	Materi yang mendukung Pencapaian Tujuan	3
2.	Materi yang Mudah di mengerti	3
3.	Penyajian materi sesuai dengan tujuan	3
4.	Kejelasan dalam penyampaian materi	2
5.	Kelengkapan Isi Materi	2
6.	Relevansi tujuan Pembelajaran	3
7.	Kesesuaian Penggunaan bahasa	3
	Skor Total	19

Jumlah Soal Pengujian	7
Jumlah Skor ideal (n)	3x7=21
Jumlah Nilai Pengujian (f)	19
Presentase Kelayakan (P)	(19/21)x100=90,4%
Kriteria	Sangat Layak

# 2) Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah mengumpulkan saran dan pendapat untuk melakukan revisi aplikasi Pati Tourism sebagai berikut :

No.	Indikator	Nilai	
1.	Kemudahan alur informasi melalui	3	
	penggunaan Bahasa		
2.	Kesesuaian Peta lokasi secara akurat	3	
3.	Kejelasan uraian informasi	3	
4.	Teks dapat terbaca dengan baik	2	
5.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran	3	
	huruf		
6.	Proposional layout (tata letak teks dan	3	
	gambar)		
7.	Kesesuaian proposional	3	
8.	Kecepatan pemrosesan perintah	3	
9.	Ketepatan tombol navigasi	3	
	Skor Total	26	
Jumlal	n Soal Pengujian	9	
Jumlal	n Skor ideal (n)	3x9=27	
Jumlal	n Nilai Pengujian (f)	26	
Presen	tase Kelayakan (P)	(26/27)x100=96,2%	
Kriteri	a	Sangat Layak	

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Me	dia
-----------------------------------	-----

Tabel 4.5	Validasi	Ahli
-----------	----------	------

No	Ahli	Instrumen	Skor	Skor	Presentase	Kriteria	Keterangan
			Ideal	Total			
			(n)	(f)			
1	Materi	7	21	19	90,4%	Sangat	• Materi
						Layak	dilengkapi
							• Survey
							lokasi yang
							tidak
							dilakukan
							secara
							menyeluruh

2	Media	9	27	26	96,4%	Sangat	Lebih bagus
						Layak	jika ada
							databasenya

### Tabel 4.6 Klasifikasi Presentase

No	Presentase	Kriteria
1	75% - 100%	Sangat Layak
2	50% - 75%	Layak
3	25% - 50%	Cukup Layak
4	1% - 25%	Kurang Layak

## 3) Hasil Angket dari Responden

Penilaian aplikasi Pati Tourism juga dilakukan dengan menyebar angket yang berisi 10 butir per tanyaan kombinasi kepada 30 responden, berikut hasil rekapitulasi nilai sesuai butir pertanyaan :

No.	Pernyataan					
1.	Apakah anda setuju apabila Aplikasi objek wisata untuk di Kabupaten Pati dijadikan aplikasi berbasis android					
2.	Apakah Aplikasi ini menambah penge informasi objek wisata yang ada di Ka	tahuan tentang bupaten Pati	106			
3.	Apakah bahasa dan kalimat yang digu ini mudah dipahami	nakan dalam aplikasi	99			
4.	Apakah aplikasi mudah dimengerti dan mudah dioperasikan atau digunakan					
5.	Penggunaan warna dan gambar dalam aplikasi terlihat jelas					
6.	Aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja					
7.	Aplikasi ini menarik dan tidak membosankan					
8.	Apakah aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan					
9.	. Apakah aplikasi ini mudah digunakan					
10.	). Secara keseluruhan apakah aplikasi ini sangat memuaskan					
Skor Total						
Jumlah Soal Pengujian 10						
Jumlah Skor Ideal (n) 30x4x10=1200						
Jumlah Nilai Pengujian (f) 1031						
Presentase Kelayakan (P) (1031/1200)x100=85			35,9%			
Kriteria Sangat Layak						

Tabel 4.7 Skor Penilaian oleh Responden Masyarakat

No	Presentase	Kriteria
1	75% - 100%	Sangat Layak
2	50% - 75%	Layak
3	25% - 50%	Cukup Layak
4	1% - 25%	Kurang Layak

Tabel 4.8 Klasifikasi Presentase

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Angket Responden

No	Jumlah Responden	Instrumen	Skor Ideal (n)	Skor Total (f)	Presentase	Kriteria	Keterangan
1	30	10	1200	1031	85,9 %	Sangat Layak	_

Berdasarkan penilaian oleh responden secara keseluruhan, Aplikasi Pati Tourism mendapat skor 1031 pada 10 instrumen atau pertanyaan disetiap angket yang kemudian dilakukan dengan menyebar 30 angket dan menghasilkan presentase sebanyak 85,9 % dengan keiteria sangat layak.