

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN *SOFTWARE*

3.1. *Anaslisa Kebutuhan Software*

Aplikasi Pemandu wisata ini sebuah aplikasi pencari lokasi tempat wisata yang ada di daerah lombok. Jadi perubahan yang Tahapan analisis terhadap suatu sistem dilakukan sebelum tahapan perancangan dilakukan.

Tujuan diterapkannya analisis terhadap suatu sistem adalah untuk mngetahui alasan mengapa sistem tersebut diperlukan, merumuskan kebutuhan-kebutuhan dari sistem tersebut untuk mereduksi sumber daya yang berlebih serta membantu merencanakan penjadwalan pembentukan sistem, sehingga fungsi yang terdapat didalam sistem tersebut bekerja secara optimal. Salah satu unsur pokok yang harus dipertimbangkan dalam tahap analisis sistem ini yaitu masalah perangkat lunak, karena perangkat lunak yang digunakan haruslah sesuai dengan masalah yang disesuaikan

3.1.1. Identifikasi Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini penulis permasalahan yang akan dibahas dalam pembuatan aplikasi pemandu wisata lombok adalah apakah aplikasi pemandu wisata ini bisa dijalankan di perangkat *mobile* dan mempermudah masyarakat mencari tempat wisata di lombok.

3.1.2 Analisa Kebutuhan Aplikasi

Dalam hal ini dilakukan analisa kebutuhan sesuai dengan kebutuhan sistem yang dibangun, analisa kebutuhan sistem terkait apa saja yang dibutuhkan. Selain menganalisa kebutuhan sistem, pada analisa ini juga akan menganalisa kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras dalam pembuatan aplikasi Pemandu Wisata Lombok berbasis android.

Berikut adalah analisa kebutuhan sistem, perangkat lunak dan perangkat keras dalam pembuatan aplikasi Pemandu Wisata ini, adapun analisa sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan Sistem

Proses untuk mendapatkan pengetahuan kebutuhan dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, yakni pengetahuan dari buku, jurnal ilmiah, internet dan observasi. Dari Sumber pengetahuan tersebut dikumpulkan dan kemudian direpresentasikan kedalam program aplikasi Pemandu Wisata.

2. Analisa Perangkat Lunak

a. Eclipse

Software yang digunakan untuk membuat aplikasi android, membuat *user interface* dengan menggunakan *xml* sebagai *layout* kemudian memasukan perintah untuk memanggil *user interface* yang telah dibuat dengan program dalam bahasa pemrograman *java*.

b. *Android Development Tools (ADT)*

Android Development Tools (ADT) adalah plugin yang digunakan oleh *software* android studio yang didesain untuk pengembangan aplikasi Android. ADT memungkinkan android studio untuk digunakan dalam membuat aplikasi android baru, membuat *user interface*, menambahkan komponen berdasarkan *framework API android*, *debug aplikasi*, dan pemaketan *aplikasi Android*.

c. *Android 4.4 Kitkat*

Android 4.4 Kitkat digunakan sebagai sistem operasi dari *handphone* android yang digunakan untuk pengujian *aplikasi mobile pemandu wisata lombok* ini.

3. Analisa Perangkat Keras

a. Komputer

Komputer yang digunakan untuk membuat aplikasi *mobile learning* berbasis android, spesifikasi komputer yang di gunakan pada pembuatan aplikasi android ini adalah:

Prosesor : *Intel Core i5 2.3GHz*

Memori : *4 GB DDR4*

b. *Handphone Android*

Pada pembuatan aplikasi ini, *handphone* android digunakan langsung untuk ujicoba aplikasi, spesifikasi *handphone* android yang digunakan adalah sebagai berikut:

Prosesor : Qualcomm Snapdragon 615 1,50 GHz

Memori : 3 GB

3.2. Design

Desain aplikasi pemandu wisata lombok berbasis android yang dibuat oleh penulis ini adalah pada halaman *menu* utama terdapat *menu* diantaranya *home*, *hotel*, wisata, *maps*, galeri dan komentar. *Menu home* akan menampilkan *profil* dan tentang aplikasi yang dibuat oleh penulis. *Menu hotel* akan menampilkan nama list *hotel*, katagori, alamat *hotel*, fasilitas *hotel*, harga *hotel*, status *hotel*, gambar *hotel*. *Menu* wisata menampilkan beberapa jenis wisata adapun jenis wisata yaitu wisata pantai, alam, kuliner, rumah adat dan kerajinan. Terdapat juga macam – macam didalam *menu* wisata yang mau dipilih diantaranya adalah nama wisata, kategori, *latitude*, *longitude*, alamat wisata, deskripsi, fasilitas, status, gambar wisata. *Menu* maps akan menampilkan peta wisata yang ada di pulau lombok. *Menu* galeri akan menampilkan gambar - gambar tempat wisata yang ada di pulau lombok entah itu gambar wisata pantai, alam, kerajinan, kuliner dll. *Menu* komentar akan menampilkan semua jenis list wisata yang ada di lombok untuk dikomentari.

3.2.1 Rancangan Algoritma

Algoritma ini diberi nama sesuai nama penemunya, *Edsger Wybe* Dijkstra. Algoritma *Dijkstra* mencari lintasan terpendek dalam sejumlah langkah. Algoritma ini menggunakan prinsip *Greedy* yang menyatakan bahwa pada setiap langkah kita memilih sisi yang berbobot minimum dan memasukkannya ke dalam himpunan solusi.

Input algoritma ini adalah sebuah *graph* berarah yang berbobot (*weighted directed graph*) G dan sebuah sumber *vertex* s dalam G dan V adalah himpunan semua *vertices* dalam *graph* G (Rosen,1999):

Properti algoritma *Dijkstra*:

1. *Matriks* ketetanggaan $M[mij]$

$mij = \text{bobot sisi } (i, j)$

$mii = 0$ $mij = \infty$, jika tidak ada sisi dari simpul i ke simpul j

2. Larik $S = [si]$ yang dalam hal ini,

$si = 1$, jika simpul i termasuk ke dalam lintasan terpendek

$si = 0$, jika simpul i tidak termasuk ke dalam lintasan terpendek

3. Larik/tabel $D = [di]$ yang dalam hal ini, $di = \text{panjang lintasan dari simpul awal } s$ ke simpul i

Algoritma Lintasan Terpendek *Dijkstra* (Mencari lintasan terpendek dari simpul a ke semua simpul lain)

Langkah 0 (*inisialisasi*):

- *inisialisasi* $si = 0$ dan $di = \infty$ untuk $i = 1, 2, \dots, n$ Langkah 1:

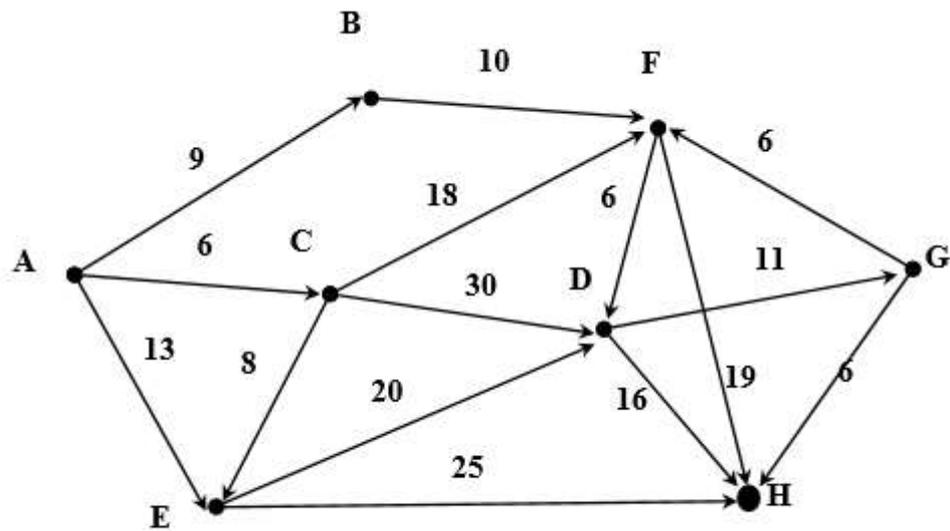
- isi sa dengan 1 (karena simpul a adalah simpul asal lintasan terpendek, jadi sudah pasti terpilih)

- isi da dengan ∞ (tidak ada lintasan terpendek dari simpul a ke a)

Langkah 2, 3, ..., n :

- cari j sedemikian sehingga $sj = 0$ dan $dj = \min\{d1, d2, \dots, dn\}$

- isi sj dengan 1 perbarui di , untuk $i = 1, 2, 3, \dots, n$ dengan: di (baru) = $\min\{di$ (lama), $dj + mji\}$.



Sumber: hasil penelitian Sofyan Arifianto (2012)

Gambar III.1

Graph Bobot Dijkstra

Misalnya diberikan graph berbobot dan berarah seperti gambar di atas. Akan dicari lintasan terpendek dari simpul A ke semua simpul lain. Maka untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dapat menggunakan tabel seperti pada. Jadi, lintasan terpendek dari:

A ke C adalah A, C dengan panjang = 6

A ke B adalah A, B dengan jarak = 9

A ke E adalah A, B, E dengan jarak = 13

A ke F adalah A, B, F dengan jarak = 19

A ke D adalah A, B, F, D dengan jarak = 25

A ke G adalah A, B, F, D, G dengan jarak = 36

A ke H adalah A, B, E, H dengan jarak = 38.

Iterasi ke	Simpul yang dipilih	Lintasan	S								D							
			A	B	C	D	E	F	G	H	A	B	C	D	E	F	G	H
inisialisasi	-	-	0	0	0	0	0	0	0	0	∞							
1	A	A	1	0	0	0	0	0	0	0	∞	9	6	∞	13	∞	∞	∞
2	C	A,C	1	0	1	0	0	0	0	0	∞	9	6	36	13	∞	∞	∞
3	B	A,B	1	1	1	0	0	0	0	0	∞	9	6	36	13	19	∞	∞
4	E	A,B,E	1	1	1	0	1	0	0	0	∞	9	6	33	13	19	∞	38
5	F	A,B,F	1	1	1	0	1	1	0	0	∞	9	6	25	13	19	∞	38
6	D	A,B,F,D	1	1	1	1	1	1	0	0	∞	9	6	25	13	19	36	38
7	G	A,B,F,D,G	1	1	1	1	1	1	1	0	∞	9	6	25	13	19	36	38
8	H	A,B,E,H	1	1	1	1	1	1	1	1	∞	9	6	25	13	19	36	38

Sumber: hasil penelitian Sofyan Arifianto (2012)

Gambar III.2

Tabel Lintasan Dijkstra

3.3. Database

Pada tahap ini dilakukan perancangan Tabel *Database*. *Database* merupakan bagian penting dalam aplikasi pemandu wisata lombok. Aplikasi pemandu wisata lombok dapat digunakan setelah terkoneksi dengan *database server*, karena semua fitur yang ada pada aplikasi dapat berfungsi apabila selalu terhubung dengan *database server*. *Database server* adalah *database* utama yang ada di server.

a. Tb_Wisata

Berikut ini akan dijelaskan rancangan tabel wisata :

- Nama : Tb_wisata
- Deskripsi : Berisi data-data *wisata*, *kategori*, lokasi wisata, alamat wisata, fasilitas wisata dll
- *Primary Key* : code_wisata

Tabel III.1
Tabel Wisata

No	Nama	Type	Size	Keterangan
1	Code_wisata	Varchar	20	Primary key
2	Nama_wisata	Varchar	50	
3	Latitude	Varchar	25	
4	Longitude	Varchar	25	
5	Alamat	Text	-	
6	Deskripsi	Text	-	
7	Fasilitas	Text	-	
8	Gambar	Varchar	100	
9	Status	Varchar	15	
10	Kategori	Varchar	50	

b. Tb_Galeri

Berikut ini akan dijelaskan rancangan tabel wisata :

- Nama : Tb_galeri
- Deskripsi : Berisi data-data gambar *wisata yang ada di lombok*
- Primary Key : code_galeri

Tabel III.2

Tabel Galeri

No	Nama	Type	Size	Keterangan
1	Code_galeri	Varchar	15	Primary key
2	Judul	Text	-	
3	Code_wisata	Varchar	15	
4	Tanggal	Date	-	
5	Jam	Time	-	
6	Gambar	Varchar	100	
7	Status	Varchar	50	

c. Tb_Komentar

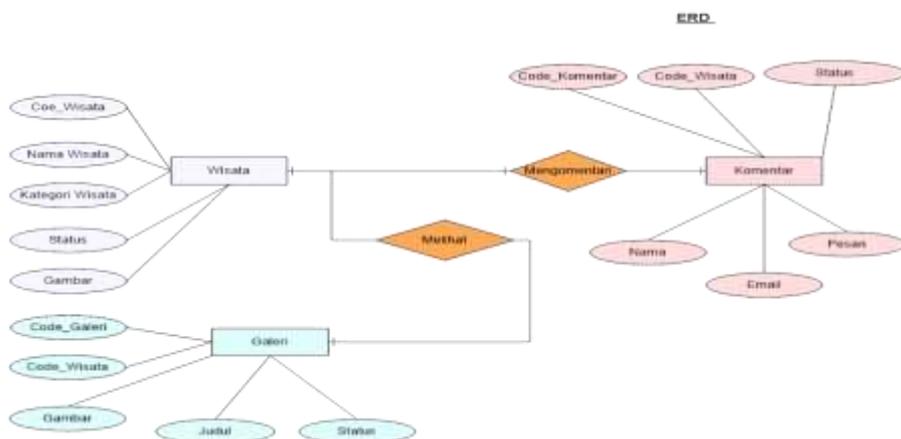
Berikut ini akan dijelaskan rancangan tabel wisata :

- Nama : Tb_komentar
- Deskripsi : Berisi data-data *pesan, email, nama dll*
- Primary Key : code_komentar

Tabel III.3
Tabel Komentar

No	Nama	Type	Size	Keterangan
1	Code_komentar	Varchar	30	Primary key
2	Tanggal	Date	-	
3	Jam	Time	-	
4	Nama	Varchar	50	
5	Email	Varchar	50	
6	Pesan	Text	-	
7	Code_wisata	Varchar	15	
8	Status	Varchar	15	

d. ER-Diagram



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.3

ERD- Diagram

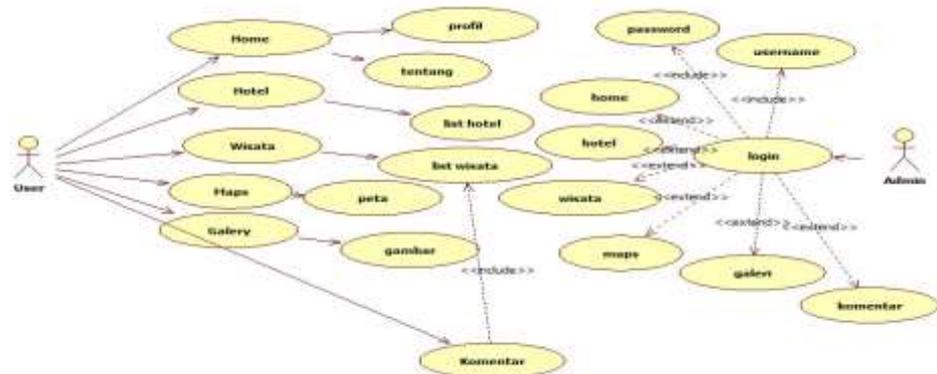
3.4. Software Architecture

Untuk cara kerja aplikasi pemandu wisata lombok, digunakan pemodelan dengan *Unified Modelling Language* (UML). UML adalah pemodelan sistem yang digunakan secara universal dalam dunia teknologi informasi (TI). UML menggunakan notasi-notasi yang trstandar sehingga memudahkan pengembangan proyek TI skala besar yang melibatkan banyak orang, baik pengguna, pelaksana proyek/*programmer*, penganalisa, dan penguji coba.

1. Use Case Diagram

Use case diagram sangat sesuai untuk menggambarkan siapa saja aktor yang terlibat dan fungsi-fungsi apa saja yang bisa dilakukan dalam sebuah aplikasi.

Aktor dan fungsi-fungsi yang dirancang dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.4

Gambar *Use Case Diagram*

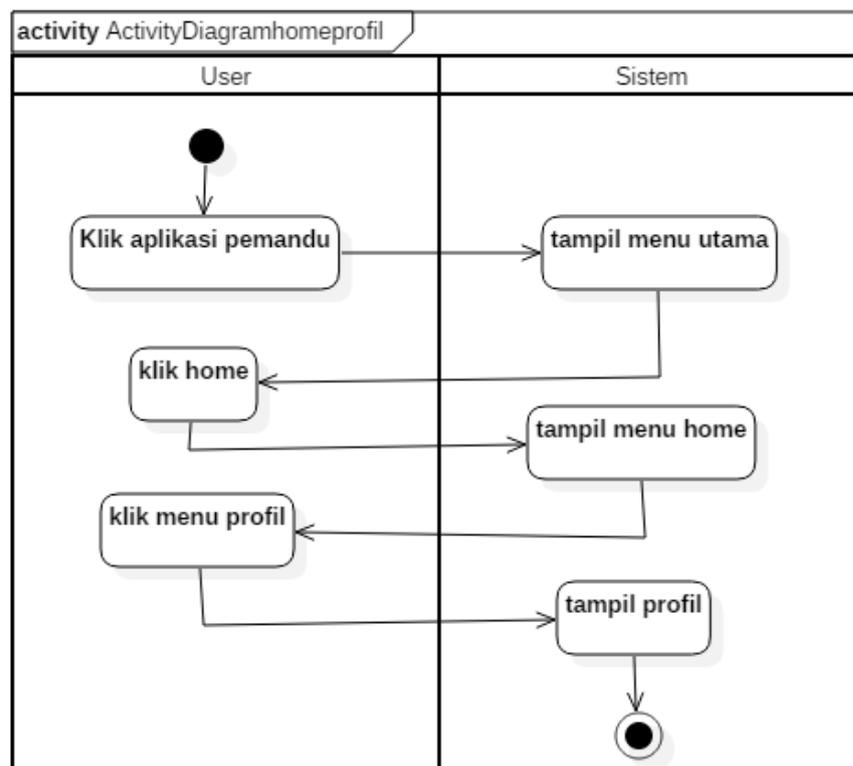
Pada gambar *use case diagram* diatas bisa dilihat pengguna aplikasi sebagai aktor/*user* dapat menggunakan aplikasi pemandu wisata lombok dan dapat juga

melakukan interaksi dengan fitur-fitur yang ada seperti *home*, *hotel*, wisata, *maps*, galeri.

2. Diagram Activity

Dalam menganalisa yang akan terjadi dalam sebuah aplikasi, penulis menggunakan *activity diagram*. *Activity diagram* dapat menggambarkan langkah-langkah dilalui untuk melakukan sebuah aksi didalam aplikasi. *Diagram* rancangan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

a. Diagram Activity Home Profil



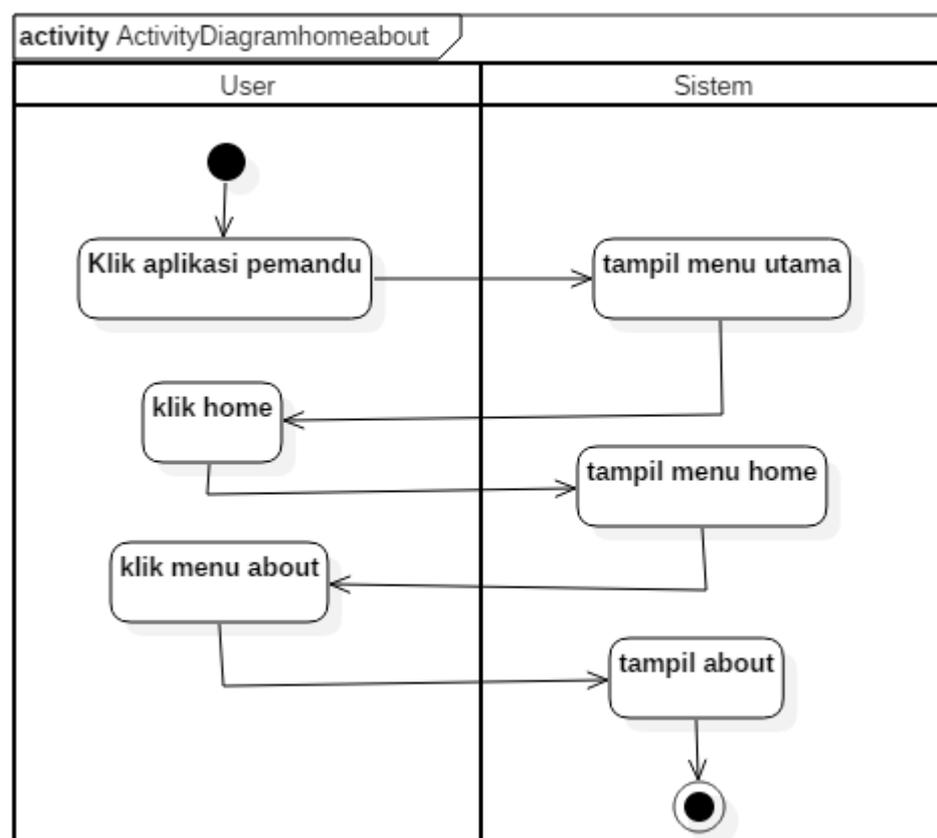
Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.5

Gambar Diagram Activity Home Profil

Pada gambar diatas dapat dilihat pada saat aplikasi dijalankan, akan menampilkan sebuah halaman utama dan setelah itu mengklik *home* pada halaman utama dan tampilah ke halaman *home* di halaman *home* terdapat *menu* profil dan dilaman *menu* profil akan menampilkan profil dari orang yang membuat aplikasi pemandu wisata lombok.

b. Diagram Activity Home About



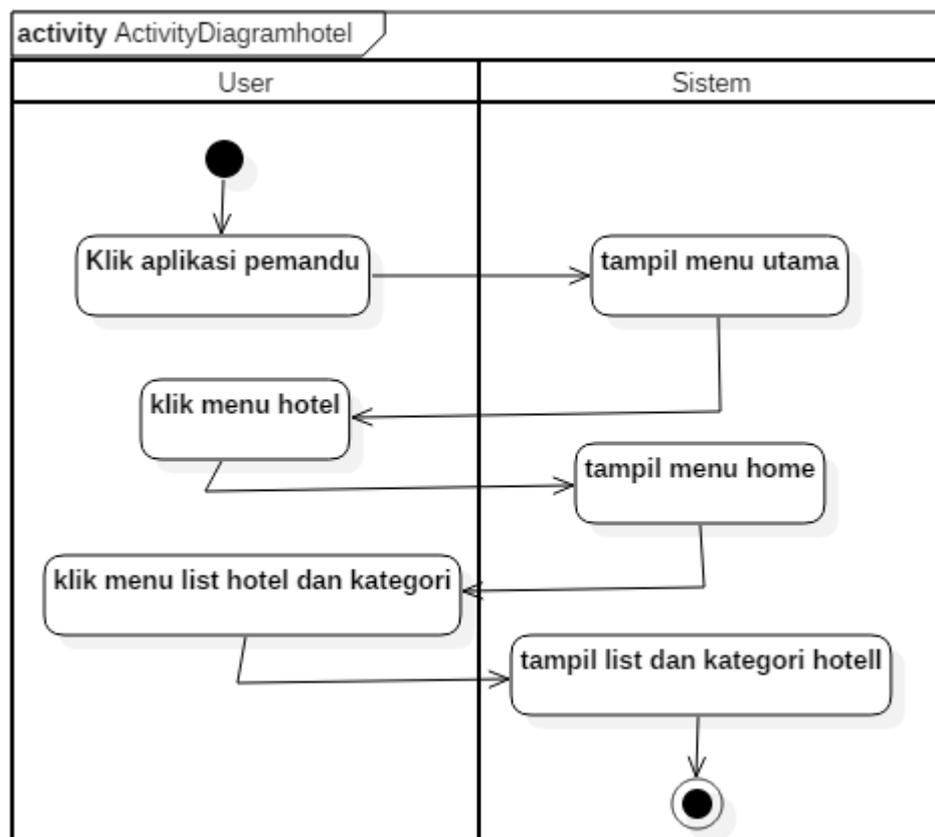
Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.6

Gambar *Diagram Activity Home About*

Pada gambar diatas dapat dilihat pada saat aplikasi dijalankan, akan menampilkan sebuah halaman utama dan setelah itu mengklik *home* pada halaman utama dan tampilah ke halaman *home* di halaman *home* terdapat *menu* about dan dilaman *menu* about akan menampilkan tentang dari aplikasi pemandu wisata lombok.

c. Diagram Activity *Hotel*



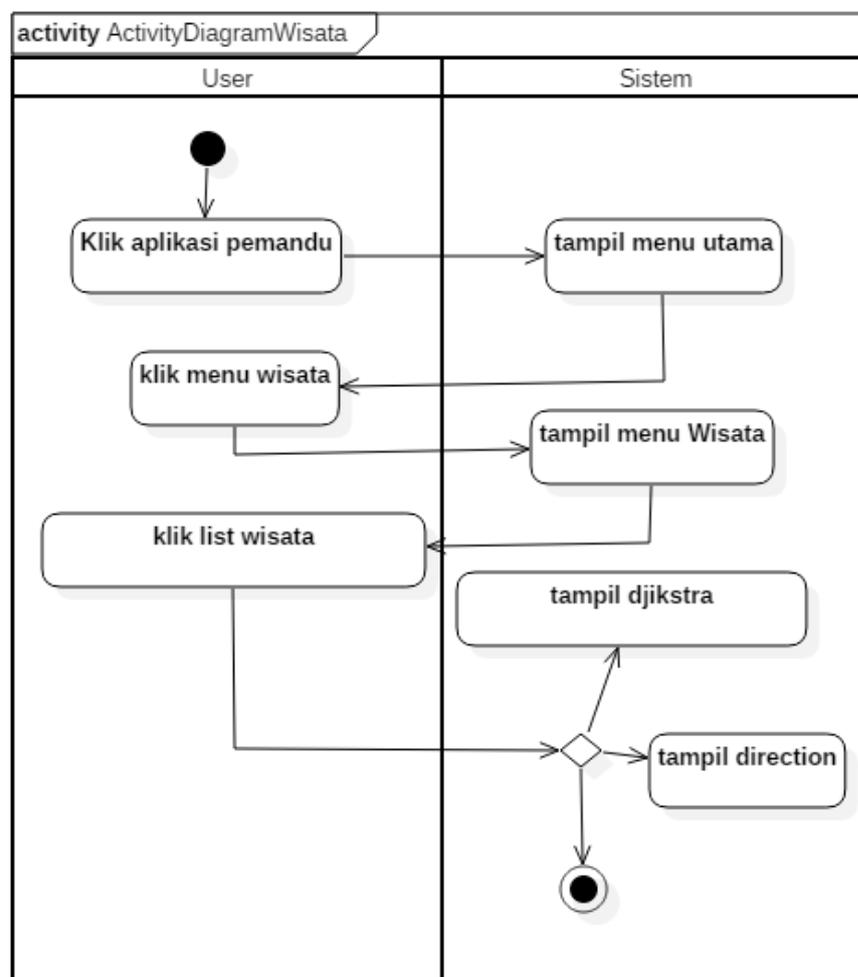
Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.7

Gambar *Diagram Activity Hotel*

Pada gambar diatas dapat dilihat pada saat aplikasi dijalankan, akan menampilkan sebuah halaman utama dan setelah itu mengklik *hotel* pada halaman utama dan tampilah ke halaman *hotel* di halaman *hotel* terdapat *menu list hotel* dan kategori setelah klik *menu list hotel* dan kategori maka akan tampil *list hotel* dan kategori *hotel* yang ada di aplikasi pemandu wisata lombok.

d. Diagram Activity Wisata



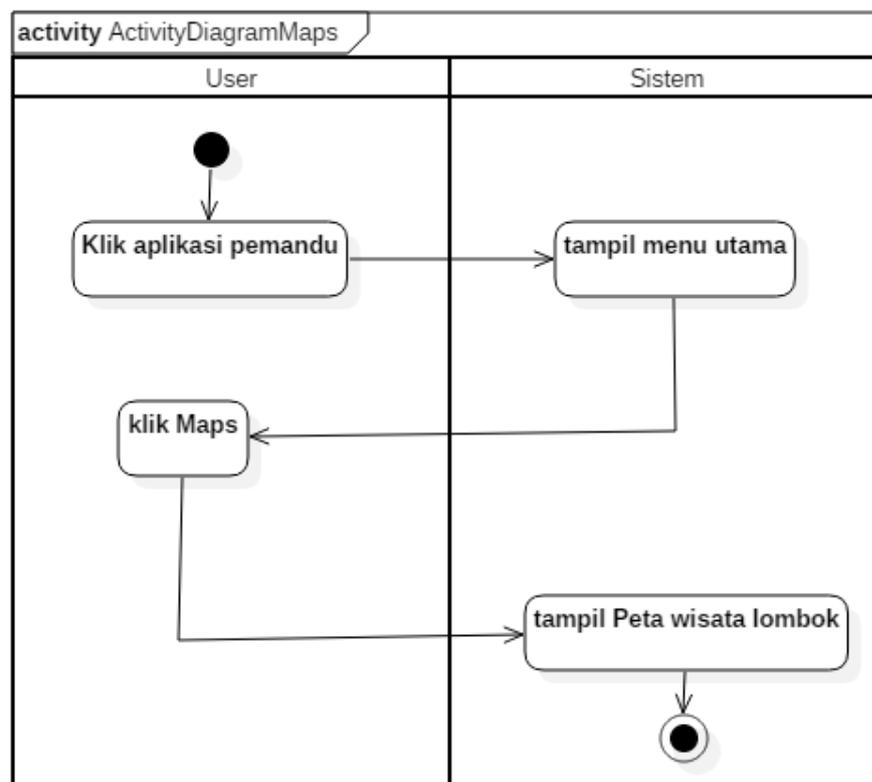
Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.8

Gambar *Diagram Activity Wisata*

Pada gambar diatas dapat dilihat pada saat aplikasi dijalankan, akan menampilkan sebuah halaman utama dan setelah itu mengklik *wisata* pada halaman utama dan tampilah ke halaman *wisata* di halaman *wisata* terdapat *menu list wisata* dan kategori setelah klik *menu list wisata* dan kategori maka akan tampil *list wisatal* dan kategori wisata kemudian didalam *menu list wisata* tersebut terdapat beberapa *menu* atau yang ada di list wisata antara lain *djiksra* dan *direction* padaaplikasi pemandu wisata lombok.

e. Diagram Activity maps



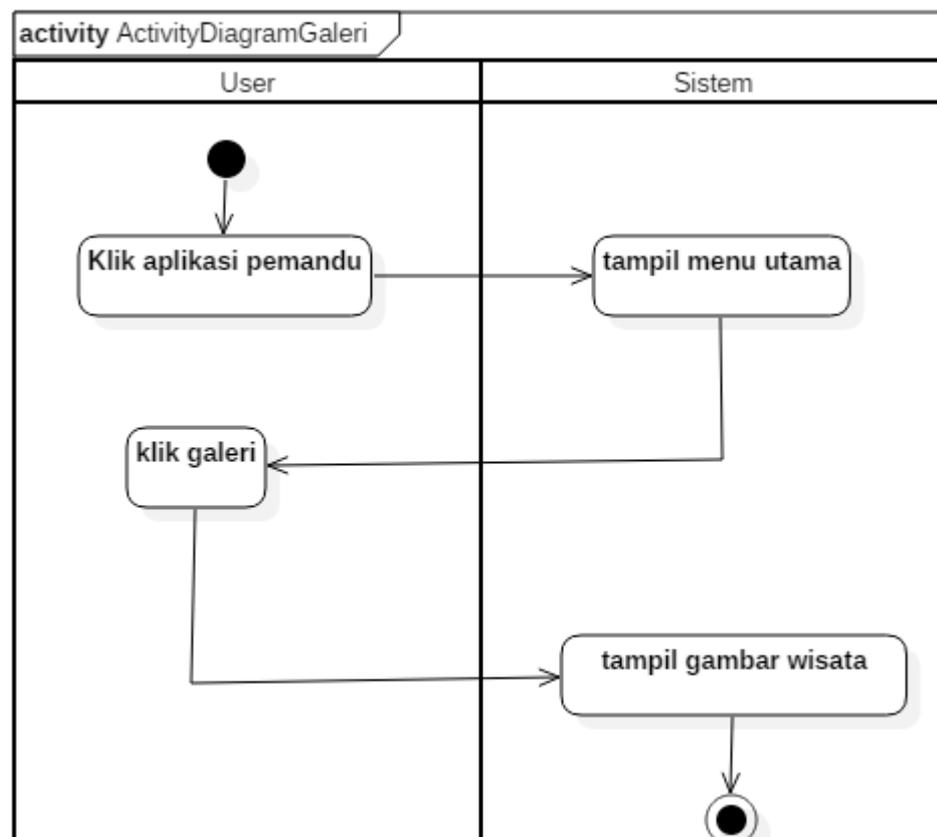
Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.9

Gambar Diagram Activity Maps

Pada gambar diatas dapat dilihat pada saat aplikasi dijalankan, akan menampilkan sebuah halaman utama dan setelah itu mengklik *maps* pada halaman utama dan tampilah ke halaman *maps* di halaman *maps* terdapat titik lokasi wisata lombok pada aplikasi pemandu wisata lombok.

f. DiagramActivity Galeri



Sumber: Hasil Penelitian

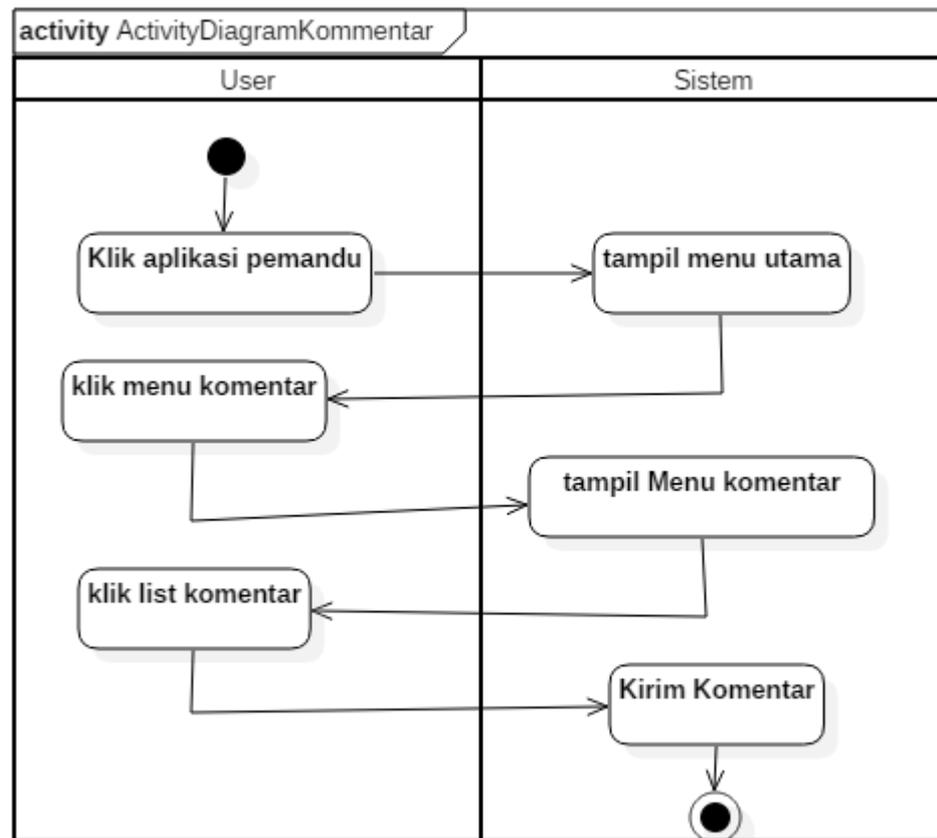
Gambar III.10

Gambar Diagram Activity Galeri

Pada gambar diatas dapat dilihat pada saat aplikasi dijalankan, akan menampilkan sebuah halaman utama dan setelah itu mengklik galeri pada

halaman utama dan tampililah ke halaman galeri di halaman galeri akan menampilkan gambar- gambar wisata pada aplikasi pemandu wisata lombok.

g. Diagram Activity Komentar



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.11

Gambar *Diagram Activity Komentar*

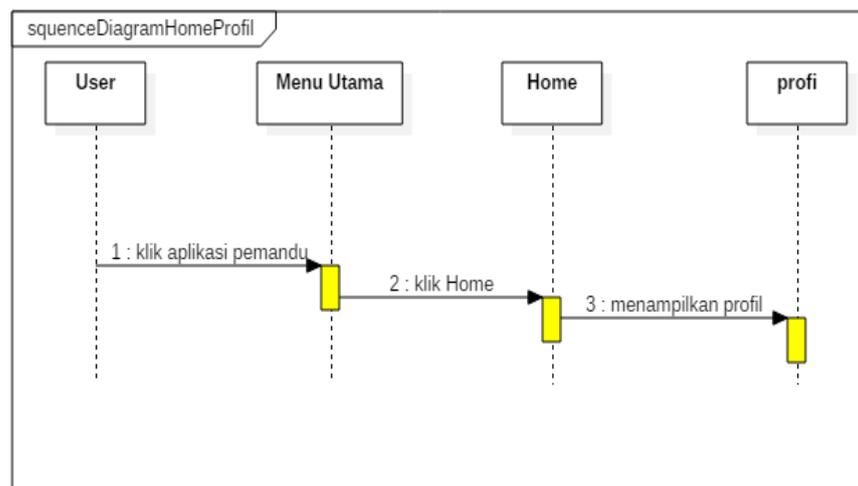
Pada gambar diatas dapat dilihat pada saat aplikasi dijalankan, akan menampilkan sebuah halaman utama dan setelah itu mengklik komentar pada halaman utama dan tampililah ke halaman komentar di halaman komentar terdapat

menu list komentar akan menampilkan *list* wisata yang akan dikomentari pada aplikasi pemandu wisata lombok.

3. Sequence Diagram

Untuk menjelaskan kronologi (urutan) perunahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan *use case diagram* penulis menggunakan *sequence diagram*. *Sequence diagram* dari aplikasi ini adalah:

a. Sequence Diagram Home Profil



Sumber: Hasil Penelitian

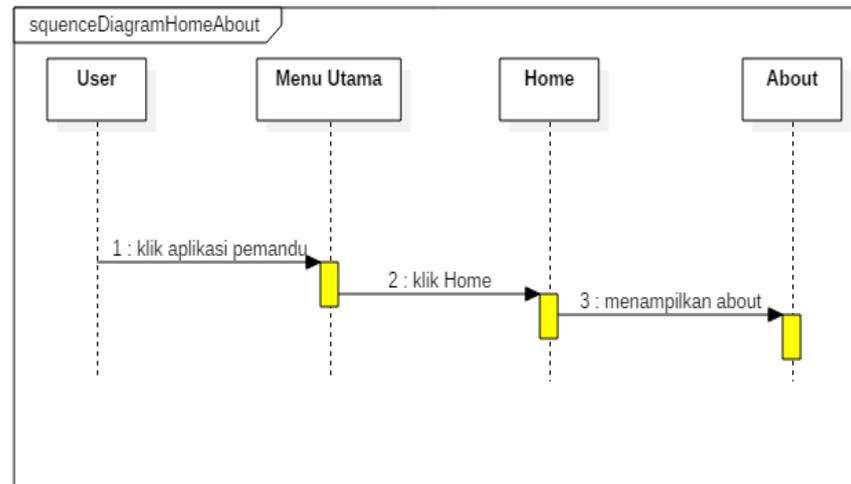
Gambar III.12

Gambar *Sequence Diagram Home Profil*

Pada gambar diatas menjelaskan *user* akan menjalankan aplikasi, dapat dilihat *user* menjalankan aplikasi lalu *user* mengklik aplikasi maka tampillah *menu* utama aplikasi kemudian *user* mengklik *menu home* pada *menu* utama lalu

home akan menampilkan *menu-menu* yang ada di dalamnya. Kemudian *user* mengklik *menu profil* yang ada pada *menu home* maka tampilah isi dari *profil*.

b. *Sequence Diagram Home About*



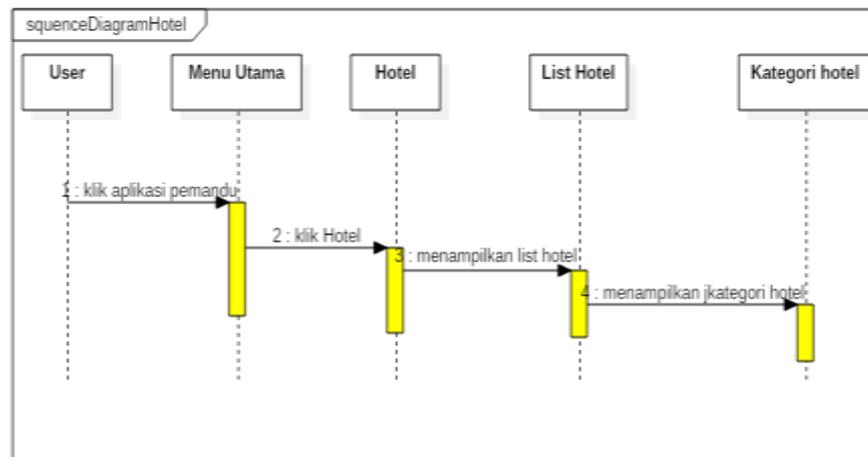
Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.13

Gambar *Sequence Diagram Home About*

Pada gambar diatas menjelaskan *user* akan menjalankan aplikasi, dapat dilihat *user* menjalankan aplikasi lalu *user* mengklik aplikasi pemandu wisata lombok maka tampilah *menu* utama aplikasi kemudian *user* mengklik *menu home* pada *menu* utama lalu *home* akan menampilkan *menu-menu* yang ada di dalamnya. Kemudian *user* mengklik *menu About* yang ada pada *menu home* maka tampilah isi dari *About*.

c. *Sequence Diagram Hotel*



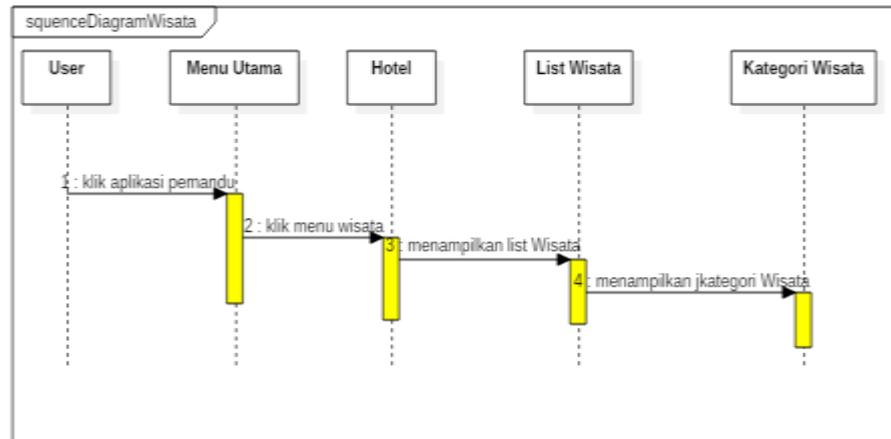
Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.14

Gambar Squence Diagram Hotel

Pada gambar diatas menjelaskan *user* akan menjalankan aplikasi, dapat dilihat *user* menjalankan aplikasi lalu *user* mengklik aplikasi maka tampilah *menu* utama aplikasi kemudian *user* mengklik *menu hotel* pada *menu* utama lalu *hotel* akan menampilkan *list hotel* yang ada di dalamnya. Kemudian *user* mengklik *list hotel* yang ada pada *menu hotel* maka tampilah isi dari *list hotel* dan kategori *hotel*.

d. *Sequence Diagram Wisata*



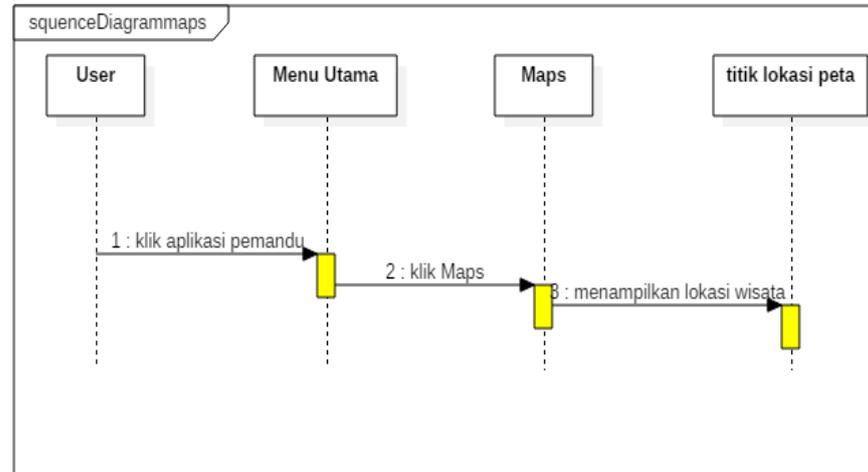
Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.15

Gambar *Sequence Diagram* Wisata

Pada gambar diatas menjelaskan *user* akan menjalankan aplikasi, dapat dilihat *user* menjalankan aplikasi lalu *user* mengklik aplikasi maka tampilah *menu* utama aplikasi. Kemudian *user* mengklik *menu* wisata pada *menu* utama lalu wisata akan menampilkan *list* wisata yang ada di dalamnya. Kemudian *user* mengklik *list* wisata yang ada pada *menu* wisata maka tampilah isi dari *list* wisata dan kategori wisata.

e. *Sequence Diagram Maps*



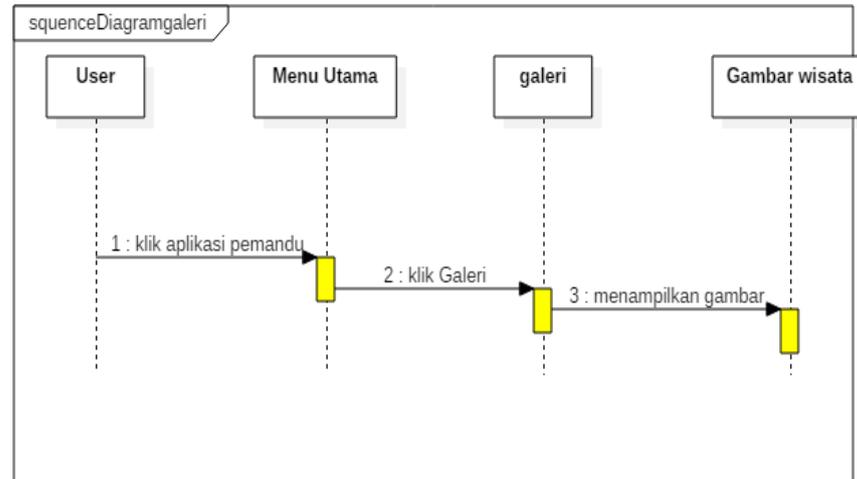
Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.16

Gambar Squence Diagram Maps

Pada gambar diatas menjelaskan *user* akan menjalankan aplikasi, dapat dilihat *user* menjalankan aplikasi lalu *user* mengklik aplikasi maka tampilah *menu* utama aplikasi kemudian *user* mengklik *menu maps* pada *menu* utama lalu *maps* akan menampilkan peta wisata yang ada pada aplikasi wisata lombok.

f. *Sequence Diagram Galeri*



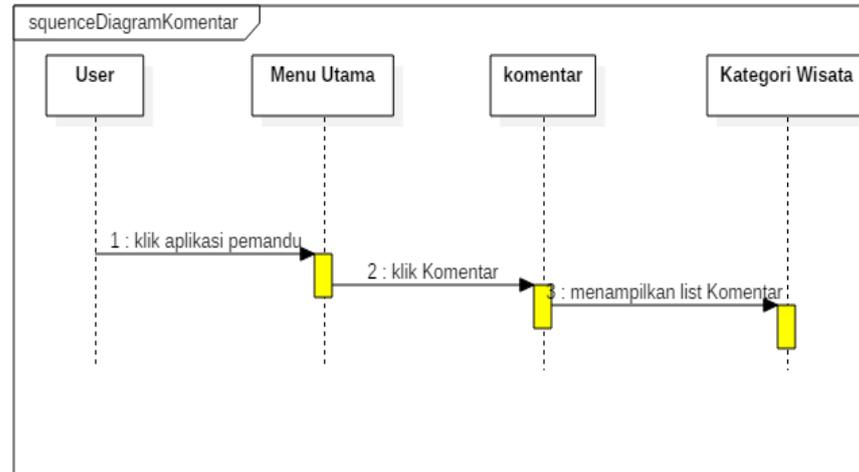
Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.17

Gambar Sequence Diagram Galeri

Pada gambar diatas menjelaskan *user* akan menjalankan aplikasi, dapat dilihat *user* menjalankan aplikasi lalu *user* mengklik aplikasi maka tampililah *menu* utama aplikasi kemudian *user* mengklik *menu* galeri pada *menu* utama lalu galeri akan menampilkan gambar-gambar wisata yang ada di pulau lombok sesuai dengan wisata yang ada pada aplikasi .

g. *Sequence Diagram* Komentar



Sumber: Hasil Penelitian

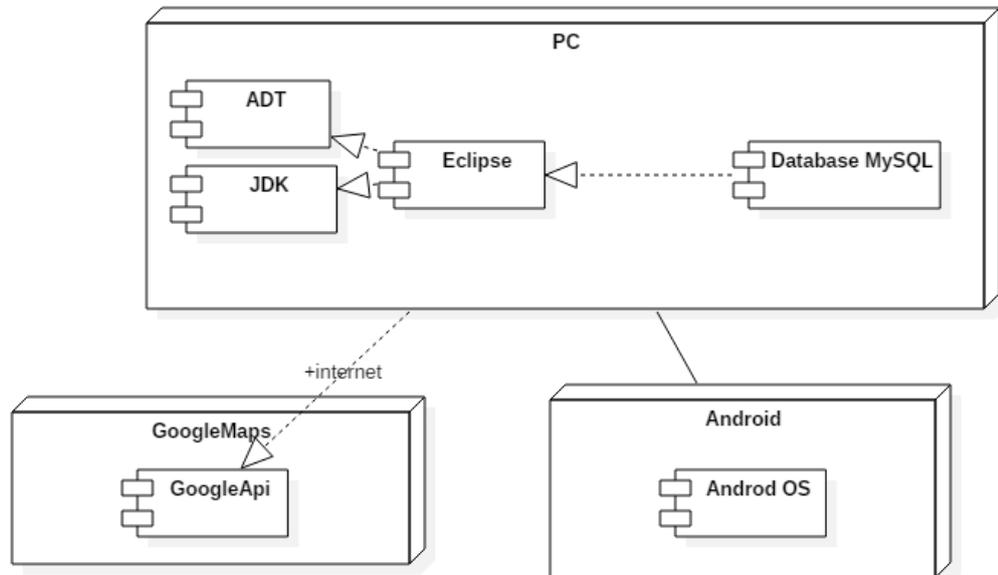
Gambar III.18

Gambar *Sequence Diagram* Komentar

Pada gambar diatas menjelaskan *user* akan menjalankan aplikasi, dapat dilihat *user* menjalankan aplikasi kemudian *user* mengklik aplikasi, maka tampillah *menu* utama aplikasi kemudian *user* mengklik *menu* komentar pada *menu* utama lalu komentar akan menampilkan *list* wisata yang ada di dalamnya. Kemudian *user* mengklik *list* wisata yang ada pada *menu* komentar maka *user* akan mengomentari wisata lombok yang ada pada aplikasi.

4. Development Diagram

Development diagram dibutuhkan untuk menggambarkan bentuk fisik dari sistem. *Development diagram* dari aplikasi ini adalah:

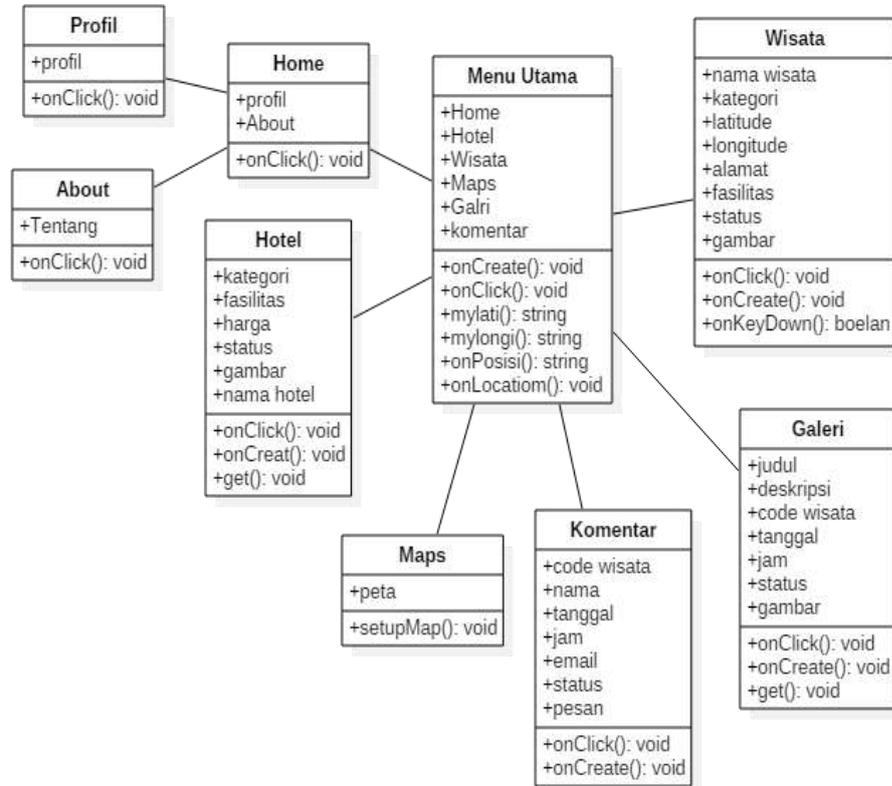


Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.19

Gambar Development Diagram

5. Class Diagram



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III.20

Gambar Class Diagram

3.4.4. User Interface

1. Menu Utama



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III. 21

Gambar *Menu Utama*

2. Menu Home



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III. 22

Gambar *Menu Home*

3. Menu Wisata

a. List Wisata



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III. 23

Gambar Menu Wisata / List Wisata

b. Kategori Wisata



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III. 24

Gambar *Menu* Wisata / Kategori Wisata

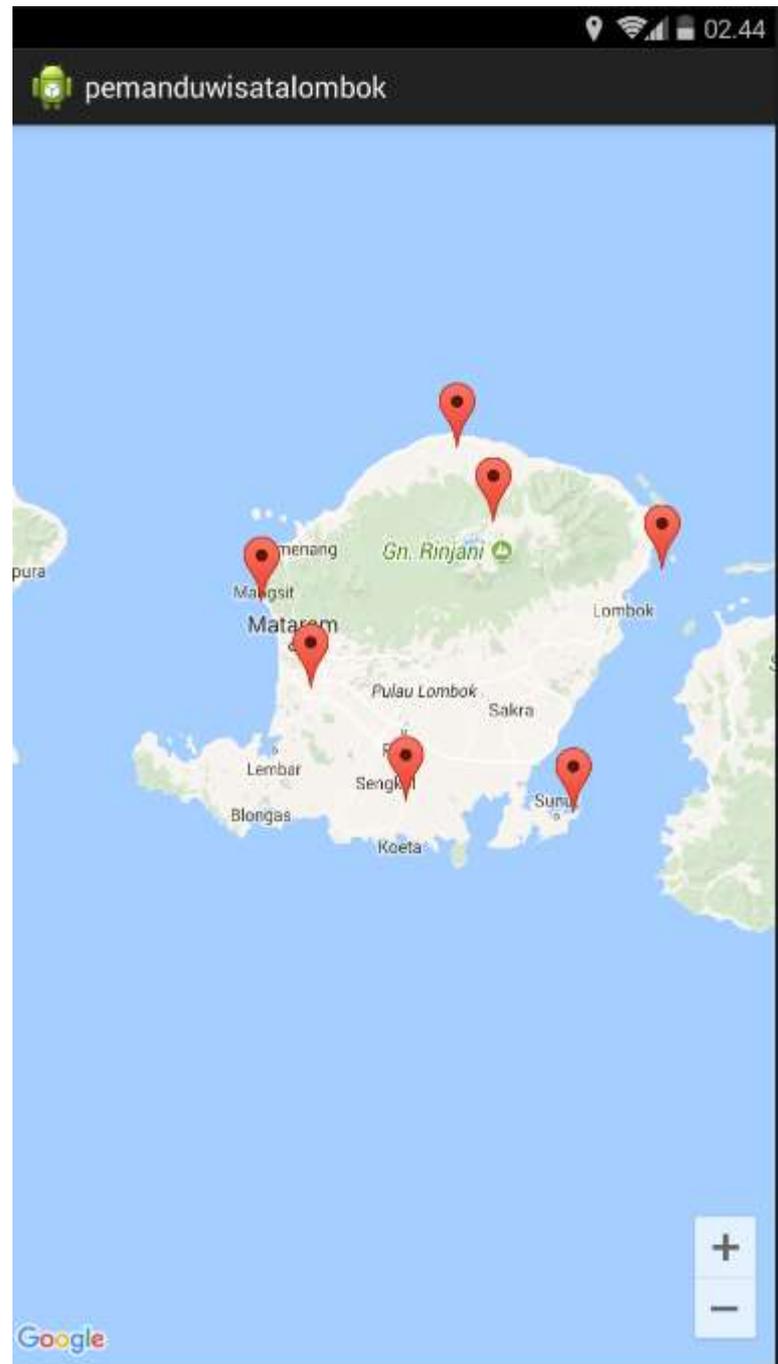
c. *Direction*



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III. 25
Gambar Menu Direction

4. Menu Maps



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III. 26
Gambar Menu Maps

5. Menu Galeri

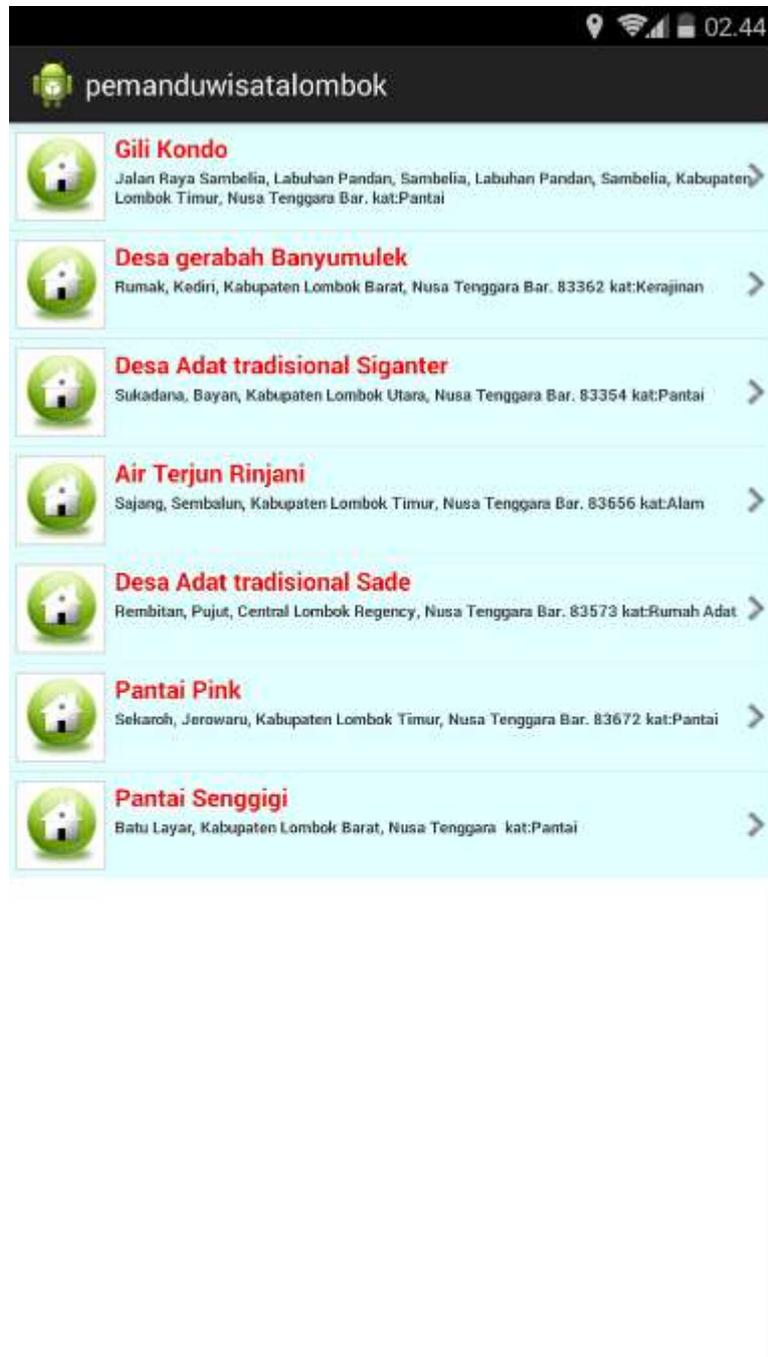


Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III. 26
Gambar Menu Galeri

6. Menu Komentar

a. List komentar



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III. 28
Gambar Menu Komentar

b. Komentar Wisata



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar III. 29
Gambar Menu Komentar Wisata

3.3 Implementasi

Implementasi merupakan hasil dari desain yang telah dirancang sebelumnya. Dari desain aplikasi yang telah dirancang implementasi dari aplikasi ini adalah *use case diagram, diagram activity*.

Aplikasi Pemandu Wisata Berbasis Android ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman Java dengan IDE Eclipse Juno dan dengan aplikasi database MySQL yang disimpan pada web server. Dalam pertukaran data dari web server ke lingkungan bahasa Java penulis menggunakan Javascript Object Notation (JSON) sebagai media perantara.

Dalam implementasinya Aplikasi Pemandu Wisata Berbasis Android ini dapat dijalankan pada perangkat mobile dengan platform Android minimal versi Froyo (2.2).

3.4 Testing

Pengujian *Black Box* Aplikasi pemandu wisata Lombok adalah sebagai berikut :

III. 5

Testing (pengujian)

Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
Masuk Ketampilan Utama	Memilih button yang akan dipilih	Sesuai
Button <i>Home</i>	Menampilkan button profil dan about	Sesuai
Button Profil	Menampilkan profil pembuat aplikasi	Sesuai
Button About	Menampilkan tentang aplikasi yang dibuat	Sesuai
Button <i>Hotel</i>	Menampilkan list <i>hotel</i> , kategori <i>hotel</i> dll	Sesuai
Button Wisata	Menampilkan list wisata, kategori wisata, jarak wisata dll	Sesuai
Button Maps	Menampilkan peta wisata atau titik wisata yang ada di lombok	Sesuai
Button Djikstra	Menampilkan jarak terdekat <i>menuju</i> wisata atau jarak terdekat yang ada di posisi skarang	Sesuai
Button Galeri	Menampilkan gambar-gambar yang ada di aplikasi atau gambar yang sudah di input oleh admin tentang wisata lombok	Sesuai
Button Komentar	Menampilkan daftar list wisata yang ada di lombok untuk dikomentari oleh <i>user</i>	Sesuai