

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENCARIAN
LOKASI TOKO OLEH-OLEH YOGYAKARTA
DENGAN METODE *LOCATION BASED SERVICE (LBS)*
BERBASIS ANDROID**

Skripsi
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana S-1
Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh
Edo Surya Putra
10651047

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2014



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-07/R0

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/1785/2014

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Lokasi Toko Oleh-Oleh Yogyakarta Dengan Metode *Location Based Service (LBS)* Berbasis Android

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Edo Surya Putra

NIM : 10651047

Telah dimunaqasyahkan pada : Rabu, 11 Juni 2014

Nilai Munaqasyah : B +

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Sumarsono, M.Kom
NIP. 19710209 200501 1 003

Penguji I

Nurochman, M.Kom
NIP.19801223 200901 1 007

Penguji II

Aulia Faqih R, M.Kom
NIP. 19860306 201101 1 009

Yogyakarta, 20 Juni 2014

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Sains dan Teknologi
Dekan



PROF. DRs. H. Akh. Minhaji, M.A., Ph.D
NIP. 19580919 198603 1 002



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Permohonan

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Edo Surya Putra

NIM : 10651047

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Lokasi Toko Oleh-Oleh Yogyakarta Dengan Metode Location Based Service (LBS) Berbasis Android

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Teknik Informatika

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, Juni 2014
Pembimbing



Sumarsono, S.T, M.Kom
NIP.19710209 200501 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Edo Surya Putra

NIM : 10651047

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**RANCANG BANGUN APLIKASI PENCARIAN LOKASI TOKO OLEH-OLEH YOGYAKARTA DENGAN METODE LOCATION BASED SERVICE (LBS) BERBASIS ANDROID**"

tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Juni 2014

Yang Menyatakan



Edo Surya Putra

NIM. 10651047

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah kami panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Lokasi Toko Oleh- Oleh Yogyakarta Dengan Metode Location Based Service (LBS) Berbasis Android”** dengan sedikit halangan yang berarti.

Penelitian skripsi merupakan penerapan ilmu yang telah mahasiswa dapatkan selama menjalani kuliah dengan minat yang berbeda antar tiap mahasiswa. Dengan adanya penelitian skripsi ini, mahasiswa dapat mengimplementasikan teori ilmu yang telah di dapatkan pada bangku kuliah sesuai minat yang ditawarkan di Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar dan selalu diberi kemudahan oleh-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. H. Musa Asy’arie, M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Bapak Prof. Drs. H. Akh. Minhaji, M.A, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga.
4. Bapak Agus Mulyanto, S.Si, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika yang telah banyak membantu penulis selama kuliah di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Sumarsono, ST, M.Kom. selaku Dosen pembimbing akademik dan skripsi yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan demi kelancaran penelitian.
6. Seluruh Dosen Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis.
7. Semua teman-teman Teknik Informatika yang tidak dapat saya sebutkan semuanya, sedikit banyak telah memberi dukungan serta motivasi pada penulis.

Dalam Penulisan laporan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca dengan sebaik-bainya.

Wassalamualaikum wr.wb

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada

1. Ayahku Hardono dan Ibundaku Rini yang telah merawat dan membimbing penulis menjadi manusia yang lebih baik selama ini. Adik-adikku Raka Dewangga Putra dan Faradisa Putri Kirana, serta Navito Annas Wikrawardana yang menambah arti sebuah keluarga dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
2. Teman-teman Teknik Informatika 2010 Aditya Dwi Putra, Sabbana Azmi, Mardhon Tsah Zaki, Ervan Yogi Arifianto, Ikhsan R.T.W, Dedy Setyawan, Toni Wibowo, Najib Abdillah, Hadi Juwanto, Apriana Nuryanto, Fandi Saputra, dll yang telah bersama-sama dalam suka maupun duka selama menjalani masa-masa kuliah. Canda tawa kalian membuat penulis merasa bahagia saat disamping kalian.
3. Teman-teman KKN Ashrul, Ruci, Rava, Hasan, Lulu, Fatin, Dilla, Iyah, Toni, dan El

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan

(QS. Al Insyiroh 6)

Tidak ada balasan kebaikan kecuali kebaikan (pula).

Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan?

(QS. Ar Rahman 60-61)

*Karena Cinta segalanya menjadi ada, dan hanya karena cinta
pula, maka ketiadaan nampak sebagai keberadaan.*

(Syekh Jalaluddin Rumi)

*Seolah-olah engkau memiliki segalanya, tapi sebenarnya engkau
tak memiliki apa-apa. Mulai sekarang teteaplah bertahan dan
teruslah berjuang mewujudkan mimpi-mimpimu.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Keaslian Penelitian.....	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.2. Landasan Teori.....	6
2.2.1. Sistem Informasi Geografis	6
2.2.2. Sistem Operasi Android.....	7
2.2.3. <i>Location Based Service (LBS)</i>	13
2.2.4. <i>Global Positioning System (GPS)</i>	14
2.2.5. Google Maps.....	16
2.2.6. <i>Shortest Path</i>	17
2.2.7. <i>Object-Oriented Programming (OOP)</i>	18
2.2.8. Java.....	18
2.2.9. UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	19
2.2.10. Eclipse IDE	23
2.2.11. Database SQLite	24
2.2.12. XAMPP.....	25

BAB III METODE PENGEMBANGAN SISTEM

3.1. Studi Pendahuluan	26
3.2. Metode Pengumpulan Data.....	26
3.3. Metode Pengembangan Sistem	27

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem.....	31
4.2. Analisis Masalah.....	31
4.3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional	32

4.3.1. Analisis Pengguna	32
4.3.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	32
4.3.3. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	33
4.3.4. Analisis Kebutuhan Data	33
4.4. Analisis Kebutuhan Fungsional	36
4.5. Desain <i>Interface</i> (Antarmuka)	36
4.5.1. Desain Antarmuka Menu Utama	36
4.5.2. Desain Antarmuka Menu Terdekat.....	37
4.5.3. Desain Antarmuka Menu Kategori	38
4.5.4. Desain Antarmuka Menu Tentang.....	38
4.5.5. Desain Antarmuka Detail Tempat	39
4.5.6. Desain Antarmuka Peta Rute.....	40
4.5.7. Desian Antarmuka Detail Kategori	40
4.6. Perancangan Sistem	41
4.6.1. <i>Usecase</i> Diagram	42
4.6.2. <i>Activity</i> Diagram	44
4.6.3. <i>Sequence</i> Diagram	49
4.7. Desain <i>Database</i>	50

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi	52
5.1.1. Implementasi Basis Data	52
5.1.2. Implementasi Aplikasi	53

5.2. Pengujian Aplikasi	65
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	
6.1. Hasil Pengujian	68
6.2. Hasil Dan Pembahasan Pengujian Alpha.....	68
6.3. Hasil Dan Pembahasan Pengujian Beta	69
BAB VII PENUTUP	
7.1. Kesimpulan	73
7.2. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Perbandingan Penelitian	6
Tabel 2.2 Komponen <i>Usecase</i> Diagram.....	20
Tabel 2.3 Komponen <i>Activity</i> Diagram.....	22
Tabel 2.4 Komponen Sequence Diagram.....	23
Tabel 4.1 Informasi Toko Oleh-Oleh Yogyakarta	34
Tabel 4.2 Penjelasan <i>Usecase</i> Diagram	43
Tabel 4.3 Desain Tabel Toko	51
Tabel 5.1 Tabel Pengujian Alpha.....	65
Tabel 5.2 Tabel Pengujian Fungsionalitas Sistem	66
Tabel 5.3 Tabel Pengujian Antarmuka Sistem.....	67
Tabel 6.1 Tabel Daftar Responden.....	68
Tabel 6.2 Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem	69
Tabel 6.3 Hasil Pengujian Antarmuka Sistem	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Pendukung LBS.....	14
Gambar 2.2 Infrastruktur GPS	16
Gambar 2.3 Penerapan <i>Shortest Path</i>	17
Gambar 2.4 Contoh Kode Program <i>Java</i>	19
Gambar 3.1 Model <i>Waterfall</i>	28
Gambar 4.1 Desain Antarmuka Menu Utama.....	37
Gambar 4.2 Desain Antarmuka Menu Terdekat	37
Gambar 4.3 Desain Antarmuka Menu Kategori	38
Gambar 4.4 Desain Antarmuka Menu Tentang	39
Gambar 4.5 Desain Antarmuka Detail Tempat.....	39
Gambar 4.6 Desain Antarmuka Peta Rute	40
Gambar 4.7 Desain Antarmuka Detail Kategori	41
Gambar 4.8 Desain Rancangan <i>Usecase</i> Diagram.....	42
Gambar 4.9 <i>Activity</i> Diagram Tampilan Terdekat	45
Gambar 4.10 <i>Activity</i> Diagram Tampilan Kategori	46
Gambar 4.11 <i>Activity</i> Diagram Tampilan Detail Tempat	47
Gambar 4.12 <i>Activity</i> Diagram Update Data.....	48
Gambar 4.13 <i>Activity</i> Diagram Tampilan Tentang	48
Gambar 4.14 <i>Activity</i> Diagram Tampilan Peta Rute	49
Gambar 4.15 Desain Rancangan <i>Sequence</i> Diagram.....	50
Gambar 5.1 Implementasi Database Pada Server	53

Gambar 5.2 Implementasi Tampilan Menu Utama.....	54
Gambar 5.3 Implementasi Tampilan Menu Terdekat	55
Gambar 5.4 Implementasi Tampilan Menu Kategori	57
Gambar 5.5 Implementasi Update Data.....	58
Gambar 5.6 Implementasi Tampilan Detail Tempat.....	60
Gambar 5.7 Implementasi Tampilan Peta Rute	61
Gambar 5.8 Implementasi Tampilan Menu Tentang	63
Gambar 5.9 Implementasi Tampilan Detail Kategori.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : Kode Program Aplikasi	76
LAMPIRAN B : Daftar Informasi Toko Oleh-Oleh	90
LAMPIRAN C : Angket Pengujian Sistem	93
<i>Curriculum Vitae</i>	114

**Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Lokasi
Toko Oleh-Oleh Yogyakarta Dengan Metode
Location Based Service(LBS) Berbasis Android**

**Edo Surya Putra
NIM. 10651047**

INTISARI

Meningkatnya antusiasme wisatawan terhadap berbagai tempat penjualan oleh-oleh di setiap daerah tujuan wisata, membuat munculnya banyak tempat penjualan oleh-oleh yang menawarkan berbagai macam jenis dan harga yang bervariatif kepada para wisatawan dan masyarakat. Daerah Yogyakarta sendiri terdapat banyak tempat penjualan oleh-oleh dengan berbagai macam jenis dan harga yang bersaing. Informasi mengenai tempat penjualan oleh-oleh ini biasanya dapatkan dari informasi yang diperoleh dari seseorang, brosur yang tersebar, atau melalui situs web. Supaya mempermudah wisatawan maupun masyarakat dalam mencari informasi toko oleh-oleh, maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat mencari lokasi toko oleh-oleh melalui perangkat *smartphone* android.

Aplikasi ini merupakan aplikasi mobile berbasis teknologi *Location Based Service* (LBS) dengan menggunakan GPS (*Global Positioning System*) yang dibangun diatas *platform* Android. Aplikasi ini menggunakan Google Maps Api sebagai layanan peta *virtual*. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode *Software Developoment Life Cycle* (SDLC). Metode tersebut terdapat lima tahap, yaitu analisis kebutuhan sistem, perancangan antarmuka sistem, implementasi sistem, pengujian sistem dan pemeliharaan sistem.

Aplikasi ini mampu menampilkan lokasi pengguna dan toko oleh-oleh berserta informasi yang terkait. Aplikasi dapat menampilkan lokasi toko oleh-oleh pada peta *virtual* Google Maps beserta *driving route*. Aplikasi ini juga menyediakan fasilitas *call dialler* pada toko oleh-oleh.

Kata Kunci : Toko oleh-oleh, Android, *Mobile Device*, *Call Dialler* ,*Global Positioning System*, *Location Based Service*

**Planning And Building Android Based Search Location Application For
Souvenir Shop In Yogyakarta With Location Based Service Method**

Edo Surya Putra
NIM. 10651047

ABSTRACT

The increasing enthusiasm of tourists toward various souvenir outlets in many tourism destinations, it makes emergence of many souvenirs outlet which offers variety kinds and prices are varied to the tourists. Yogyakarta has many souvenirs outlet with various kind and competitive prices. Information about point of souvenirs outlet usually obtained from a person, a brochure, or through to the website. In order to facilitate the tourists and people in searching information about souvenir outlets, it required an application that can find the location of souvenir outlets via Android smartphone.

This application is a technology based mobile applications for Location Based Service (LBS) that use GPS (Global Positioning System) which built on the Android platform. This application uses Google Maps Api as a virtual map service. System development method that build this application is the Software Development Life Cycle (SDLC) method. It consists of five stages, that are the analysis of system requirements, system interface design, system implementation, system testing and system maintenance.

This application is capable to display the user's location and souvenir outlets along with related information on the virtual map along with Google Maps driving route. It also provides the facility to call dialer the souvenirs outlets.

Keywords: Souvenir outlets, Android Mobile Devices, Call Dialler, Global Positioning Systems, Location Based Service.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat berkaitan erat dengan semua aspek kehidupan manusia, mulai dari ekonomi, pendidikan, kesehatan, dan lain sebagainya. Adanya teknologi dan informasi saat ini memudahkan manusia dalam menjalankan dan mengerjakan aktifitasnya sehari-hari. Kebutuhan akan teknologi informasi dalam masyarakat terus mengalami peningkatan seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini.

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki potensi cukup besar bila dikembangkan dan dikelola secara optimal. Jika membahas mengenai pariwisata tentu saja tidak bisa lepas dengan souvenir, cinderamata, atau oleh-oleh. Setiap daerah yang menjadi tujuan wisata memiliki berbagai macam oleh-oleh yang banyak dicari oleh wisatawan, misalnya saja Yogyakarta dengan gudeg dan bakpianya (Aditya, 2012). Selama ini di Yogyakarta tidak semua orang tahu informasi mengenai tempat untuk memperoleh oleh-oleh tersebut. Salah satu masalah yang menjadi kendala adalah kurangnya informasi yang tersedia serta pemanfaatan teknologi informasi yang belum optimal.

Di sisi lain perkembangan teknologi akhir-akhir ini cenderung mengarah kepada teknologi mobile seperti Android yang saat ini merupakan sistem

operasi smartphone yang cukup populer dikalangan masyarakat umum. Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis Linux. Salah satu kelebihan Android dibandingkan dengan sistem operasi perangkat lainnya adalah Android tergolong murah dibandingkan dengan sistem operasi *smartphone* lainnya. Selain itu Android bersifat *open source* sehingga pengguna dapat mengembangkan fitur yang belum ada sesuai keinginan mereka (Safaat, 2012).

Berdasarkan masalah diatas penulis berusaha untuk merancang sebuah aplikasi yang mampu menampilkan dan menyajikan informasi tentang lokasi toko oleh-oleh di Yogyakarta menggunakan teknologi Android.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi pencarian lokasi yang dapat menampilkan dan menyajikan informasi mengenai lokasi toko oleh-oleh, serta dapat memudahkan wisatawan ataupun masyarakat dalam menemukan toko oleh-oleh di Yogyakarta pada *mobile device* berbasis android.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini disebutkan sebagai berikut :

1. Aplikasi dirancang diatas platform Android sehingga dapat dijalankan pada mobile device yang menggunakan Android.

2. Perangkat mobile yang dipakai GPS support.
3. Aplikasi ini dapat menampilkan informasi toko oleh-oleh terdekat dengan pengguna.
4. Aplikasi ini dapat menampilkan informasi mengenai profil, alamat, telepon dan jarak menuju toko oleh-oleh.
5. Aplikasi dapat menunjukkan lokasi pengguna dan rute menuju lokasi toko oleh-oleh.
6. Aplikasi ini menampilkan sebagian dari lokasi toko oleh-oleh yang ada di kota Yogyakarta dan sekitarnya.
7. Aplikasi ini memanfaatkan *Google Maps API* sebagai penyedia peta *virtual*
8. Data yang digunakan dalam aplikasi merupakan data sekunder, yaitu data yang diambil melalui berbagai sumber seperti internet, referensi, dsb.
9. Penelitian ini tidak membahas keamanan database dan keamanan jaringan yang digunakan pada aplikasi.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini yaitu bagaimana membangun aplikasi pencarian lokasi yang dapat menampilkan dan menyajikan informasi mengenai lokasi toko oleh-oleh, serta dapat memudahkan wisatawan ataupun masyarakat dalam menemukan toko oleh-oleh di Yogyakarta pada *mobile device* berbasis android.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan aplikasi dapat menemukan lokasi toko oleh-oleh di Yogyakarta, yang mempermudah dan membantu pengguna baik wisatawan maupun masyarakat, dalam penyajian informasi yang berisi mengenai profil serta lokasi toko oleh-oleh di Yogyakarta dengan menggunakan *mobile device* berbasis android.

1.6. Keaslian Penelitian

Penelitian yang berhubungan dengan rancang bangun aplikasi pencarian lokasi toko oleh-oleh Yoyakarta dengan metode *location based service* berbasis android di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta belum pernah di lakukan. Selain itu aplikasi yang dapat mencari lokasi toko oleh-oleh di Yogyakarta belum pernah ditemukan oleh peneliti.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan penulis pada aplikasi pencarian lokasi toko oleh-oleh Yogyakarta berbasis android, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada penelitian ini telah dibangun sebuah aplikasi pencarian lokasi toko oleh-oleh Yogyakarta dengan metode layanan berbasis lokasi pada *platform* berbasis android yang dapat menampilkan lokasi toko oleh-oleh terdekat dengan pengguna, menampilkan rute dan jarak menuju toko oleh-oleh, serta dilengkapi fasilitas call dialler.

7.2. Saran

Penelitian yang dilakukan tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, untuk kebaikan pengembangan aplikasi lebih lanjut, maka perlu di perhatikan beberapa hal, diantaranya :

1. Aplikasi ini perlu dikembangkan tidak hanya di *platform* android.
2. Aplikasi dapat dikembangkan dengan sistem *server*, sehingga dapat mengolah data yang lebih komplek.
3. Perlunya penambahan fitur dan fungsional pada aplikasi, sehingga informasi yang disampaikan kepada pengguna lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Aga, Aditya Lian. *Pembuatan Aplikasi Direktori Oleh-Oleh Khas Yogyakarta Berbasis Android*. Yogyakarta: AMIKOM, 2012.
- Aljufri, Fatimah. *Sistem Pemandu Pencarian Masjid Terdekat Berbasis Lokasi Di Atas Platform Android*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2012.
- Ardiansyah. *Mengenal Location Based Service*. 4 April 2011.
<http://blog.uad.ac.id/ardi/2011/04/04/mengenal-location-based-service-lbs/> (diakses Februari 2014, 8).
- Aribowo, M.Gembong. *Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Bank Di Yogyakarta Dengan Location Based Service Untuk Android*. Yogyakarta: AMIKOM, 2013.
- carialamat. *Daftar Alamat Toko Oleh-Oleh Yogyakarta*. 2014.
<http://www.carialamat.com/yogyakarta/toko-oleh-oleh> (diakses Maret 16, 2014).
- Haris, Muhammad Abdul. *Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kulonprogo Berbasis Android*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2012.
- Kadir, Abdul. *Pemrograman Java 2*. Yogyakarta: Andi, 2004.
- Naufal, Hafizh Herdi. *Membuat Aplikasi Location Based Services di Android*. 10 Juni 2012. <http://www.twoh.co/2012/06/membuat-aplikasi-location-based-services-di-android/> (diakses Maret 3, 2014).
- . *Tutorial Android Location Based Service*.
<http://www.twoh.co/category/tutorial/tutorial-android-lbs/> (diakses Maret 1, 2014).
- . *Tutorial Android Maps API SDK v1 dan v2*.
<http://www.twoh.co/mudengdroid-belajar-android-bersama-twohs-engineering/tutorial-android-dengan-android-maps-google-maps/> (diakses Februari 20, 2014).
- . *Tutorial Membuat Aplikasi Database Android Menggunakan SQLite*. 12 Januari 2013. <http://www.twoh.co/2013/01/tutorial-membuat-aplikasi-database-sqlite-android/> (diakses Maret 20, 2014).
- Penyusun. *Pedoman Penulisan Skripsi Program Studi Teknik Informatika*. Yogyakarta: Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga, 2012.

Prabowo Pudjo Widodo, Herlawati. *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika, 2011.

Riyanto. *Sistem Informasi Geografis Berbasis Mobile*. Yogyakarta: Gava Media, 2010.

Safaat, Nazruddin. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika, 2012.

Saputra, Hardi. *Implementasi Global Positioning System(GPS) Untuk Pariwisata DIY Pada Mobile Device Berbasis Android*. UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2012.

Suwasono, Agus. *Mengenal GPS*. 9 Agustus 2009.
<http://www.agussuwasono.com/artikel/teknologi/iptek/224-mengenal-gps.html> (diakses Februari 4, 2014).

Widiyanti, Herlina. "Peran Auditor Internal Dalam Pengembangan Serta Pemeliharaan Sistem Dan Pengaruhnya Terhadap Keandalan Sistem Informasi." UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2009.

wistakuliner. *Pusat Oleh-Oleh*. 2011. <http://wisatakuliner.com/kuliner/pusat-oleh-oleh/category/yogyakarta.html> (diakses Maret 16, 2014).

yogyes. *Belanja 11 Tempat membeli Handicraft Apik Di Jogja*. 2003.
<http://www.yogyes.com/id/yogyakarta-shopping/> (diakses Maret 15, 2014).

—. *Kuliner "20 Tempat Makan Enak di Jogja"*. 2003.
<http://www.yogyes.com/id/yogyakarta-culinary/> (diakses Maret 15, 2014).

LAMPIRAN A

Kode Program Aplikasi

File DatabaseHelper.java

```
package oleh.oleh.jogja.helper;

import java.util.ArrayList;

import oleh.oleh.jogja.model.Toko;
import android.content.ContentValues;
import android.content.Context;
import android.database.Cursor;
import android.database.sqlite.SQLiteDatabase;
import android.database.sqlite.SQLiteOpenHelper;
import android.location.Location;

public class DatabaseHelper extends SQLiteOpenHelper {

    // All Static variables
    // Database Version
    private static final int DATABASE_VERSION = 1;

    // Database Name
    private static final String DATABASE_NAME = "storeManager";

    // Store table name
    private static final String TABLE_STORE = "store";

    // Store Table Columns names
    private static final String KEY_ID = "id";
    private static final String KEY_IMAGE = "gambar";
    private static final String KEY_NAME = "nama";
    private static final String KEY_CATEGORY = "kategori";
    private static final String KEY_ADDRESS = "alamat";
    private static final String KEY_DESC = "keterangan";
    private static final String KEY_FACILITY = "fasilitas";
    private static final String KEY_PH_NO = "telepon";
    private static final String KEY_LAT = "latitude";
    private static final String KEY_LNG = "longitude";

    public DatabaseHelper(Context context) {
        super(context, DATABASE_NAME, null, DATABASE_VERSION);
    }

    // Creating Tables
    @Override
    public void onCreate(SQLiteDatabase db) {
        String CREATE_STORE_TABLE = "CREATE TABLE " + TABLE_STORE +
        "("
```

```

        + KEY_ID + " INTEGER PRIMARY KEY," +
KEY_IMAGE + " TEXT,"
        + KEY_NAME + " TEXT," + KEY_CATEGORY + "
TEXT," + KEY_DESC + " TEXT," +
        + KEY_PH_NO + " TEXT," + KEY_LAT + " TEXT," +
KEY_LNG + " TEXT"
        + ")";
    db.execSQL(CREATE_STORE_TABLE);
}

// Upgrading database
@Override
public void onUpgrade(SQLiteDatabase db, int oldVersion, int
newVersion) {
    // Drop older table if existed
    db.execSQL("DROP TABLE IF EXISTS " + TABLE_STORE);

    // Create tables again
    onCreate(db);
}

/**
 * All CRUD(Create, Read, Update, Delete) Operations
 */

// Adding new toko
public long addToko(Toko toko) {
    SQLiteDatabase db = this.getWritableDatabase();

    ContentValues values = new ContentValues();
    values.put(KEY_IMAGE, toko.getGambar());
    values.put(KEY_NAME, toko.getNama());
    values.put(KEY_ADDRESS, toko.getAlamat());
    values.put(KEY_CATEGORY, toko.getKategori());
    values.put(KEY_DESC, toko.getKeterangan());
    values.put(KEY_FACILITY, toko.getFasilitas());
    values.put(KEY_PH_NO, toko.getTelepon());
    values.put(KEY_LAT, toko.getLatitude());
    values.put(KEY_LNG, toko.getLongitude());

    // Inserting Row
    long result = db.insert(TABLE_STORE, null, values);
    db.close(); // Closing database connection

    return result;
}

// Getting single store
Toko getToko(int id) {
    SQLiteDatabase db = this.getReadableDatabase();

    Cursor cursor = db.query(TABLE_STORE, new String[] {

```

```


KEY_ID, KEY_NAME,
KEY_PH_NO }, KEY_ID + "=?",
new String[] { String.valueOf(id) }, null,
null, null, null);
if (cursor != null)
    cursor.moveToFirst();

Toko toko = new Toko(cursor.getString(1),
                     cursor.getString(2), cursor.getString(3),
cursor.getString(4),
                     cursor.getString(5), cursor.getString(6),
cursor.getString(7),
                     Double.parseDouble(cursor.getString(8)),
                     Double.parseDouble(cursor.getString(9)));
return toko;
}

// Getting All Stores
public ArrayList<Toko> getAllTokos(String latitude, String
longitude) {
    ArrayList<Toko> tokoList = new ArrayList<Toko>();
    // Select All Query
    String selectQuery = "SELECT * FROM " + TABLE_STORE;

    SQLiteDatabase db = this.getWritableDatabase();
    Cursor cursor = db.rawQuery(selectQuery, null);

    // looping through all rows and adding to list
    if (cursor.moveToFirst()) {
        do {
            Toko toko = new Toko();

            toko.setId(Integer.parseInt(cursor.getString(0)));
            toko.setGambar(cursor.getString(1));
            toko.setNama(cursor.getString(2));
            toko.setKategori(cursor.getString(3));
            toko.setAlamat(cursor.getString(4));
            toko.setKeterangan(cursor.getString(5));
            toko.setFasilitas(cursor.getString(6));
            toko.setTelepon(cursor.getString(7));

            toko.setLatitude(Double.parseDouble(cursor.getString(8)));
            toko.setLongitude(Double.parseDouble(cursor.getString(9)));
            float[] distance = new float[1];

            Location.distanceBetween(Double.parseDouble(latitude),
                                     Double.parseDouble(longitude),
                                     Double.parseDouble(cursor.getString(8)),
                                     Double.parseDouble(cursor.getString(9)), distance);
            toko.setJarak("'" + distance[0] *
0.000621371192f);
        }
    }
}


```

```

        // Adding store to list
        tokoList.add(toko);
    } while (cursor.moveToNext());
}

// return toko list
return tokoList;
}

// Getting All Stores with Category
public ArrayList<Toko> getAllTokoKategori(String kategori) {
    ArrayList<Toko> tokoList = new ArrayList<Toko>();
    // Select All Query
    String selectQuery = "SELECT * FROM " + TABLE_STORE
        + " WHERE kategori='" + kategori + "'";

    SQLiteDatabase db = this.getReadableDatabase();
    Cursor cursor = db.rawQuery(selectQuery, null);

    // looping through all rows and adding to list
    if (cursor.moveToFirst()) {
        do {
            Toko toko = new Toko();

            toko.setId(Integer.parseInt(cursor.getString(0)));
            toko.setGambar(cursor.getString(1));
            toko.setNama(cursor.getString(2));
            toko.setKategori(cursor.getString(3));
            toko.setAlamat(cursor.getString(4));
            toko.setKeterangan(cursor.getString(5));
            toko.setFasilitas(cursor.getString(6));
            toko.setTelepon(cursor.getString(7));

            toko.setLatitude(Double.parseDouble(cursor.getString(8)));
            toko.setLongitude(Double.parseDouble(cursor.getString(9)));
            toko.setJarak("0");
            // Adding store to list
            tokoList.add(toko);
        } while (cursor.moveToNext());
    }

    // return toko list
    return tokoList;
}

// Getting All Stores with Category
public ArrayList<Toko> getAllTokoSearch(String keyword) {
    ArrayList<Toko> tokoList = new ArrayList<Toko>();
    // Select All Query
    String selectQuery = "SELECT * FROM " + TABLE_STORE
        + " WHERE nama like '%" + keyword + "%'";

    SQLiteDatabase db = this.getReadableDatabase();
}

```

```

        Cursor cursor = db.rawQuery(selectQuery, null);

        // looping through all rows and adding to list
        if (cursor.moveToFirst()) {
            do {
                Toko toko = new Toko();

                toko.setId(Integer.parseInt(cursor.getString(0)));
                toko.setGambar(cursor.getString(1));
                toko.setNama(cursor.getString(2));
                toko.setKategori(cursor.getString(3));
                toko.setAlamat(cursor.getString(4));
                toko.setKeterangan(cursor.getString(5));
                toko.setFasilitas(cursor.getString(6));
                toko.setTelepon(cursor.getString(7));

                toko.setLatitude(Double.parseDouble(cursor.getString(8)));
                toko.setLongitude(Double.parseDouble(cursor.getString(9)));
                toko.setJarak("0");
                // Adding store to list
                tokolist.add(toko);
            } while (cursor.moveToNext());
        }

        // return toko list
        return tokolist;
    }

    // Updating single toko
    public int updateToko(Toko toko) {
        SQLiteDatabase db = this.getWritableDatabase();

        ContentValues values = new ContentValues();
        values.put(KEY_IMAGE, toko.getGambar());
        values.put(KEY_NAME, toko.getNama());
        values.put(KEY_ADDRESS, toko.getAlamat());
        values.put(KEY_CATEGORY, toko.getKategori());
        values.put(KEY_DESC, toko.getKeterangan());
        values.put(KEY_FACILITY, toko.getFasilitas());
        values.put(KEY_PH_NO, toko.getTelepon());
        values.put(KEY_LAT, toko.getLatitude());
        values.put(KEY_LNG, toko.getLongitude());

        // updating row
        return db.update(TABLE_STORE, values, KEY_ID + " = ?",
                        new String[] { String.valueOf(toko.getId()) });
    }

    // Deleting single toko
    public void deleteToko(Toko toko) {
        SQLiteDatabase db = this.getWritableDatabase();
        db.delete(TABLE_STORE, KEY_ID + " = ?",

```

```

        new String[] { String.valueOf(toko.getId())
    });
        db.close();
    }

    // Getting tokos Count
    public int getTokosCount() {
        String countQuery = "SELECT * FROM " + TABLE_STORE;
        SQLiteDatabase db = this.getReadableDatabase();
        Cursor cursor = db.rawQuery(countQuery, null);
        // cursor.close();

        // return count
        return cursor.getCount();
    }

}

```

File StoreAdapter.java

```

package oleh.oleh.jogja.helper;

import java.text.DecimalFormat;
import java.util.ArrayList;

import oleh.oleh.jogja.R;
import oleh.oleh.jogja.model.Toko;
import android.content.Context;
import android.graphics.BitmapFactory;
import android.view.LayoutInflater;
import android.view.View;
import android.view.ViewGroup;
import android.widget.ArrayAdapter;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;

public class StoreAdapter extends ArrayAdapter<String> {

    LayoutInflater inflater;
    ArrayList<Toko> toko;
    boolean isJarakHidden;

    public StoreAdapter(Context context, int textViewResourceId,
                        ArrayList<String> empty, ArrayList<Toko> toko,
                        LayoutInflater inflater, boolean isJarakHidden) {
        super(context, textViewResourceId, empty);
        this.inflater = inflater;
        this.toko = toko;
        this.isJarakHidden = isJarakHidden;
    }
}

```

```

public View getView(int position, View convertView, ViewGroup
parent) {
    Objek objek;
    objek = new Objek();
    LayoutInflator inflater = inflater;
    if (convertView == null) {
        convertView =
inflate.inflate(R.layout.list_item_store, parent,
                    false);
        objek.__gambar = (ImageView)
convertView.findViewById(R.id.icon);
        objek.__nama = (TextView)
convertView.findViewById(R.id.nama);
        objek.__kategori = (TextView) convertView
                            .findViewById(R.id.kategori);
        objek.__alamat = (TextView)
convertView.findViewById(R.id.alamat);
        objek.__jarak = (TextView)
convertView.findViewById(R.id.jarak);
        convertView.setTag(objek);
    } else {
        objek = (Objek) convertView.getTag();
    }
    try {
        if
(String.valueOf(toko.get(position).getGambar()).length() > 10) {

            objek.__gambar.setImageBitmap(BitmapFactory.decodeFile(toko
                                .get(position).getGambar()));
        } else

            objek.__gambar.setImageResource(Integer.valueOf(toko.get(
                                position).getGambar()));
            objek.__nama.setText(toko.get(position).getNama());
            objek.__kategori.setText("Kategori: "
                                + toko.get(position).getKategori());

            objek.__alamat.setText(toko.get(position).getAlamat());
            objek.__jarak.setText(formatDecimal(toko.get(position).getJarak()
)
                                + " km");
            if (isJarakHidden)
                objek.__jarak.setVisibility(TextView.GONE);
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
        return convertView;
    }

private class Objek {
    ImageView __gambar;
    TextView __nama, __alamat, __kategori, __jarak;
}

```

```
    }

    private String formatDecimal(String decimal) {
        double hasil = Double.parseDouble(decimal);
        DecimalFormat df = new DecimalFormat("#.##");
        return df.format(hasil);
    }
}
```

File Toko.java

```
package oleh.oleh.jogja.model;

import java.io.Serializable;

public class Toko implements Serializable {

    private static final long serialVersionUID =
2197416615867327795L;

    int id;
    String gambar, nama, alamat, telepon, kategori, keterangan,
fasilitas, jarak;
    double latitude, longitude;

    public Toko() {
        this.jarak = "0";
    }

    public Toko(String gambar, String nama, String kategori,
                String alamat, String keterangan, String fasilitas,
String telepon, double latitude,
                double longitude) {
        this.gambar = gambar;
        this.nama = nama;
        this.alamat = alamat;
        this.telepon = telepon;
        this.kategori = kategori;
        this.keterangan = keterangan;
        this.fasilitas = fasilitas;
        this.latitude = latitude;
        this.longitude = longitude;
        this.jarak = "0";
    }

    // setters
    public void setId(int id) {
        this.id = id;
    }

    public void setGambar(String gambar) {
        this.gambar = gambar;
    }
}
```

```
}

public void setNama(String nama) {
    this.nama = nama;
}

public void setAlamat(String alamat) {
    this.alamat = alamat;
}

public void setTelepon(String telepon) {
    this.telepon = telepon;
}

public void setKategori(String kategori) {
    this.kategori = kategori;
}

public void setKeterangan(String keterangan) {
    this.keterangan = keterangan;
}

public void setFasilitas(String fasilitas) {
    this.fasilitas = fasilitas;
}

public void setLatitude(double latitude) {
    this.latitude = latitude;
}

public void setLongitude(double longitude) {
    this.longitude = longitude;
}

public void setJarak(String jarak) {
    this.jarak = jarak;
}

// getters
public long getId() {
    return this.id;
}

public String getGambar() {
    return this.gambar;
}

public String getNama() {
    return this.nama;
}

public String getAlamat() {
    return this.alamat;
}
```

```

public String getTelepon() {
    return this.telepon;
}

public String getKategori() {
    return this.kategori;
}

public String getKeterangan() {
    return this.keterangan;
}

public String getFasilitas() {
    return this.fasilitas;
}

public double getLatitude() {
    return this.latitude;
}

public double getLongitude() {
    return this.longitude;
}

public String getJarak() {
    return this.jarak;
}

}

```

File MyLocation.java

```

package oleh.oleh.jogja.helper;

import java.util.Timer;
import java.util.TimerTask;
import android.content.Context;
import android.location.Location;
import android.location.LocationListener;
import android.location.LocationManager;
import android.os.Bundle;

public class MyLocation {
    Timer timer1;
    LocationManager lm;
    LocationResult locationResult;
    boolean gps_enabled = false;
    boolean network_enabled = false;
}

```

```

public boolean getLocation(Context context, LocationResult
result) {
    // I use LocationResult callback class to pass location
    // value from
    // MyLocation to user code.
    locationResult = result;
    if (lm == null)
        lm = (LocationManager) context
            .getSystemService(Context.LOCATION_SERVICE);

    // exceptions will be thrown if provider is not permitted.
    try {
        gps_enabled =
lm.isProviderEnabled(LocationManager.GPS_PROVIDER);
    } catch (Exception ex) {
        ex.printStackTrace();
    }
    try {
        network_enabled = lm
            .isProviderEnabled(LocationManager.NETWORK_PROVIDER);
    } catch (Exception ex) {
        ex.printStackTrace();
    }

    // don't start listeners if no provider is enabled
    if (!gps_enabled && !network_enabled)
        return false;

    if (gps_enabled)

        lm.requestLocationUpdates(LocationManager.GPS_PROVIDER, 5000, 10,
                                    locationListenerGps);
        if (network_enabled)

            lm.requestLocationUpdates(LocationManager.NETWORK_PROVIDER, 5000,
10,
                                    locationListenerNetwork);
            timer1 = new Timer();
            timer1.schedule(new GetLastLocation(), 5000);
            return true;
    }

    LocationListener locationListenerGps = new LocationListener() {
        public void onLocationChanged(Location location) {
            timer1.cancel();
            locationResult.gotLocation(location);
            lm.removeUpdates(this);
            lm.removeUpdates(locationListenerNetwork);
        }

        public void onProviderDisabled(String provider) {
    }
}

```

```

    public void onProviderEnabled(String provider) {
    }

    public void onStatusChanged(String provider, int status,
Bundle extras) {
        }
    };

    LocationListener locationListenerNetwork = new LocationListener()
{
    public void onLocationChanged(Location location) {
        timer1.cancel();
        locationResult.gotLocation(location);
        lm.removeUpdates(this);
        lm.removeUpdates(locationListenerGps);
    }

    public void onProviderDisabled(String provider) {
    }

    public void onProviderEnabled(String provider) {
    }

    public void onStatusChanged(String provider, int status,
Bundle extras) {
        }
    };

    class GetLastLocation extends TimerTask {
        @Override
        public void run() {
            lm.removeUpdates(locationListenerGps);
            lm.removeUpdates(locationListenerNetwork);

            Location net_loc = null, gps_loc = null;
            if (gps_enabled)
                gps_loc =
lm.getLastKnownLocation(LocationManager.GPS_PROVIDER);
            if (network_enabled)
                net_loc = lm
            .getLastKnownLocation(LocationManager.NETWORK_PROVIDER);

            // if there are both values use the latest one
            if (gps_loc != null && net_loc != null) {
                if (gps_loc.getTime() > net_loc.getTime())
                    locationResult.gotLocation(gps_loc);
                else
                    locationResult.gotLocation(net_loc);
                return;
            }

            if (gps_loc != null) {
                locationResult.gotLocation(gps_loc);
            }
        }
    }
}

```

```

        return;
    }
    if (net_loc != null) {
        locationResult.gotLocation(net_loc);
        return;
    }
    locationResult.gotLocation(null);
}
public static abstract class LocationResult {
    public abstract void gotLocation(Location location);
}
}

```

File PickLocationActivity.java

```

package oleh.oleh.jogja;

import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.support.v4.app.FragmentActivity;
import android.view.View;
import android.widget.Toast;

import com.google.android.gms.maps.CameraUpdateFactory;
import com.google.android.gms.maps.GoogleMap;
import com.google.android.gms.maps.SupportMapFragment;
import com.google.android.gms.model.LatLng;
import com.google.android.gms.model.MarkerOptions;

public class PickLocationActivity extends FragmentActivity {

    private LatLng newLocation;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.pick_location);

        final Bundle bundle = this.getIntent().getExtras();

        final GoogleMap map = ((SupportMapFragment)
getSupportFragmentManager()
            .findFragmentById(R.id.map)).getMap();

        LatLng jogja = new
LatLng(Double.parseDouble(bundle.getString(
            "latitude", "-7.7907")),
Double.parseDouble(bundle.getString(
            "longitude", "110.3705")));
    }

    map.setMyLocationEnabled(true);
    map.moveCamera(CameraUpdateFactory.newLatLngZoom(jogja,

```

```
13));
        map.addMarker(new MarkerOptions()
                        .title(bundle.getString("name",
"Yogyakarta"))
                        .snippet(
                                bundle.getString("address",
                                "The most unique
city in Indonesia."))
                        .position(jogja));

        map.setOnMapClickListener(new
GoogleMap.OnMapClickListener() {
    @Override
    public void onMapClick(LatLng point) {
        Toast.makeText(getApplicationContext(),
point.toString(),
Toast.LENGTH_SHORT).show();
        map.clear();
        map.addMarker(new
MarkerOptions().position(point));
        newLocation = point;
    }
});

findViewById(R.id.cancel).setOnClickListener(
    new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            finish();
        }
});

findViewById(R.id.submit).setOnClickListener(
    new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            Intent intent = new Intent();
            intent.putExtra("latitude", "" +
newLocation.latitude);
            intent.putExtra("longitude", "" +
+ newLocation.longitude);
            setResult(8, intent);
            finish();
        }
    });
}
```

LAMPIRAN B

Daftar Informasi Toko Oleh-Oleh

No	Nama	Fasilitas	Alamat	Telepon	Long&Latitude
1	AS Java Leather	Galeri produk, , toilet, area parkir mobil & motor	Jl. Nyi Pembayun 17 A Kotagede, Yogyakarta	(0274) 6602 868, 371	-7.822739, 110.39506
2	LUNAR Kreasi	Galeri produk, toilet, area parkir mobil & motor	Jl. Palagan Tentara Pelajar No.45 Km 10,2	(0274) 865 685	-7.702486, 110.386448
3	Anggun Rattan	Galeri produk , toilet , area Parkir mobil & Motor,	Jl. Mayor Suryotomo, Yogyakarta	(0274) 747 0688	-7.797225, 110.368999
4	BIASS Handicraft	Galeri produk, toilet, area parkir mobil & motor	Jalan Raya Plumbon 331B RT 12/15	(0274) 555227, 747 7397	-7.798460, 110.401719
5	NR Silver	Galeri produk, toilet , area parkir mobil , & motor	Jl. Kemasan No. 71 Kotagede	(0274) 374 243, 370 675	-7.825316, 110.400444
6	Saptohoed ojo Art Gallery	Galeri produk, resto, wifi , toilet , area parkir mobil & motor	Jl. Laksda Adisucipto Km 9 Yogyakarta	(0274) 488443	-7.783265, 110.436790
7	Pasar Seni Gabusana	Resto, akses Pusat Informasi , toilet area parkir mobil & motor	Jl. Parangtritis km 9,5 Yogyakarta	(0274) 749 0553	-7.839250, 110.364328
8	Bakpia Pathok 25	Toilet, parkir mobil & motor	Jl. AIP II KS Tubun NG I/504, Yogyakarta	(0274) 513904, 566122	-7.788214, 110.351772
9	Bakpia Pathok 75	Toilet, parkir mobil & motor	Jl. HOS Cokroamino to No. 119	(0274) 566406	-7.785493, 110.352459

10	Bakpia Djava	Toilet, parkir mobil & motor	Jalan Ks Tubun, Ngampilan, Kota Yogyakarta	(0274) 488 761	-7.797657, 110.358931
11	Bakpia Pathok Mutiara Jogja	Toilet, parkir motor	Jl. Manisrenggo Km.0,5 Tlogo, Prambanan	(0274) 496976	
12	Gudeg Yu Djum	Toilet, parkir motor	Jl. Wijilan No.31, Yogyakarta	(0274) 515 968	-7.804934, 110.366836
13	Gudeg Bu Tjitro 1925	Toilet, parkir mobil & motor	Jl. Janti 330 Yogyakarta, Indonesia	(0274) 564 734	-7.798365, 110.403011
14	Gudeg Wijilan Bu Nur	Toilet, parkir motor	Jl. Wijilan Kota Yogyakarta	0818-0425-5220	-7.805133, 110.366776
15	Swiss House Bakery	AC, Toilet, parkir motor	Jl. Gejayan No.38, Yogyakarta	(0274) 544943	-7.772252, 110.389854
16	Essen Bakery	Resto, AC, toilet, parkir mobil & motor	Jl. Gedong Kuning 160, Yogyakarta	(0274) 379169	-7.809845, 110.402053
17	Tiga Mutiara Cake Bakery	AC,toilet, parkir mobil & motor	JL. Wijilan, No. 27G Yogyakarta	0818 0911 1112	-7.805128, 110.366652
18	Mirota Batik	Parkir motor, AC, toilet	Jl. Ahmad Yani No.9 Yogyakarta	(0274) 588524, 518127	-7.799143, 110.364876
19	Berlian Nurindo Batik	Galeri produk, toilet, AC, Parkir motor	Jl. Nogosari Kidul No.1 (Ngasem)	(0274) 381 438	-7.810464, 110.357636
20	Dagadu Djogdja	Galeri Produk, toilet, AC, area parkir mobil & motor	Jl. Gedong Kuning 128 , Yogyakarta	(0274) 373441	-7.814972, 110.401933
21	Jogist Store	Galeri produk, AC, parkir mobil & motor	Jl. Gejayan No. 155 , Yogyakarta	081 804 100 900	-7.782055, 110.387624
22	Slackers	Galeri produk,	Jl. Ringroad	(0274)	-7.750967,

	Company	AC, toilet,parkir motor	Utara, Km.1,5 No.8 Yogyakarta	4332222	110.367056
23	Nimco Distro	Galeri produk, AC, toilet,Parkir motor	Jl. Mataram No.90, Yogyakarta	(0274) 552091	-7.791774, 110.367687
24	AnyBeary Store	Galeri produk, AC, toilet, parkir motor	Jl. Mataram No.51A, Yogyakarta	(0274) 2611997	-7.794630, 110.368352
25	Pasar Beringharjo	Parkir,Toilet,Pusat Informasi, Jajanan Pasar	Jl. Ahmad Yani No 16, Yogyakarta 55122	(0274) 515 871, 561 510	-7.798736, 110.365645
26	Pasar Satwa & Tanaman Hias (PASTY)	Taman, toilet, parkir mobil & motor	Jl. Bantul Dongkelan No. 141, Suryodining ratan	(0274) 413474	-7.826738, 110.354701
27	Ambarukmo Plaza	Taman, wifi, toilet, resto,parkir mobil & motor, dsb	Jl. Laksda Adisucipto 55281 Yogyakarta	(0274) 433100	-7.782703, 110.401255
28	Pasar Klithikan Pakuncen	Toilet ,parkir mobil & motor,	Jl. HOS Cokroamino to No.34 (Wirobrajan)	(0274) 557194	-7.797182, 110.352665
29	Galeria Mall	Toilet, resto, wifi, parkir mobil & motor,dsb	JL. Jendral Sudirman No. 99 – 101 Yogyakarta	(0274) 583661	-7.782819, 110.379036
30	Malioboro Mall	Toilet, resto, parkir mobil & motor,dsb	Jl. Malioboro No. 52-58 Yogyakarta	(0274) 551888	-7.793104, 110.365855

LAMPIRAN C**Angket Pengujian Sistem****Daftar Penguji**

No	Nama Responden	Pekerjaan
1	Fajar Ramadhan	Mahasiswa Teknik Informatika
2	Aditya Dwi Putra	Mahasiswa Teknik Informatika
3	Dian Pratama Putra	Mahasiswa Teknik Informatika
4	Mardhon Tsah Zaki	Mahasiswa Teknik Informatika
5	Umatul Khoiroh	Mahasiswi Ilmu Komunikasi
6	Sri Hidayati	Mahasiswi Ilmu Komunikasi
7	Raka Dewangga Putra	Mahasiswa Akuntansi
8	Zindi Setiya Afandia Mahasari	Mahasiswi Ilmu Hukum
9	Ana Farieti Fajar Muslimah	Sales Promotion Girl
10	Dwi Setya	Sales Promotion Girl

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Fajar Ramadhan

Pekerjaan : Mahasiswa TI

1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi dapat menunjukkan posisi pengguna dengan akurat ?	✓	
2	Apakah aplikasi dapat menunjukkan lokasi toko oleh-oleh yang dipilih?	✓	
3	Apakah aplikasi dapat menampilkan daftar lokasi toko oleh-oleh terdekat dari posisi pengguna ?	✓	
4	Apakah aplikasi dapat memberikan informasi yang jelas mengenai toko oleh-oleh pada pengguna ?	✓	
5	Apakah aplikasi dapat membantu pengguna untuk mencari lokasi toko oleh-oleh ?	✓	
6	Apakah aplikasi dapat menunjukkan rute dari lokasi pengguna menuju toko oleh-oleh yang dipilih ?	✓	
7	Apakah fungsi update data pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	
8	Apakah aplikasi dapat menunjukkan daftar toko oleh-oleh berdasarkan kategori tokonya?	✓	
9	Apakah fungsi pencarian toko oleh-oleh pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	

2. Pengujian Antarmuka Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna?		√			
2	Apakah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna ?		√			
3	Apakah aplikasi menggunakan bahasa yang mudah di mengerti ?			√		
4	Apakah informasi yang ditampilkan aplikasi dapat ditangkap dengan mudah dan jelas ?		√			
5	Apakah penggunaan komposisi warna pada tampilan aplikasi sudah sesuai ?		√			
6	Apakah penggunaan ikon menu pada aplikasi sudah sesuai?		√			

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Aditya Dwi Putra

Pekerjaan : Mahasiswa TI

1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi dapat menunjukkan posisi pengguna dengan akurat ?	✓	
2	Apakah aplikasi dapat menunjukkan lokasi toko oleh-oleh yang dipilih?	✓	
3	Apakah aplikasi dapat menampilkan daftar lokasi toko oleh-oleh terdekat dari posisi pengguna ?	✓	
4	Apakah aplikasi dapat memberikan informasi yang jelas mengenai toko oleh-oleh pada pengguna ?	✓	
5	Apakah aplikasi dapat membantu pengguna untuk mencari lokasi toko oleh-oleh ?	✓	
6	Apakah aplikasi dapat menunjukkan rute dari lokasi pengguna menuju toko oleh-oleh yang dipilih ?	✓	
7	Apakah fungsi update data pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	
8	Apakah aplikasi dapat menunjukkan daftar toko oleh-oleh berdasarkan kategori tokonya?	✓	
9	Apakah fungsi pencarian toko oleh-oleh pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	

2. Pengujian Antarmuka Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna?		√			
2	Apakah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna ?		√			
3	Apakah aplikasi menggunakan bahasa yang mudah di mengerti ?		√			
4	Apakah informasi yang ditampilkan aplikasi dapat ditangkap dengan mudah dan jelas ?		√			
5	Apakah penggunaan komposisi warna pada tampilan aplikasi sudah sesuai ?		√			
6	Apakah penggunaan ikon menu pada aplikasi sudah sesuai?		√			

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Dian Pratama Putra

Pekerjaan : Mahasiswa TI

1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi dapat menunjukkan posisi pengguna dengan akurat ?	✓	
2	Apakah aplikasi dapat menunjukkan lokasi toko oleh-oleh yang dipilih?	✓	
3	Apakah aplikasi dapat menampilkan daftar lokasi toko oleh-oleh terdekat dari posisi pengguna ?	✓	
4	Apakah aplikasi dapat memberikan informasi yang jelas mengenai toko oleh-oleh pada pengguna ?	✓	
5	Apakah aplikasi dapat membantu pengguna untuk mencari lokasi toko oleh-oleh ?	✓	
6	Apakah aplikasi dapat menunjukkan rute dari lokasi pengguna menuju toko oleh-oleh yang dipilih ?	✓	
7	Apakah fungsi update data pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	
8	Apakah aplikasi dapat menunjukkan daftar toko oleh-oleh berdasarkan kategori tokonya?	✓	
9	Apakah fungsi pencarian toko oleh-oleh pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	

2. Pengujian Antarmuka Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna?		√			
2	Apakah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna ?		√			
3	Apakah aplikasi menggunakan bahasa yang mudah di mengerti ?			√		
4	Apakah informasi yang ditampilkan aplikasi dapat ditangkap dengan mudah dan jelas ?			√		
5	Apakah penggunaan komposisi warna pada tampilan aplikasi sudah sesuai ?		√			
6	Apakah penggunaan ikon menu pada aplikasi sudah sesuai?		√			

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Mardhon Tsah Zaki

Pekerjaan : Mahasiswa TI

1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi dapat menunjukkan posisi pengguna dengan akurat ?	✓	
2	Apakah aplikasi dapat menunjukkan lokasi toko oleh-oleh yang dipilih?	✓	
3	Apakah aplikasi dapat menampilkan daftar lokasi toko oleh-oleh terdekat dari posisi pengguna ?	✓	
4	Apakah aplikasi dapat memberikan informasi yang jelas mengenai toko oleh-oleh pada pengguna ?	✓	
5	Apakah aplikasi dapat membantu pengguna untuk mencari lokasi toko oleh-oleh ?	✓	
6	Apakah aplikasi dapat menunjukkan rute dari lokasi pengguna menuju toko oleh-oleh yang dipilih ?	✓	
7	Apakah fungsi update data pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	
8	Apakah aplikasi dapat menunjukkan daftar toko oleh-oleh berdasarkan kategori tokonya?	✓	
9	Apakah fungsi pencarian toko oleh-oleh pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	

2. Pengujian Antarmuka Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna?			✓		
2	Apakah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna ?		✓			
3	Apakah aplikasi menggunakan bahasa yang mudah di mengerti ?		✓			
4	Apakah informasi yang ditampilkan aplikasi dapat ditangkap dengan mudah dan jelas ?		✓			
5	Apakah penggunaan komposisi warna pada tampilan aplikasi sudah sesuai ?		✓			
6	Apakah penggunaan ikon menu pada aplikasi sudah sesuai?		✓			

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Umatul Khoiroh

Pekerjaan : Mahasiswi Ilmu Komunikasi

1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi dapat menunjukkan posisi pengguna dengan akurat ?	✓	
2	Apakah aplikasi dapat menunjukkan lokasi toko oleh-oleh yang dipilih?	✓	
3	Apakah aplikasi dapat menampilkan daftar lokasi toko oleh-oleh terdekat dari posisi pengguna ?	✓	
4	Apakah aplikasi dapat memberikan informasi yang jelas mengenai toko oleh-oleh pada pengguna ?	✓	
5	Apakah aplikasi dapat membantu pengguna untuk mencari lokasi toko oleh-oleh ?	✓	
6	Apakah aplikasi dapat menunjukkan rute dari lokasi pengguna menuju toko oleh-oleh yang dipilih ?	✓	
7	Apakah fungsi update data pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	
8	Apakah aplikasi dapat menunjukkan daftar toko oleh-oleh berdasarkan kategori tokonya?	✓	
9	Apakah fungsi pencarian toko oleh-oleh pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	

2. Pengujian Antarmuka Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna?		√			
2	Apakah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna ?		√			
3	Apakah aplikasi menggunakan bahasa yang mudah di mengerti ?			√		
4	Apakah informasi yang ditampilkan aplikasi dapat ditangkap dengan mudah dan jelas ?		√			
5	Apakah penggunaan komposisi warna pada tampilan aplikasi sudah sesuai ?		√			
6	Apakah penggunaan ikon menu pada aplikasi sudah sesuai?		√			

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN APLIKASI

Petunjuk pengisian :

3. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Sri Hidayati

Pekerjaan : Mahasiswi Ilmu Komunikasi

1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi dapat menunjukkan posisi pengguna dengan akurat ?	✓	
2	Apakah aplikasi dapat menunjukkan lokasi toko oleh-oleh yang dipilih?	✓	
3	Apakah aplikasi dapat menampilkan daftar lokasi toko oleh-oleh terdekat dari posisi pengguna ?	✓	
4	Apakah aplikasi dapat memberikan informasi yang jelas mengenai toko oleh-oleh pada pengguna ?	✓	
5	Apakah aplikasi dapat membantu pengguna untuk mencari lokasi toko oleh-oleh ?	✓	
6	Apakah aplikasi dapat menunjukkan rute dari lokasi pengguna menuju toko oleh-oleh yang dipilih ?	✓	
7	Apakah fungsi update data pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	
8	Apakah aplikasi dapat menunjukkan daftar toko oleh-oleh berdasarkan kategori tokonya?	✓	
9	Apakah fungsi pencarian toko oleh-oleh pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	

2. Pengujian Antarmuka Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna?		✓			
2	Apakah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna ?		✓			
3	Apakah aplikasi menggunakan bahasa yang mudah di mengerti ?		✓			
4	Apakah informasi yang ditampilkan aplikasi dapat ditangkap dengan mudah dan jelas ?		✓			
5	Apakah penggunaan komposisi warna pada tampilan aplikasi sudah sesuai ?		✓			
6	Apakah penggunaan ikon menu pada aplikasi sudah sesuai?		✓			

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Raka Dewangga Putra

Pekerjaan : Mahasiswa Akuntansi

1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi dapat menunjukkan posisi pengguna dengan akurat ?	✓	
2	Apakah aplikasi dapat menunjukkan lokasi toko oleh-oleh yang dipilih?	✓	
3	Apakah aplikasi dapat menampilkan daftar lokasi toko oleh-oleh terdekat dari posisi pengguna ?	✓	
4	Apakah aplikasi dapat memberikan informasi yang jelas mengenai toko oleh-oleh pada pengguna ?	✓	
5	Apakah aplikasi dapat membantu pengguna untuk mencari lokasi toko oleh-oleh ?	✓	
6	Apakah aplikasi dapat menunjukkan rute dari lokasi pengguna menuju toko oleh-oleh yang dipilih ?	✓	
7	Apakah fungsi update data pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	
8	Apakah aplikasi dapat menunjukkan daftar toko oleh-oleh berdasarkan kategori tokonya?	✓	
9	Apakah fungsi pencarian toko oleh-oleh pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	

2. Pengujian Antarmuka Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna?		✓			
2	Apakah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna ?		✓			
3	Apakah aplikasi menggunakan bahasa yang mudah di mengerti ?		✓			
4	Apakah informasi yang ditampilkan aplikasi dapat ditangkap dengan mudah dan jelas ?		✓			
5	Apakah penggunaan komposisi warna pada tampilan aplikasi sudah sesuai ?		✓			
6	Apakah penggunaan ikon menu pada aplikasi sudah sesuai?		✓			

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Zindi Setiya Afandia Mahasari

Pekerjaan : Mahasiswa Ilmu Hukum

1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi dapat menunjukkan posisi pengguna dengan akurat ?	✓	
2	Apakah aplikasi dapat menunjukkan lokasi toko oleh-oleh yang dipilih?	✓	
3	Apakah aplikasi dapat menampilkan daftar lokasi toko oleh-oleh terdekat dari posisi pengguna ?	✓	
4	Apakah aplikasi dapat memberikan informasi yang jelas mengenai toko oleh-oleh pada pengguna ?	✓	
5	Apakah aplikasi dapat membantu pengguna untuk mencari lokasi toko oleh-oleh ?	✓	
6	Apakah aplikasi dapat menunjukkan rute dari lokasi pengguna menuju toko oleh-oleh yang dipilih ?	✓	
7	Apakah fungsi update data pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	
8	Apakah aplikasi dapat menunjukkan daftar toko oleh-oleh berdasarkan kategori tokonya?	✓	
9	Apakah fungsi pencarian toko oleh-oleh pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	

2. Pengujian Antarmuka Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna?		✓			
2	Apakah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna ?		✓			
3	Apakah aplikasi menggunakan bahasa yang mudah di mengerti ?		✓			
4	Apakah informasi yang ditampilkan aplikasi dapat ditangkap dengan mudah dan jelas ?		✓			
5	Apakah penggunaan komposisi warna pada tampilan aplikasi sudah sesuai ?		✓			
6	Apakah penggunaan ikon menu pada aplikasi sudah sesuai?		✓			

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Ana Farieti Fajar Muslimah

Pekerjaan : Sales Promotion Girl

1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi dapat menunjukkan posisi pengguna dengan akurat ?	✓	
2	Apakah aplikasi dapat menunjukkan lokasi toko oleh-oleh yang dipilih?	✓	
3	Apakah aplikasi dapat menampilkan daftar lokasi toko oleh-oleh terdekat dari posisi pengguna ?	✓	
4	Apakah aplikasi dapat memberikan informasi yang jelas mengenai toko oleh-oleh pada pengguna ?	✓	
5	Apakah aplikasi dapat membantu pengguna untuk mencari lokasi toko oleh-oleh ?	✓	
6	Apakah aplikasi dapat menunjukkan rute dari lokasi pengguna menuju toko oleh-oleh yang dipilih ?	✓	
7	Apakah fungsi update data pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	
8	Apakah aplikasi dapat menunjukkan daftar toko oleh-oleh berdasarkan kategori tokonya?	✓	
9	Apakah fungsi pencarian toko oleh-oleh pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	

2. Pengujian Antarmuka Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna?		√			
2	Apakah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna ?		√			
3	Apakah aplikasi menggunakan bahasa yang mudah di mengerti ?			√		
4	Apakah informasi yang ditampilkan aplikasi dapat ditangkap dengan mudah dan jelas ?		√			
5	Apakah penggunaan komposisi warna pada tampilan aplikasi sudah sesuai ?			√		
6	Apakah penggunaan ikon menu pada aplikasi sudah sesuai?			√		

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Dwi Setya

Pekerjaan : Sales Promotion Girl

1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi dapat menunjukkan posisi pengguna dengan akurat ?	✓	
2	Apakah aplikasi dapat menunjukkan lokasi toko oleh-oleh yang dipilih?	✓	
3	Apakah aplikasi dapat menampilkan daftar lokasi toko oleh-oleh terdekat dari posisi pengguna ?	✓	
4	Apakah aplikasi dapat memberikan informasi yang jelas mengenai toko oleh-oleh pada pengguna ?	✓	
5	Apakah aplikasi dapat membantu pengguna untuk mencari lokasi toko oleh-oleh ?	✓	
6	Apakah aplikasi dapat menunjukkan rute dari lokasi pengguna menuju toko oleh-oleh yang dipilih ?	✓	
7	Apakah fungsi update data pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	
8	Apakah aplikasi dapat menunjukkan daftar toko oleh-oleh berdasarkan kategori tokonya?	✓	
9	Apakah fungsi pencarian toko oleh-oleh pada aplikasi berjalan dengan baik ?	✓	

2. Pengujian Antarmuka Sistem

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna?		√			
2	Apakah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna ?		√			
3	Apakah aplikasi menggunakan bahasa yang mudah di mengerti ?		√			
4	Apakah informasi yang ditampilkan aplikasi dapat ditangkap dengan mudah dan jelas ?		√			
5	Apakah penggunaan komposisi warna pada tampilan aplikasi sudah sesuai ?			√		
6	Apakah penggunaan ikon menu pada aplikasi sudah sesuai?			√		



CURRICULUM VITAE

Nama : Edo Surya Putra

Tempat, tanggal lahir : Yogyakarta, 23 Januari 1993

Kebangsaan : Indonesia

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat Rumah : Ambarukmo No 305 Rt 09 / Rw 03 Caturtunggal, Depok,
Sleman, Yogyakarta

No Handphone : 085725900212

Email : edo_sury4@yahoo.co.id

Riwayat Pendidikan

1997-1998 : TK Sawangan Purwokerto

1998-2004 : SD Negeri 6 Kedungwuluh Purwokerto

2004-2007 : SMP Negeri 3 Purwokerto

2007-2010 : SMK Penerbangan AAG Adisucipto Yogyakarta

2010-2014 : Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains &
Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga