

**APLIKASI PENGENALAN
TEMPAT DAN BANGUNAN BERSEJARAH
BANGKA BELITUNG BERBASIS MOBILE**

PROYEK AKHIR

Laporan akhir ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Sarjana Terapan/Dipolma IV Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung



Disusun Oleh:

REDI

NPM 1062024

**POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI
BANGKA BELITUNG
TAHUN 2024**

LEMBAR PENGESAHAN

APLIKASI PENGENALAN TEMPAT DAN BANGUNAN BERSEJARAH BANGKA BELITUNG BERBASIS MOBILE

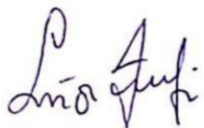
Oleh :

REDI NIM 1062024

Laporan akhir inidisetujui dan disahkan sebagai salah satu syarat kelulusan
Program Sarjana Terapan/Dipolma IV Politeknik Manufaktur Negeri Bangka
Belitung

Menyetujui,

Pembimbing 1



Linda Fujiyanti, S.T., M.T.I

NIP. 198109262014042001

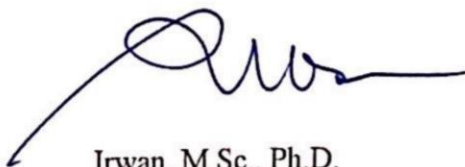
Pembimbing 2



Muhammad Setya Pratama S.E., M.Si.

NIP. 199208212019031021

Penguji 1



Irwan, M.Sc., Ph.D.

NIP. 197604182014041001

Penguji 2



Sari Mubaroh, M.Pd

NIP. 198501122019032015

PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Redi

NPM 1062024

Dengan Judul : Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah Bangka Belitung Berbasis Mobile

Menyatakan bahwa laporan akhir ini adalah hasil kerja saya sendiri dan bukan merupakan plagiat. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan bila ternyata dikemudian hari ternyata melanggar pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Sungailiat, 3 Desember 2023

Mahasiswa



(Redi)

ABSTRAK

Bangka Belitung merupakan suatu daerah yang memiliki banyak peninggalan warisan budaya bersejarah. Walaupun demikian, banyak masyarakat lokal yang kurang mengetahui peninggalan-peninggalan sejarah terutama tempat dan bangunan. Dinas kebudayaan di Bangka Belitung juga belum menemukan solusi bagaimana untuk mengenalkan sejarah kepada masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan media untuk memudahkan masyarakat dalam mengakses sejarah yang ada. Media yang cocok yaitu aplikasi *mobile* pengenalan tempat dan bangunan bersejarah Bangka Belitung kepada Masyarakat lokal. Tujuan aplikasi ini dibuat untuk memperkenalkan sejarah yang ada di Bangka Belitung ke pada masyarakat, mempermudah masyarakat untuk mencari tahu sejarah dan menambah edukasi pengguna. Metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini yaitu metode *prototype* yang memiliki tahapan pengumpulan kebutuhan, membangun *prototype*, Evaluasi *Prototype*, mengkodekan sistem, menguji system dan evaluasi system. Aplikasi ini dijalankan pada *platform* android. Dari pengujian beta didapatkan hasil sebesar 95,2% yang berarti aplikasi ‘layak’ digunakan.

Kata kunci : Aplikasi; Sejarah; Mobile; Prototype; Bangka Belitungan

ABSTRACT

Bangka Belitung is an area that has many historical cultural heritages. However, many local people do not know much about historical remains, especially places and buildings. The cultural service in Bangka Belitung has also not found a solution on how to introduce history to the public. Therefore, media is needed to make it easier for people to access existing history. A suitable medium is a mobile application introducing historical places and buildings of Bangka Belitung to the local community. The purpose of this application was created to introduce the history of Bangka Belitung to the public, make it easier for people to find out the history and increase user education. The method used in developing this application is the prototype method which has stages of gathering requirements, building a prototype, evaluating the prototype, coding the system, testing the system and evaluating the system. This application runs on the Android platform. From beta testing, the results were 95.2%, which means the application is 'worthy' of use.

Keywords : *Application; History; Mobile; Prototype; Bangka Belitung*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan Syukur penulis ucapkan dan panjatkan atas bantuan Allah SWT yang telah memperingankan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini dengan judul ***“Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah Bangka Belitung Berbasis Mobile”***, hingga akhirnya terselesaikan. Selain itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan dukungan kepada:

1. Bapak I Made Andik Setiawan, M.Eng, Ph.D. selaku Direktur Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
2. Bapak Irwan, M.Sc., Ph.D. selaku Wakil Direktur I Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
3. Bapak Muhammad Subhan, M.T selaku Wakil Direktur II Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
4. Bapak Eko Sulistyono, M.T selaku Wakil Direktur III Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
5. Bapak Zanu Saputra, S.ST., M.Tr.T selaku Kepala Jurusan Teknik Elektro dan Informatika Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
6. Bapak Ahmat Josi, M.Kom. selaku Kepala Prodi Diploma IV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
7. Ibu Yang Agita Rindri, M.Eng selaku Dosen Wali Kelas Jurusan Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
8. Ibu Linda Fujiyanti, ST.,M.Ti selaku Dosen Pembimbing Utama Proyek Akhir di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
9. Bapak Muhammad Setya Pratama, S.E., M.Si selaku Dosen Pembimbing Kedua Proyek Akhir di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
10. Terkhusus dan Istimewa kepada Ibu dan keluarga yang telah memberikan dukungan materi dan moril.

11. Bapak dan Ibu seluruh Dosen Prodi Diploma IV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, mendidik, dan membimbing peneliti selama perkuliahan.
12. Dosen dan staf pengajar di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung yang telah memberikan semangat, mendidik dan menginspirasi penulis.
13. Para sahabat Dipolma IV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak yang telah membantu dan memberikan masukan selama pengerjaan Tugas Akhir.

Dengan ini penulis menyadari kesalahan, kekurangan maupun sesuatu yang salah atau kurang dalam penulisan laporan ini, oleh itu penulis sangat membutuhkan kritik dan saran dari pembaca untuk memperbaiki laporan ini agar bisa menjadi lebih baik lagi. Penulis ucapkan cukup sekian dan terima kasih untuk pembaca yang telah membaca laporan Tugas Akhir ini.

Sungailiat, 3 Desember 2023

Mahasiswa



(Redi)

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABLE	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Proyek Akhir.....	3
BAB II DASAR TEORI.....	4
2.2 Penelitian Terdahulu	4
2.3 Sejarah	5
2.4 Cagar Budaya.....	5
2.5 <i>Mobile</i>	6
2.6 Aplikasi.....	6
2.7 <i>Android</i>	6
2.8 <i>Android Studio</i>	6
2.9 <i>Java</i>	7

2.10	<i>SDK</i>	7
2.11	<i>Database</i>	7
2.12	<i>Firebase</i>	8
2.12.1	Realtime Database	8
2.12.2	Storage.....	8
2.13	<i>Star UML</i>	8
2.13.1	Use Case Diagram	9
2.13.2	Activity Diagram.....	10
BAB III METODE PELAKSANAAN		12
3.1	Metode Penelitian	12
3.1.1	Pengumpulan Kebutuhan.....	13
3.1.2	Membangun Prototype	13
3.1.3	Evaluasi Prototype.....	14
3.1.4	Mengkodekan Sistem	14
3.1.5	Menguji Sistem.....	14
3.1.6	Evaluasi Sistem	17
3.1.7	Penggunaan Sistem.....	17
3.2	Rancangan Aplikasi	17
3.2.1	Use Case Diagram	17
3.2.2	Activity Diagram.....	18
3.3	Desain Aplikasi	19
3.3.1	Splash Screen	19
3.3.2	Desain Halaman Utama	21
3.3.3	Tampilan Desain dari Menu Ke-1	22
3.3.4	Tampilan Desain dari Menu ke-2	24

3.3.5	Tampilan Desain dari Menu-3.....	25
3.3.6	Tampilan Desain Menu Ke-4	26
3.3.7	Tampilan Desain Menu Ke-5	27
BAB IV PEMBAHASAN		29
4.1	Hasil Pengumpulan Kebutuhan.....	29
4.1.1	Data Cagar Budaya Kota Pangkalpinang	29
4.1.2	Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka	33
4.1.3	Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Barat	39
4.1.4	Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Tengah	50
4.1.5	Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Selatan	52
4.1.6	Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung.....	59
4.1.7	Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung Timur.....	64
4.2	Hasil <i>Database</i>	69
4.3	Realtime Database.....	69
4.4	Storage	70
4.5	Hasil Desain Aplikasi.....	70
4.5.1	Hasil tampilan dari desain splash 1 dan 2	70
4.5.2	Hasil dari desain halaman utama.....	72
4.5.3	Hasil Desain dari Menu Ke-1	73
4.5.4	Hasil Tampilan dari Pilihan Menu Ke-1.....	74
4.5.5	Hasil desain dari menu ke-2	75
4.5.6	Hasil desain dari menu ke-3	76
4.5.7	Hasil Desain dari Menu Ke-4.....	77
4.5.8	Hasil Desain dari Menu Ke-5.....	78
4.6	Hasil Pengujian Metode Testing Kuisisioner	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	87



DAFTAR TABLE

	Halaman
Tabel 2. 1 Bagian Use Case Diagram.....	9
Tabel 2. 2 Komponen Activity Diagram	10
Tabel 3. 1 Pertanyaan untuk testing kepada responden	15
Tabel 3. 2 Penjelasan keterangan mengisi Kuesioner.....	16
Tabel 3. 3 Penjelasan perhitungan nilai Kuesioner.....	16
Tabel 4. 1 Data Cagar Budaya Kota Pangkalpinang.....	29
Tabel 4. 2 Data Cagar Budaya Kota Pangkalpinang yang ada penjelasan sesuai laporan.....	31
Tabel 4. 3 Data Cagar Budaya Kota Pangkalpinang yang sumber penjelasannya diambil dari Internet	32
Tabel 4. 4 Data Cagar Budaya Kota Pangkalpinang yang belum ada penjelasan cagar budayanya	33
Tabel 4. 5 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka	34
Tabel 4. 6 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka yang ada penjelasan sesuai laporan.....	36
Tabel 4. 7 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka yang sumber penjelasannya diambil dari Internet	37
Tabel 4. 8 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka yang belum ada penjelasan cagar budayanya	37
Tabel 4. 9 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Barat.....	39
Tabel 4. 10 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Barat yang ada penjelasan sesuai laporan	44
Tabel 4. 11 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Barat yang sumber penjelasannya diambil dari Internet	46
Tabel 4. 12 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Barat yang belum ada penjelasan Cagar Budayanya.....	47
Tabel 4. 13 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Tengah	50

Tabel 4. 14 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Tengah yang ada penjelasan sesuai laporan	51
Tabel 4. 15 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Tengah yang belum ada penjelasan cagar budayanya	52
Tabel 4. 16 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Selatan.....	53
Tabel 4. 17 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Selatan yang ada penjelasan sesuai laporan	55
Tabel 4. 18 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Selatan yang sumber penjelasannya diambil dari Internet	56
Tabel 4. 19 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Selatan yang belum ada sumber penjelasannya.....	56
Tabel 4. 20 Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung.....	59
Tabel 4. 21 Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung yang sumber penjelasannya diambil dari Internet	61
Tabel 4. 22 Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung yang belum ada sumber penjelasannya	62
Tabel 4. 23 Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung Timur	64
Tabel 4. 24 Cagar Budaya Kabupaten Belitung Timur yang sumber penjelasannya diambil dari Internet	66
Tabel 4. 25 Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung Timur yang belum ada penjelasan cagar budayanya	67
Tabel 4. 26 Struktur Realtime Database di firebase	69
Tabel 4. 27 Storage Tempat Penyimpanan File Gambar	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Rangkaian Metode Prototipe	12
Gambar 3. 2 Use Case Diagram Penggunaan Aplikasi	18
Gambar 3. 3 Activity Diagram Pengguna dan Sistem.....	18
Gambar 3. 4 Desain Halaman Splash 1	20
Gambar 3. 5 Desain Halaman Splash 2.....	20
Gambar 3. 6 Desain Halaman Menu Utama.....	21
Gambar 3. 7 Tampilan Desain dari Menu Ke-1	22
Gambar 3. 8 Desain Hasil Pilihan Tampilan dari Menu Ke-1.....	23
Gambar 3. 9 Desain Tampilan dari Menu Ke-2.....	24
Gambar 3. 10 Tampilan Desain dari menu ke-3.....	25
Gambar 3. 11 Tampilan Desain Menu ke-4.....	26
Gambar 3. 12 Tampilan Desain Menu Ke-5.....	27
Gambar 3. 13 Hasil tampilan dari pilhan menu kabupaten	28
Gambar 4. 1 Splash 1	71
Gambar 4. 2 Splash 2	71
Gambar 4. 3 Halaman Utama	72
Gambar 4. 4 Tampilan dari menu tempat dan bangunan bersejarah.....	73
Gambar 4. 5 Hasil tampilan dari pilihan menu.....	74
Gambar 4. 6 Tampilan dari menu video	75
Gambar 4. 7 Tampilan dari menu benda sejarah	76
Gambar 4. 8 Tampilan dari menu album tempo dulu	77
Gambar 4. 9 Tampilan dari menu materi.....	78
Gambar 4. 10 Tampilan dari pilihan menu materi kabupaten	79
Gambar 4. 11 Grafik Hasil Penilaian Total Bobot Responden	80
Gambar 4. 12 Grafik Hasil Persentase dari Responden.....	81
Gambar 4. 13 Grafik nilai kesusruhan rata-rata Persentase Responden	81

Gambar Lampiran 1 Bukti Testing Aplikasi.....	88
Gambar Lampiran 2 Bukti Penguploadan Aplikasi di di Google Play Console untuk di tampilkan di playstore	88
Gambar Lampiran 3 Tempat Penyimpanan dan Menambah Data di Firebase Realtime Database.....	89
Gambar Lampiran 4 Penambahan data bisa lewat Labtop maupun handphone android.....	89
Gambar Lampiran 5 Tempat penyimpanan Gambar di Firbase Storage	90



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	87
Lampiran 2 Testing Penggunaan Aplikasi Kepada Bapak Taufik Hidayat , S.Sos.. M.Kom. Selaku Kepala Seksi Sejarah, Cagar Budaya dan Museum	88
Lampiran 3 Pengupload Aplikasi di Google Play Consle	88
Lampiran 4 Tempat Penyimpanan dan Menambah Data Sejarah Cagar Budaya di Firebase Realtime Database	89
Lampiran 5 Penambahan data bisa lewat Labtop maupun handphone android ...	89
Lampiran 6 Tempat penyimpanan Gambar di Firbase Storage	90
Lampiran 7 Bukti Testing.....	91
Lampiran 8 Bukti Testing.....	92
Lampiran 9 Bukti Testing.....	93
Lampiran 10 Bukti Testing.....	94
Lampiran 11 Bukti Testing.....	95
Lampiran 12 Bukti Testing.....	96
Lampiran 13 Bukti Testing.....	97
Lampiran 14 Bukti Testing.....	98
Lampiran 15 Bukti Testing.....	99
Lampiran 16 Bukti Testing.....	100
Lampiran 17 Kode Program	101
Lampiran 18 Surat Bukti Penyerahan Sistem.....	117

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah cagar budaya merupakan warisan dimana terdapat informasi peninggalan sejarah yang mempresentasikan mengenai kekeluhuran budaya. Peninggalan sejarah merupakan warisan kekayaan budaya yang melestarikan eksistensinya bahkan menjadikan wisata dan edukasi. Namun masyarakat Provinsi Kepulauan Bangka Belitung masih banyak yang belum mengetahui sejarah [1].

Bangka Belitung adalah salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki warisan cagar budaya tempat dan bangunan bersejarah. Kepulauan provinsi Bangka Belitung banyak meninggalkan warisan cagar budaya bersejarah dan budaya adat isitiadat yang masih terjaga yang menjadikan Provinsi Bangka Belitung sebagai salah satu tujuan wisata sejarah. Ada beberapa peninggalan peristiwa sejarah di provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang memiliki yaitu Kota Pangkalpinang 49 cagar budaya, Bangka 47 cagar budaya, Bangka Barat 88 cagar budaya, Bangka Tengah 18 cagar budaya, Bangka Selatan 45 cagar budaya, Belitung 38 cagar budaya, Belitung Timur 27 cagar budaya sesuai dari dalam laporan pendataan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata provinsi Kepulauan Bangka Belitung untuk mencari tambahan penjelasan mengenai tempat dan bangunan bersejarah peneliti mendatangi perpustakaan provinsi di kota Pangkalpinang dan mencari di internet [2].

Aplikasi *Mobile* adalah aplikasi dari perangkat lunak yang dapat berjalan di perangkat *mobile* seperti *Smartphone*, *Android*, *Tablet*, *Iped* dan memiliki sistem operasi yang sangat mendukung diperangkat lunak secara mandiri. Teknologi *Mobile* sekarang sangat cepat perkembangannya sangat bagus dijadikan media untuk memperkenalkan tempat dan bangunan

bersejarah diprovinsi Kepulauan Bangka Belitung. Teknologi *mobile* yang berbasis android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk membuat suatu aplikasi [3].

Android adalah sistem operasi yang digunakan *handphone seluler* yang telah memberikan *platform* terbuka bagi para pembuat untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri. *Smartphone* telah menjadi salah satu kebutuhan pribadi bagi pengguna saat ini [4].

Dengan judul Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah Bangka Belitung Berbasis *Mobile*, penulis akan membuat sebuah aplikasi yang akan mempermudah masyarakat dalam *mengakses* dan mencari tahu tentang sejarah. Berdasarkan pengamatan penulis dapat membuat dan mengubah dalam pencarian data sejarah yang lebih lengkap aplikasi ini sangat cocok di gunakan masyarakat dan bagi pencinta sejarah [3].

Orang dewasa maupun para remaja sudah bisa menggunakan *handphone* android tidak seperti beberapa tahun sebelumnya. Mulai dari *brand handphone* terkenal sampai yang biasa saja, *handphone* telah menjadi bagian yang sulit terpisahkan oleh kehidupan canggih saat ini. Secara umum remaja atau orang dewasa telah banyak menggunakan media sosial *handphone* sebagai alat pencarian di *internet*, menambah ilmu pengetahuan, berkomunikasi dan bermain *game* [5].

Maka dari itu, peneliti membuat sebuah aplikasi yang bisa digunakan pengguna untuk mengenalkan tempat dan bangunan bersejarah yang ada di provinsi Kepulauan Bangka Belitung nantinya berisi tentang informasi cagar budaya bersejarah seperti nama cagar budaya, jenis , gambar, video dan penjelasan mengenai cagar budaya tersebut. Tujuan aplikasi ini dibuat untuk memperkenalkan sejarah dan mempermudah pengguna dalam mengakses sejarah yang ada di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung [6].

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas, maka beberapa masalah dapat dirumuskan dalam proyek akhir, yaitu:

1. Bagaimana perancangan aplikasi pengenalan tempat dan bangunan bersejarah?
2. Bagaiman menerapkan metode *prototype* pada aplikasi pengenalan tempat dan bangunan bersejarah yang ada di Bangka Belitung?

1.3 Tujuan Proyek Akhir

Beberapa tujuan aplikasi *mobile* sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi pengetahuan bersejarah untuk si pengguna.
2. Sejarah cagar budaya yang ada di Bangka Belitung bisa diketahui oleh pengguna aplikasi khususnya yang ada di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

BAB II

DASAR TEORI

2.2 Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung pembuatan Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah yang ada di Bangka Belitung, penulis telah mencari beberapa referensi pada penelitian yang hampir sama sebelumnya yang berjudul “Aplikasi Pengenalan Situs di Kota Pekanbaru dengan *Augmented Reality Markes* Berbasis Android”. Penelitian ini bertujuan untuk sarana publikasi dan pengenalan kepada masyarakat luas khususnya masyarakat kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Developmenet Lifecycle (MDLC)* yang bertujuan untuk membangun sebuah media pengenalan yang lebih menarik dan intraktif. Berdasarkan hasil pengujian metode testing kuisisioner, dapat diartikan bahwa sistem bernilai informatif dan berhasil dalam membantu pengguna untuk mengenal warisan bersejarah di Provinsi Pekanbaru [1].

Penelitian tentang cagar budaya yang pernah ditulis oleh Nia Metafani (2020) yang berjudul “Pengenalan Cagar Budaya Tangerang berbasis Android di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang”. Dalam penelitian tersebut membahas tentang sejarah cagar budaya aplikasi ini bisa menampilkan sesuai jenis cagar budaya, gambar, deskripsi, maps dan bisa menampilkan dokumen berbentuk pdf dan aplikasi ini dapat digunakan untuk *hanphone* dengan sistem *operasi Android* dan terhubung pada *Database Firebase* sebagai basis data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah waterfall [3].

Penelitian selanjutnya yaitu berjudul “Rancangan Bangunan Aplikasi Pengenalan Budaya Wakatobi Berbasis Android”. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mengenal apa saja budaya di

Wakatobi yang begitu menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *prototype* [7].

Persamaan dari penelitian-penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mendapatkan informasi tentang daerah- daerah wisata sejarah.

Perbedaan dari penelitian-penelitian diatas dengan penelitian ini adalah Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah Bangka Belitung Berbasis *Mobile* dibangun menggunakan android studio yang terhubung dengan *firebase*. *Firestore* merupakan tempat penyimpanan data sehingga jika ada perubahan bisa di upload , sehingga diharapkan memiliki beberapa kelebihan baik dari segi kemudahan operasional maupun kecepatan akses.

2.3 Sejarah

Sejarah merupakan warisan dimana terdapat informasi peninggalan sejarah yang mempresentasikan mengenai keleluhuran budaya. Peninggalan sejarah merupakan warisan kekayaan budaya yang melestarikan eksistensinya. sejarah adalah penalaran yang bersandar pada fakta, kebenaran sejarah terletak dalam kesediaan sejarawan untuk meneliti sumber sejarah secara tuntas dan mengungkapkannya secara objektif [8].

2.4 Cagar Budaya

Cagar budaya adalah bagian integral dari identitas suatu masyarakat dan menempatkan warisan yang harus dijaga untuk generasi mendatang yang melibatkan plestarian benda-benda bersejarah, tempat-tempat bersejarah dan peninggalan sejarah lainnya seperti situs, bangunan, dan struktur. Menurut UU no. 11 tahun 2010, cagar budaya adalah warisan budaya Kawasan Cagar Budaya di darat dan di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan melalui proses penetapan [9].

2.5 Mobile

Sejarah perangkat *mobile* dimulai dengan ponsel pertama yang diperkenalkan pada awal tahun 1980an. Ponsel-ponsel pertama ini memiliki ukuran yang besar dan berat, dengan fitur terbatas dibandingkan dengan perangkat modern saat ini. Dengan adanya membuka jalan untuk revolusi dalam komunikasi jarak jauh. Perangkat *mobile* telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari kita, membentuk cara kita berkomunikasi, bekerja, dan berinteraksi dengan dunia sekitar. evolusi perangkat *mobile* dari awal hingga saat ini, melacak perubahan signifikan dalam desain, fungsionalitas, dan dampaknya pada pengguna [10].

2.6 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu sub bidang perangkat lunak yang memanfaatkan kemampuan komputer untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang memberikan keuntungan untuk si pengguna[3].

2.7 Android

Android adalah sebuah sistem yang digunakan pada *handphone* yang terdapat *linux* sebagai landasan sistem. *Android* memiliki sumber terbuka yang memberikan izin kepada siapa saja dalam pengembangan sistem. *Android* adalah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi [11].

2.8 Android Studio

Android studio merupakan *Integrated Development Environment* atau disingkat *IDE* untuk membuat sebuah aplikasi *android* berdasarkan *Intellij IDEA*. *Intellij IDEA* merupakan komponen *Java* yang dikembangkan oleh JetBrains, untuk membuat perangkat lunak komputer. *Android Studio*

merupakan langkah-langkah teknis yang melibatkan berbagai aspek dari desain antarmuka pengguna hingga pemrograman fungsionalitas [12].

2.9 Java

Bahasa pemrograman *Java* awalnya dikembangkan oleh Sun Mikrosistem dan dirilis pada tahun 1995 sebagai komponen inti dari *platform Java Sun Mikrosistem*. *Java* merupakan bahasa pemrograman utama yang digunakan untuk pengembangan android. Saat menggunakan *Android Studio*, secara efektif membangun aplikasi dengan menggunakan *Java* bersama dengan *Android SDK (Software Development Kit)* [12].

2.10 SDK

SDK merupakan alat pengembangan perangkat lunak yang dipakai oleh pembuat untuk membuat, menguji, dan memperkembangkan aplikasi *Android*. Saat ini *Android* sudah mendukung arsitektur x86 pada *Linux* (distribusi *Linux* apapun untuk desktop modern), *Mac OS X* 10.4.8 atau lebih, *Windows XP* atau *Vista*. Ini adalah rangkaian alat yang sangat penting untuk mengembangkan aplikasi *mobile* yang berjalan pada *platform android*. *Android SDK* terdiri dari *debugger*, *libraries*, *handset emulator*, dan *dokumentasi*. *Android SDK* adalah sebuah *tool* yang dibutuhkan mengembangkan aplikasi berbasis *Android* yang biasanya digunakan bahasa pemrograman *Java* [3].

2.11 Database

Database adalah sistem yang dirancang untuk menyimpan, mengelola, dan mengorganisasi data secara efisien. Ini adalah kumpulan data yang terstruktur yang dapat diakses, dikelola, dan diperbarui dengan cara yang sistematis. Layanan ini menyediakan pemekaran aplikasi API memungkinkan aplikasi data disinkronisasi oleh klien dan disimpan *dicloud Firebase* [13].

2.12 Firebase

Firestore adalah *platform* pengembangan *mobile* yang menyediakan berbagai layanan dan alat untuk membangun aplikasi *mobile* berkualitas tinggi. *Firestore* menyediakan *library* untuk berbagai *client platform* yang memungkinkan integrasi dengan *Android*, *iOS*, *JavaScript*, *Java*, *Objective-C* dan *Node* aplikasi *Js* atau sebagai layanan *Database as a Service* dengan konsep waktu nyata atau disebut konsep *realtime*. Dikembangkan oleh *Google*, *Firestore* menyediakan solusi untuk menyimpan data, mengautentikasi pengguna, menyediakan analitik [3].

2.12.1 Realtime Database

Realtime Database merupakan *database cloud* yang menyimpan dan menyinkronkan data secara *realtime*. Ini memungkinkan aplikasi untuk berbagi data di seluruh pengguna dan perangkat secara instan [10].

2.12.2 Storage

Firestore Storage adalah layanan penyimpanan berkas yang terdapat di *Firestore* dari kebijakan pengembangan *mobile* yang dikembangkan oleh *Google*. *Firestore Storage* memungkinkan pengembang untuk menyimpan dan mengelola berkas-berkas gambar dalam *cloud* secara aman dan mudah diakses [10].

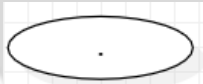
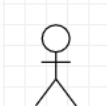
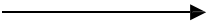
2.13 Star UML

Star UML merupakan bahasa standar yang biasanya digunakan oleh para pembuat perangkat lunak untuk merancang desain perangkat lunak, arsitektur, dan interaksi antara berbagai komponen dalam sebuah proyek perangkat lunak. *UML* adalah bagian struktur dan teknik untuk perangkaian desain program *OOP* serta aplikasinya. *Star UML* diperkenalkan oleh objek management group, sebuah organisasi yang membuat model, teknologi, dan standar *OOP* pada 1980-an [13].

2.13.1 Use Case Diagram

Diagram *Use Case* merupakan diagram dalam UML biasanya digunakan untuk menggambarkan hubungan antara perangkat lunak yang akan dikembangkan dan pengguna eksternal yang terhubung dengan sistem tersebut. *Use case* diagram terdiri dari elemen atau simbol yang memperkenalkan suatu sistem yang akan dibangun serta menjelaskan bagaimana tahap-tahap yang seharusnya dikerjakan oleh sistem [14].

Tabel 2. 1 Bagian Use Case Diagram

Simbol	Arti bagian simbol
Use Case 	<i>Use Case</i> merupakan skenario atau situasi konkret yang menampilkan hubungan antara satu atau lebih pengguna dengan sistem tersebut. Setiap <i>Use Case</i> memiliki tujuan atau hasil yang diinginkan.
Aktor 	<i>Aktor</i> adalah pengguna yang bersangkutan dengan sistem. <i>Aktor</i> mungkin merupakan pengguna manusia, sistem lain, perangkat keras, atau kompon eksternal lainnya yang terlibat dalam interaksi dengan sistem.
Directed 	<i>Directed</i> adalah hubungan antara pengguna dan <i>use case</i>


<p>Include</p> <p>-----<<include>>-----></p>	<p><i>Include</i> adalah relasi yang digunakan jika dibutuhkan untuk menggunakan fungsinya dsebauh aplikasi tersebut.</p>
---	---


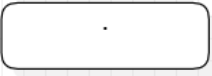


Tabel diatas adalah komponen *use case* diagram yang digunakan peneliti untuk sebagai merancang dan mempresentasikan alur penggunaan didalam sistem.

2.13.2 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan gambaran aliran fungsionalitas dari sistem. Padalangkah rangkaian sistem, diagram aktivitas dapat digunakan untuk memperlihatkan aliran kerja sistem. *Use case* diagram terdiri dari beberapa pengelompokan yang saling berhubungan yang dihubungkan untuk membuat sistem yang teratur yang dilakukan oleh *aktor*. [11].

Tabel 2. 2 Komponen Activity Diagram

Nama dan Simbol	Penjelasan
<p>Initial</p> 	<p><i>Initial</i> adalah simbol awal yang digunakan untuk menunjukkan titik awal. Simbol ini menandai tempat di mana proses atau aktivitas dimulai dalam diagram. Sering digunakan untuk menggambarkan langkah pertama dalam alur kerja atau aktivitas yang sedang dijelaskan.</p>
<p>Activity Partition</p>	<p><i>Activity Partition</i> adalah salah satu elemen yang digunakan untuk mengelompokkan aktivitas-aktivitas yang terkait dalam diagram agar lebih mudah dimengerti. Dengan kata lain, <i>Activity</i></p>

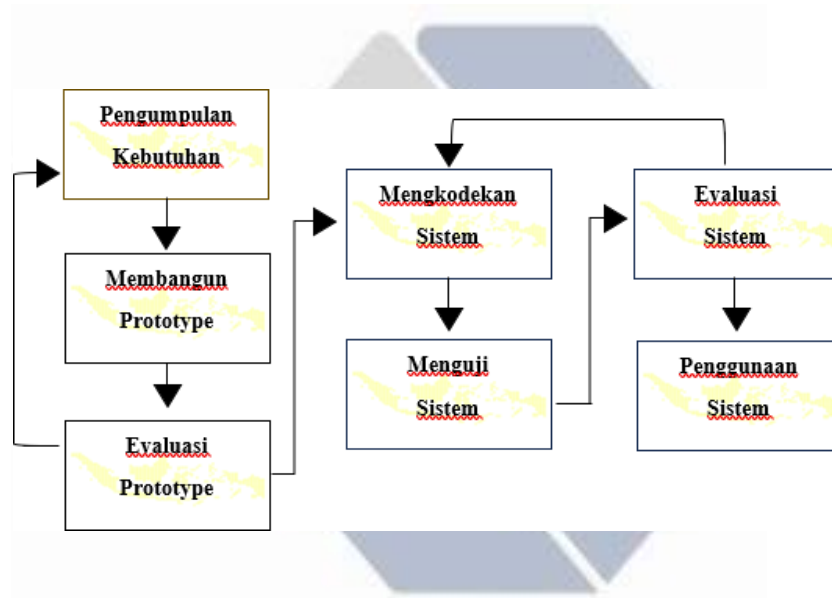
	<p><i>Partition</i> membantu memisahkan aktivitas ke dalam kelompok berdasarkan pemilik atau pihak yang bertanggung jawab.</p>
<p>Action</p> 	<p><i>Action</i> adalah <i>elemen</i> yang digunakan untuk merepresentasikan tindakan atau aktivitas yang terjadi dalam suatu proses atau alur kerja. <i>Elemen Action</i> adalah bagian penting dalam menggambarkan alur kerja dalam <i>Activity Diagram</i>.</p>
<p>Control Flow</p> 	<p><i>Control Flow</i> adalah <i>elemen</i> yang digunakan untuk menggambarkan urutan atau aliran dari satu aktivitas atau aksi ke aktivitas atau aksi lainnya dalam suatu proses atau alur kerja. <i>Elemen Control Flow</i> digunakan untuk menunjukkan bagaimana tindakan atau aktivitas dijalankan dalam suatu diagram dan menggambarkan hubungan antara aktivitas tersebut.</p>
<p>Final</p> 	<p><i>Final</i> adalah simbol yang digunakan untuk menunjukkan titik akhir dari suatu aktivitas atau alur kerja. <i>Elemen Final</i> menggambarkan saat dimana aktivitas atau alur kerja telah selesai atau berakhir.</p>

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pengenalan tempat dan bangunan bersejarah peneliti menggunakan metode *prototipe* untuk menyelesaikan tugas akhir. Rangkaian Metode *prototipe* dibawah ini pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Rangkaian Metode Prototipe

Gambar 3.1 di atas merupakan gambar dari rangkaian alur metode *prototipe*, langkah pertama yang dilakukan yaitu pengumpulan kebutuhan dengan cara wawancara. Tahap kedua membuat *prototipe* sistem berdasarkan hasil dari data yang terkumpul. Langkah berikutnya, memperlihatkan hasil kepada pengguna untuk mengevaluasi, pada tahap ini jika terdapat perubahan dari pengguna maka akan kembali ke tahap sebelumnya. Jika tidak dapat masukan dari pengguna akan melanjutkan ke Langkah selanjutnya yaitu menguji coba sistem. Untuk tahap berikutnya menyerahkan hasil kepada pengguna untuk melakukan evaluasi [15].

3.1.1 Pengumpulan Kebutuhan

Tahap Pengumpulan kebutuhan untuk mengidentifikasi, memahami, dan mendokumentasikan kebutuhan dari pemakai atau pemangku kepentingan dalam pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan pendekatan *prototyping*. Pendekatan ini memungkinkan pengguna dan pengembang untuk berinteraksi lebih awal melakukan proses pengembangan perangkat lunak dan menciptakan *prototipe* yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan dan mengonfirmasi kebutuhan. Ada beberapa tahap yang dilakukan peneliti yaitu :

- Wawancara

Dalam tahap pengumpulan kebutuhan peneliti melakukan perjanjian pertemuan kepada Ibu Wydia Kemala Sari, S.T., M.Si Sebagai Kepala Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Lalu peneliti melakukan wawancara mengenai data Cagar Budaya. Selanjutnya peneliti di suruh mendatangi Bapak Taufik Hidayat Selaku Kepala Seksi Sejarah, Cagar Budaya dan Museum. Di tahap ini peneliti mewawancari mengenai Cagar Budaya dan meminta data Cagra Budaya untuk kebutuhan proyek akhir [7].

3.1.2 Membangun Prototype

Membangun *prototype* adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak di mana *prototype* atau model awal dari sistem atau aplikasi perangkat lunak dibuat sebelum pengembangan versi finalnya. Setelah melakukan pengumpulan kebutuhan peneliti membangun dan merancang sistem Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sesuai kebutuhan pengguna berdasarkan pengumpulan kebutuhan.

3.1.3 Evaluasi Prototype

Evaluasi *prototype* adalah tahap penting dalam pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan pemangku kepentingan terkait *prototipe* yang telah dibangun. Proses evaluasi membantu untuk memastikan bahwa *prototipe* memenuhi kebutuhan dan harapan yang telah ditentukan, serta memungkinkan perbaikan dan perubahan yang diperlukan sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan perangkat lunak yang lebih lanjut.

Pada tahap ini peneliti menyerahkan hasil *prototipe* ke Kepala Seksi Sejarah, Cagar Budaya dan Museum untuk dapat dievaluasi. Jika terdapat perbaikan maka Kepala Seksi Sejarah, Cagar Budaya dan Museum memperbaiki hasil *prototipe* untuk diperbaiki sesuai dengan kebutuhan *pengguna*. Jika tidak, maka akan melanjutkan membuat kode program sesuai *dengan prototipe* yang telah dibangun.

3.1.4 Mengkodekan Sistem

Mengkodekan sistem dalam konteks metode *prototyping* melibatkan pembuatan kode untuk *prototype* perangkat lunak yang akan digunakan untuk menguji dan mengevaluasi konsep dan fitur sebelum pengembangan versi final. Ditahap ini peneliti melakukan pengkodekan sistem dengan Bahasa pemograman *java* di *android studio*.

3.1.5 Menguji Sistem

Menguji sistem adalah langkah penting untuk memastikan bahwa *prototipe* perangkat lunak Anda memenuhi kebutuhan dan tujuan yang ditentukan serta untuk mengidentifikasi masalah atau kekurangan yang perlu diperbaiki. Untuk ditahap ini peneliti melakukan pengujian sistem apakah sistem ini sesuai dan berfungsi sesuai rancangan [16].

- Testing

Testing dilakukan agar peneliti untuk mengetahui kepuasan pengguna dalam penggunaan Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dengan mengisi kuesioner kepada *Interview* untuk mengetahui sudah layak apa belum.

$$\text{Rata – Rata} = \frac{\text{Jumla Nilai Bobot Interviwe.....}}{\text{Total Interviwe}} \dots\dots\dots [17]$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Rata Rata}}{\text{Bobot Maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots [17]$$

Dibawah ini merupakan 10 pertanyaan untuk testing kepada *responden* penggunaan system yang terdapat di table 3.1

Tabel 3. 1 Pertanyaan untuk testing kepada responden

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bagaimana responsivitas aplikasi ini pada perangkat <i>mobile</i> yang anda gunakan?					
2	Seberapa baik antarmuka pengguna adaptasi layar perangkat <i>mobile</i> ?					
3	Bagaimana kemudahan navigasi aplikai pada layar perangkat <i>mobile</i> ?					
4	Apakah elemen-elemen grafis mudah dibaca dan terlihat jelas pada layar kecil?					
5	Sejauh mana fitur-fitur aplikasi dapat dioptimalkan untuk penggunaan pada perangkat <i>mobile</i> ?					
6	Bagaimana kinerja aplikasi ketika menggunkan fitur pengenalan tempat bersejarah dilokasi dengan internet yang terbatas					

7	Apakah tata letak dan desain aplikasi dirancang dengan baik untuk ukuran layar perangkat <i>mobile</i> ?					
8	Seberapa baik aplikasi ini berinteraksi dengan <i>system</i> operasi <i>mobile</i> yang umum digunakan?					
9	Apakah terdapat masalah kompatibilitas dengan beberapa <i>model</i> atau merek perangkat <i>mobile</i> ?					
10	Bagaiman kemudahan akses ke fitur-fitur utama aplikasi melalui tampilan layar penuh?					

Dibawah ini merupakan keterangan mengisi hasil dalam pengisian kuesioner oleh pengguna yang terdapat di table 3.2.

Tabel 3. 2 Penjelasan keterangan mengisi Kuesioner

Kategori	Penjelasan
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Dibawah ini merupakan perhitungan nilai dalam mengisi kuesioner yang dapat dilihat pada table 3.2

Tabel 3. 3 Penjelasan perhitungan nilai Kuesioner

Persentase	Penjelasan
0% - 20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup

61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

3.1.6 *Evaluasi Sistem*

Evaluasi sistem adalah tahap kunci dalam pengembangan perangkat lunak yang melibatkan analisis dan penilaian terhadap *prototipe* yang telah dibangun. Evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa *prototipe* memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan proyek, serta untuk mengidentifikasi masalah, perbaikan, atau perubahan yang perlu dilakukan sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan lebih lanjut.

3.1.7 *Penggunaan Sistem*

Penggunaan sistem melibatkan tahap di mana *prototipe* perangkat lunak digunakan untuk menguji, mengevaluasi, atau mengumpulkan umpan balik terkait sistem yang akan dikembangkan sebelum memasuki tahap pengembangan yang lebih lanjut. Penggunaan sistem adalah tahap terakhir dari proses penelitian, setelah dapat persetujuan dan sistem telah berjalan atau berfungsi dengan baik.

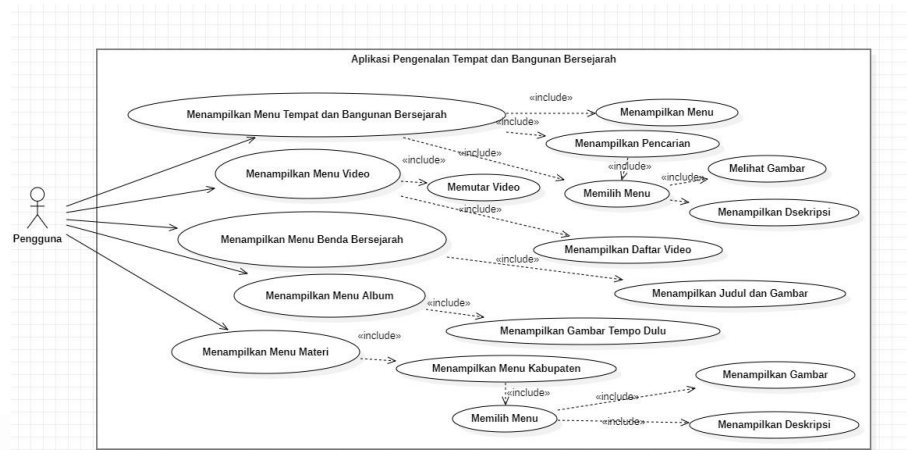
3.2 Rancangan Aplikasi

Rancangan aplikasi dengan menggunakan metode *prototype* dengan judul Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung Berbasis Mobile [18].

3.2.1 *Use Case Diagram*

Di bawah ini adalah gambar *use case diagram* Penggunaan aplikasi pengenalan tempat dan bangunan bersejarah di Provinsi

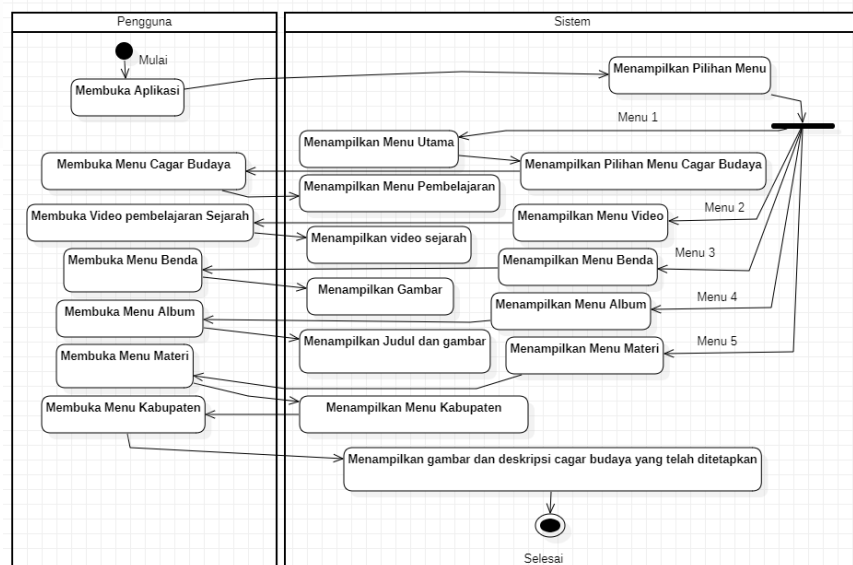
Kepulauan Bangka Belitung berbasis *mobile* ditunjukkan pada gambar 3.2 dibawah ini.



Gambar 3. 2 Use Case Diagram Penggunaan Aplikasi

3.2.2 Activity Diagram

Dibawah ini gambar *activity diagram* antara pengguna dan bagaimana sistemnya berjalan dalam penggunaan Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.



Gambar 3. 3 Activity Diagram Pengguna dan Sistem

3.3 Desain Aplikasi

Desain Aplikasi adalah rancangan sebuah sistem yang dibuat oleh peneliti untuk mendesain aplikasi yang akan digunakan pengguna antarmuka Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah agar lebih efektif dan efisien yang melibatkan perancangan tata letak, penggunaan warna, simbol, ikon, dan lain-lainnya, dan interaksi pengguna untuk menciptakan agar lebih optimal [18].

3.3.1 *Splash Screen*

Splash dalam konteks aplikasi Android mengacu pada layar pembuka atau layar sambutan yang muncul sebentar saat aplikasi diluncurkan sebelum pengguna diarahkan ke layar utama atau halaman utama aplikasi. Tujuan dari *splash screen* ini adalah memberikan kesan visual awal kepada pengguna, menyampaikan merek atau logo aplikasi, dan memberikan sedikit waktu bagi aplikasi untuk memuat sumber daya awal sebelum masuk ke tampilan utama. Durasi yang digunakan 1000 *delay* yang terdapat pada gambar 3.4 dan 3.5 dibawah ini [19].



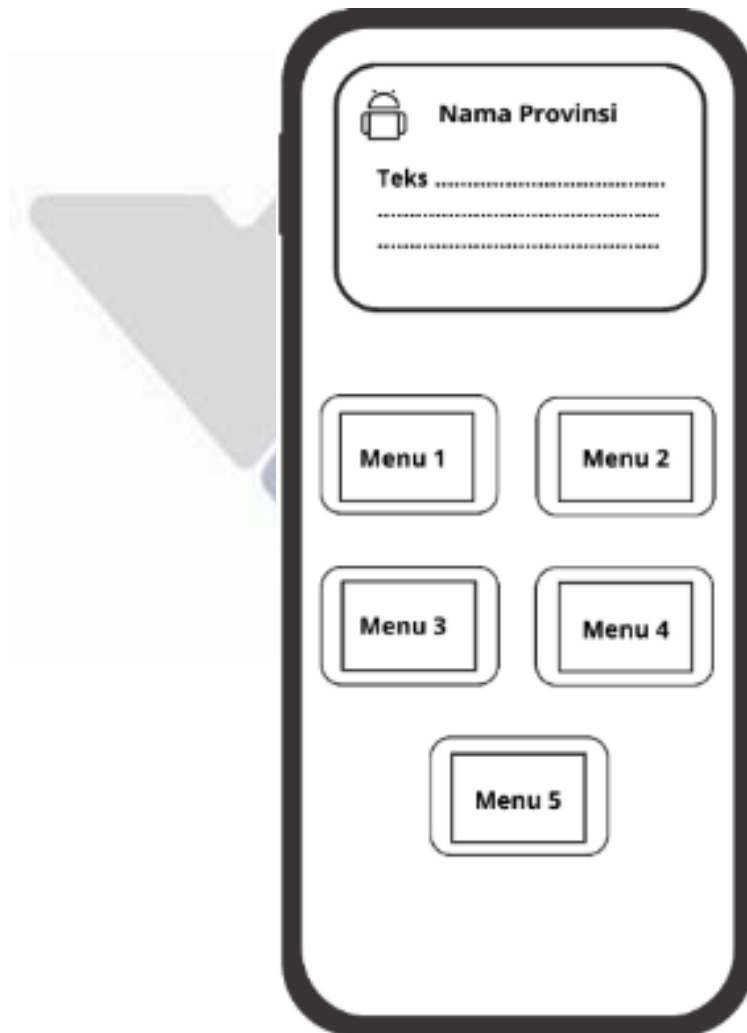
Gambar 3. 4 Desain Halaman Splash 1



Gambar 3. 5 Desain Halaman Splash 2

3.3.2 Desain Halaman Utama

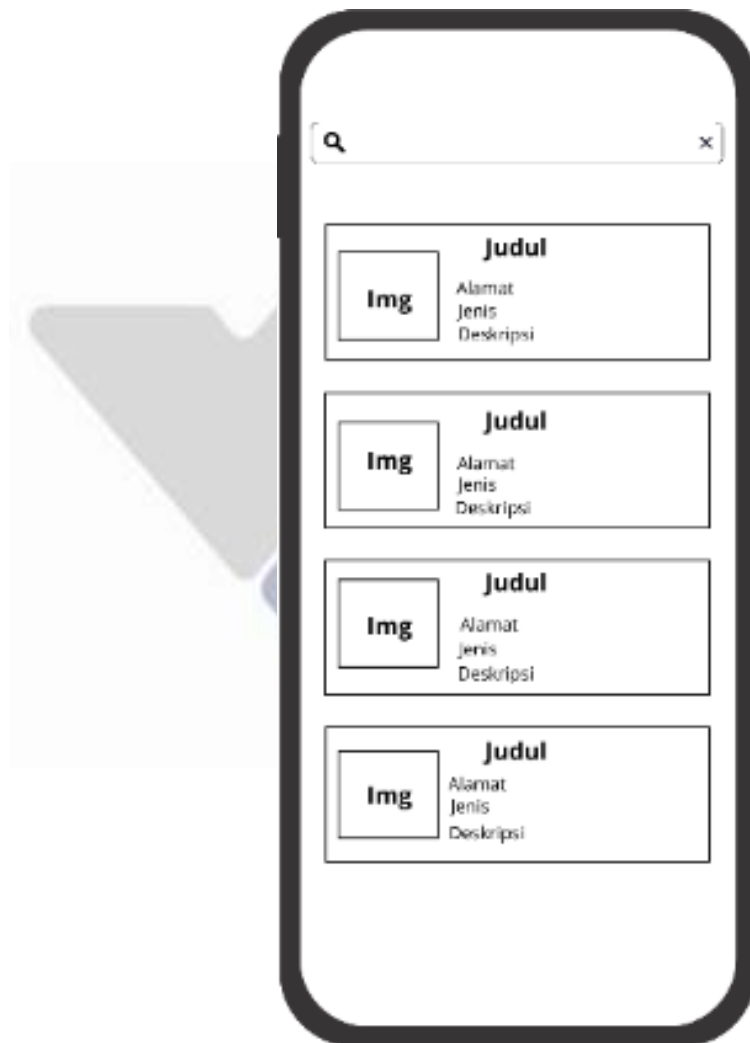
Selesai halaman *splash* pertama dan kedua maka, akan muncul halaman menu utama. Halaman utama adalah tampilan pertama yang muncul ketika pengguna membuka aplikasi ini adalah titik awal dari aplikasi dan tempat di mana pengguna biasanya berinteraksi dengan konten utama atau fitur-fitur aplikasi. Halaman utama berisi 5 pilihan menu yang terdapat pada gambar 3.6 di bawah ini.



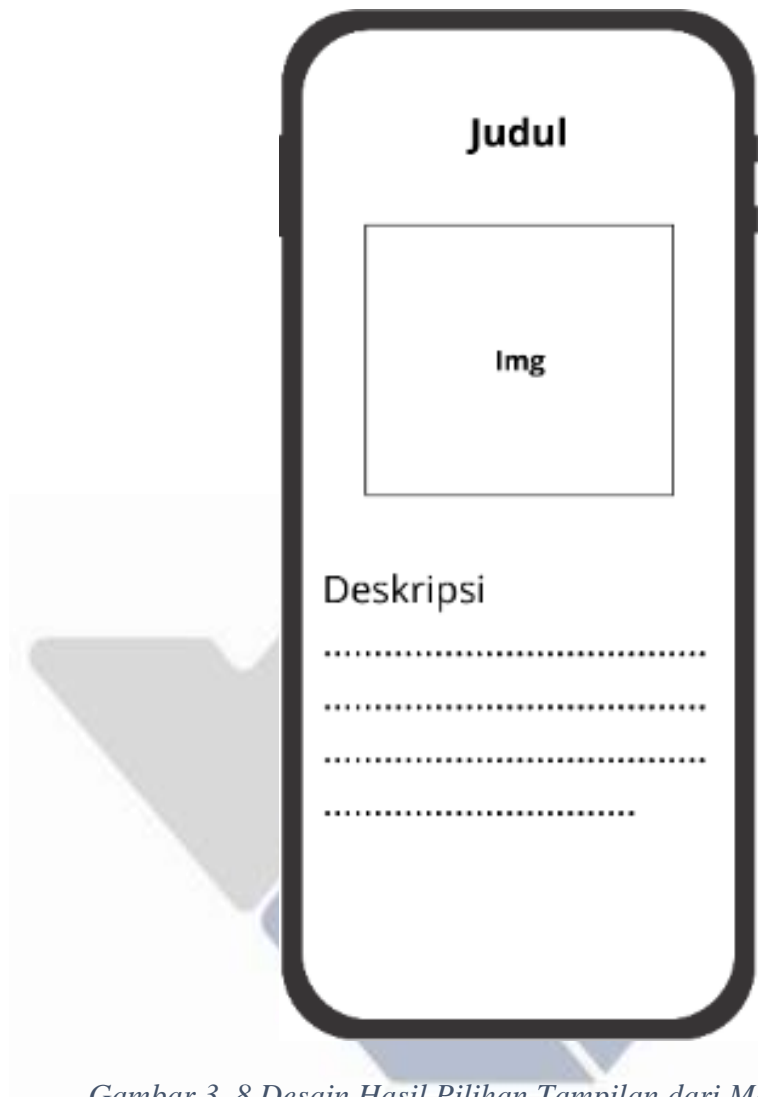
Gambar 3. 6 Desain Halaman Menu Utama

3.3.3 *Tampilan Desain dari Menu Ke-1*

Tampilan desain menu ke-1 terdapat informasi tempat dan bangunan bersejarah yang berisi *Search* atau pencarian dengan mengisi judul yang di cari dan Informasi nama (judul), alamat, jenis, dan deskripsi yang terdapat pada gambar 3.7 dan gambar 3.8 dibawah ini.



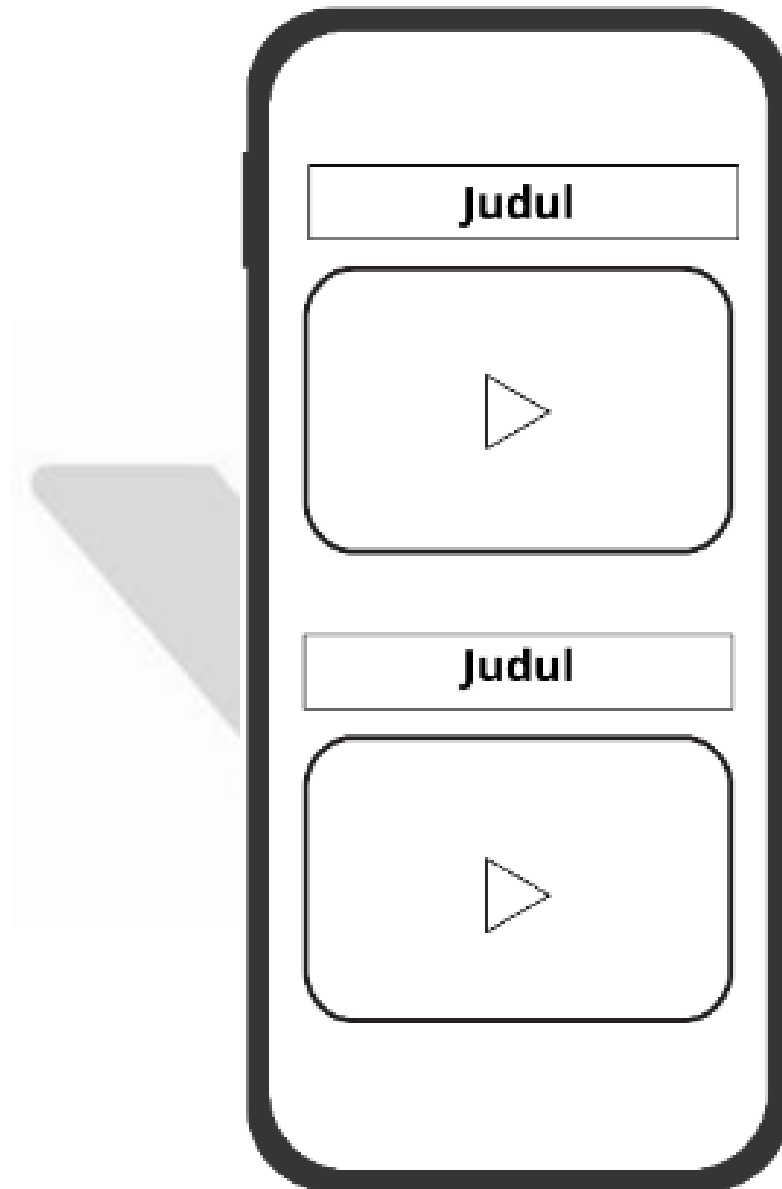
Gambar 3. 7 Tampilan Desain dari Menu Ke-1



Gambar 3. 8 Desain Hasil Pilihan Tampilan dari Menu Ke-1

3.3.4 *Tampilan Desain dari Menu ke-2*

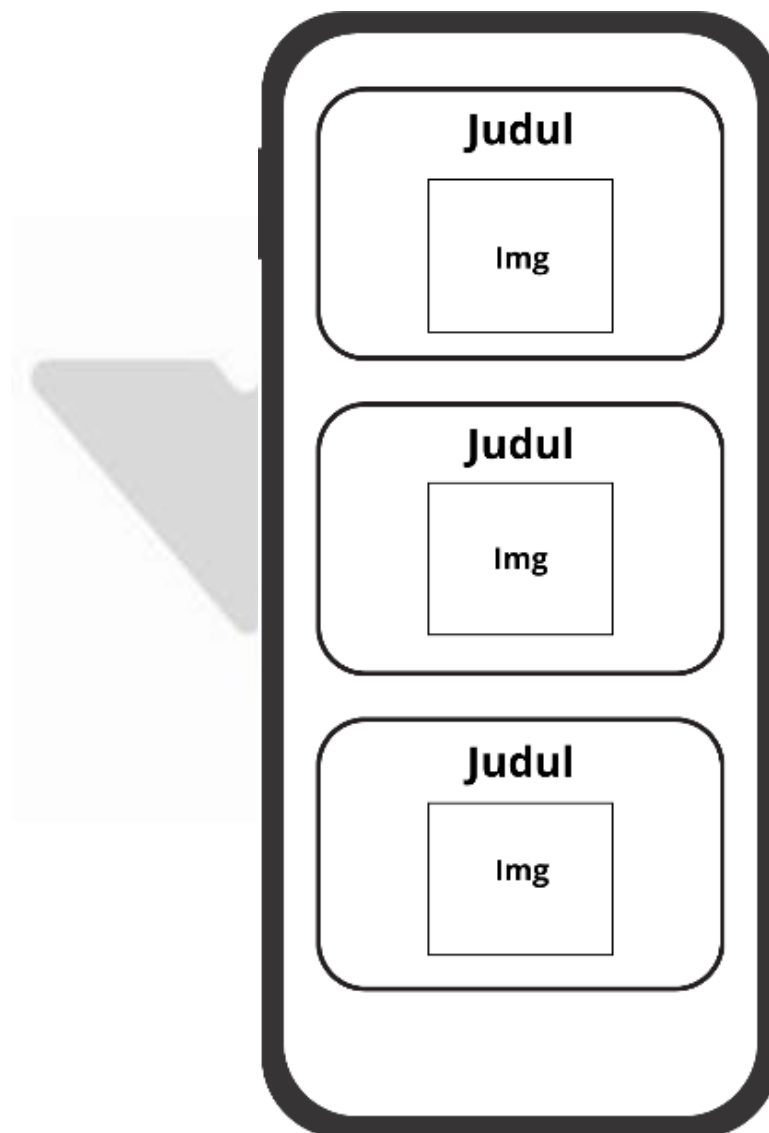
Desain menu ke-2 terdapat beberapa video Tentang sejarah yang ada di tunjukan pada gambar 3.9 di bawah ini.



Gambar 3. 9 Desain Tampilan dari Menu Ke-2

3.3.5 *Tampilan Desain dari Menu-3*

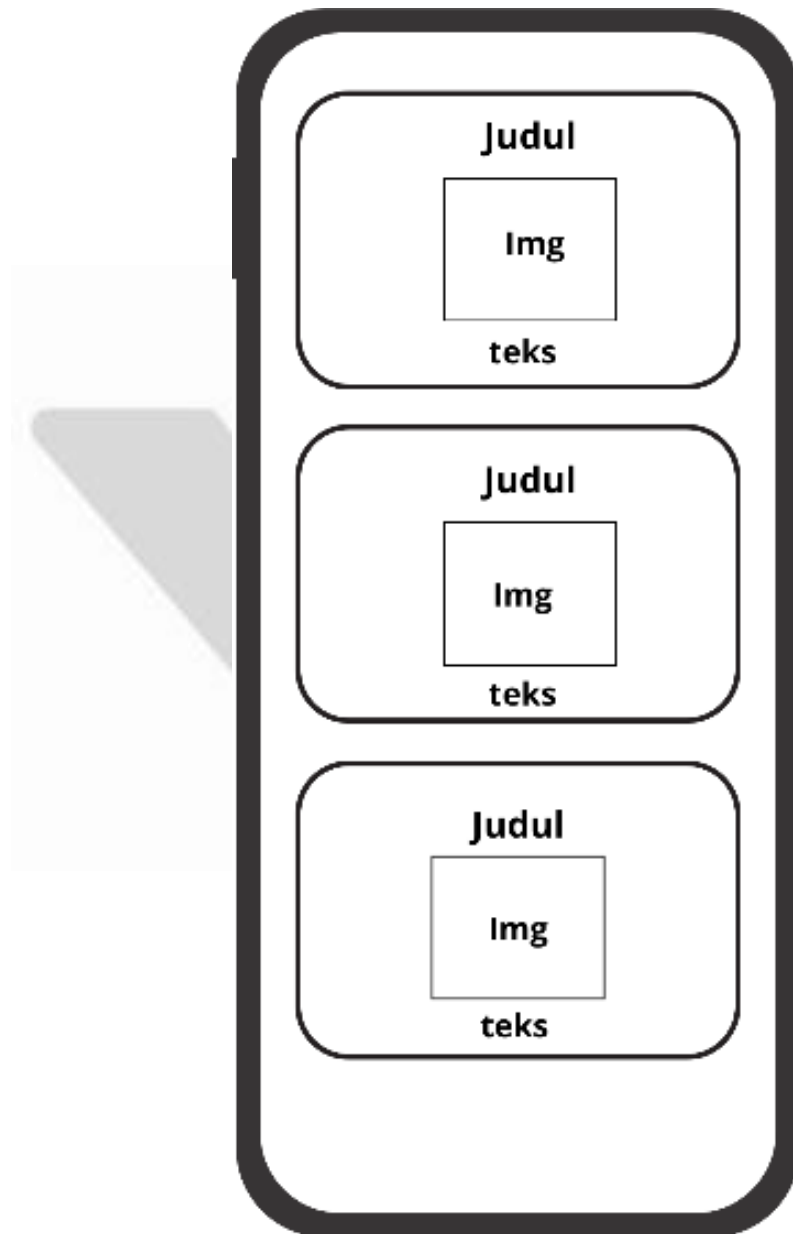
Tampilan desain menu ke-3 berisi mengenai benda-benda peninggalan bersejarah yang ada di kepulauan bangka Belitung. Dibagian menu ini dapat menampilkan nama benda dan gambar benda yang terdapat pada gambar 3.10 di bawah ini.



Gambar 3. 10 Tampilan Desain dari menu ke-3

3.3.6 *Tampilan Desain Menu Ke-4*

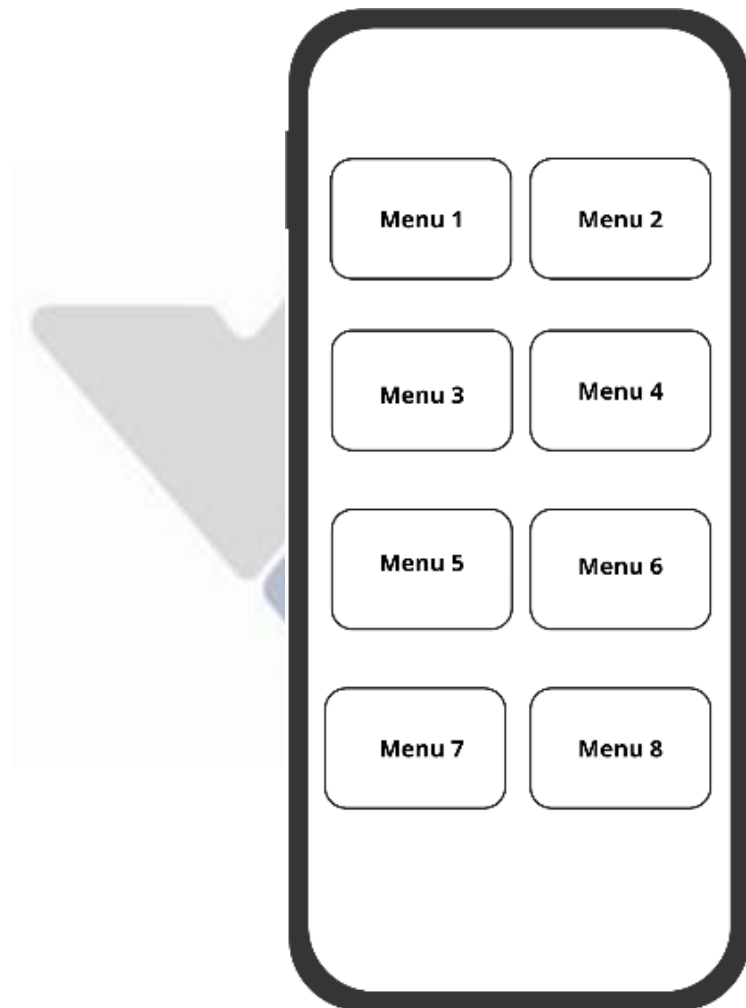
Tampilan desain menu ke-4 dapat menampilkan foto-foto sejarah tempo dulu yang ada di Kepulauan Bangka Belitung yang terdapat pada gambar 3.11 di bawah ini



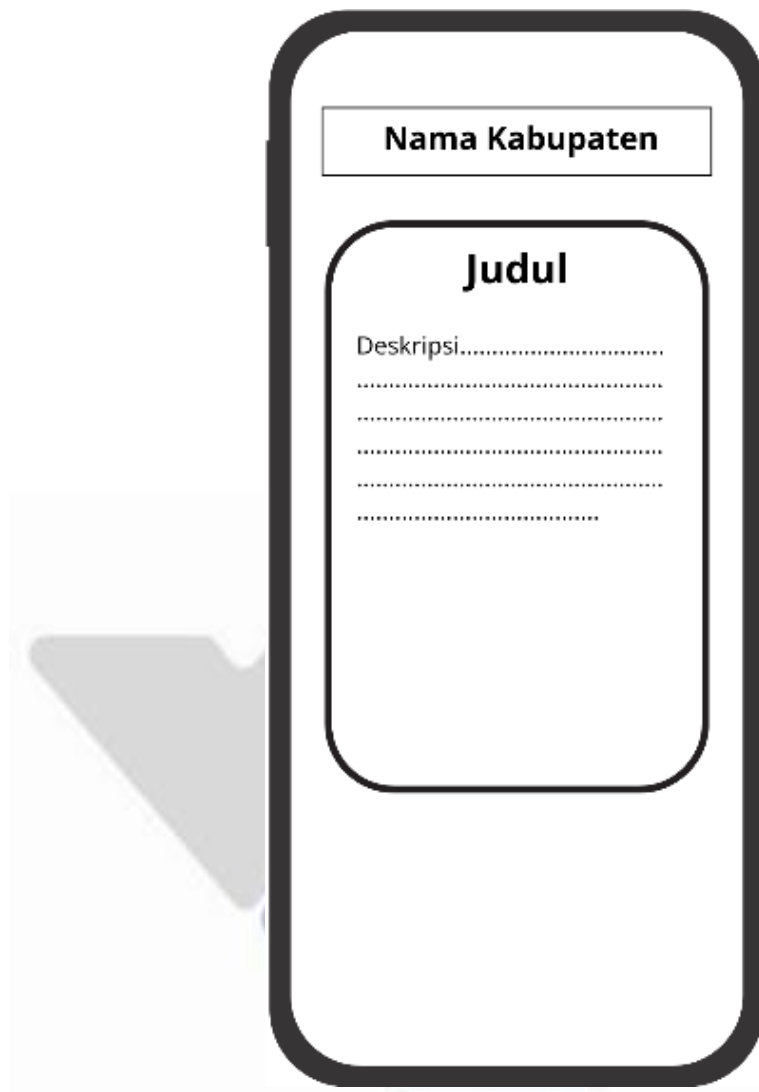
Gambar 3. 11 Tampilan Desain Menu ke-4

3.3.7 Tampilan Desain Menu Ke-5

Tampilan desain menu ke-5 berisi materi mengenai cagar budaya yang telah ditetapkan di beberapa kabupaten Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Ditampilan desain ini menu terdapat menu pilihan kabupaten yang terdapat pada gambar 3.12 dan gambar 3.13 dibawah ini.



Gambar 3. 12 Tampilan Desain Menu Ke-5



Gambar 3. 13 Hasil tampilan dari pilhan menu kabupaten

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Kebutuhan

Keterbatasan data merupakan tantangan untuk peneliti dalam mendapatkan data yang lengkap untuk mendapatkan data tersebut peneliti melakukan perjanjian pertemuan pada Bapak Taufik Hidayat Selaku Kepala Seksi Sejarah, Cagar Budaya, dan Museum disini peneliti meminta data cagar budaya atau data mengenai peninggalan tempat dan bangunan bersejarah yang ada di provinsi kepulauan Bangka Belitung. Namun ada keterbatasan sumber penjelasan dari data cagar budaya tersebut untuk melengkapi sumber penjelasan tersebut peneliti melakukan pencarian di internet dan mendatangi perpustakaan provinsi yang ada di kota Pangkalpinang.

4.1.1 Data Cagar Budaya Kota Pangkalpinang

Kota Pangkalpinang memiliki 41 data cagar budaya menurut laporan dari data Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga terdapat *ditable 4.1* dibawah ini.

Tabel 4. 1 Data Cagar Budaya Kota Pangkalpinang

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Rumah Sakit Bakti Timah	Bangunan	Jl Bukit BaruNo. 1
2	Wisma Timah I	Bangunan	Jl Sudirman No 20
3	Museum Timah	Bangunan	Jl Ahmad Yani No 179
4	Rumah Residen	Bangunan	Jl Merdeka No 1
5	Menara Air Minum	Bangunan	Jl Anggrek, Bukitbaru
6	Taman Sari (Wilhelmina Park)	Struktur	Jl Merdeka
7	Gereja GPIB Maranatha	Bangunan	Jl Jend Sudirman no 17
8	Masjid Jamik	Bangunan	Jl Masjid Jamik

			Pangkalpinang
9	Gereja Kathedral Santo Yoseph	Bangunan	Jl Gereja No 2
10	Stasiun Kota No 2	Struktur	Jl Sudirman
11	SMKN 1 Pangkalpinang	Bangunan	Jl Merdeka No 3
12	Sekolah HCS	Bangunan	Jl Muhidin No 25
13	Kelenteng Kwan Tie Miao	Bangunan	Jl Mayor H Muhidin
14	Makam Belanda (Kerkhoff)	Bangunan	Jl Hormen Matdati
15	Sekolah Budhi Mulya	Bangunan	Jl Gereja No 1
16	Rumah	Bangunan	Jl Sudirman No 17
17	Tugu Pergerakan Kemerdekaan	Struktur	Jl Merdeka
18	Gedung Panti Wangka	Bangunan	Jl Merdeka No 2
19	Post Telegraaf en Telefoondienst (PTT)	Bangunan	Jl Jend Sudirman No 8
20	Tugu Makam Cina	Struktur	Jl Dahlia, Bukit Intan
21	Makam Boen Ngim Foek	Struktur	Jl Dahlia, Bukit Intan
22	Makam Boen Men Chiew	Struktur	Jl Demang Singayudha
23	Rumah penyimpanan benda sitaan negara	Bangunan	Jl Jend Ahmad Yani No 21
24	Makam Akek Bandang	Struktur	Jl Raya Tuatunu
25	Perigi Pekasem	Struktur	Jl Raya Tuatunu
26	Jembatan Gantung	Struktur	Air Salemba, Pangkal Balam
27	Tiang Listrik	Struktur	Air Salemba, Pangkal Balam
28	Masjid Al Mukarrom Tuatunu	Bangunan	Jl Raya Tuatunu
29	Rumah type 2	Bangunan	Jl Dr Yudono No 14
30	Rumah Type 1	Bangunan	Taman bunga, Gerunggung
31	Bioskop Garuda	Bangunan	Jl Mayor H Muhidin
32	Bioskop Surya	Bangunan	Jl Merdeka
33	Bioskop Banteng	Bangunan	Jl S Rachman

34	Rumah tradisional Tuatuna	Bangunan	Kampung Melayu Gerunggung
35	Rumah Tradisional Tuatunu 2	Bangunan	Kampung Melayu Gerunggung
36	Rumah tradisional Tuatunu 3	Bangunan	Kampung melayu Gerunggung
37	Rumah tradisional Tuatunu 4	Bangunan	Kampung melayu Gerunggung
38	Apotek Bangka	Bangunan	Jl Mayor H Muhidin No 87/
39	Rumah kolonial rangkui 1	Bangunan	Jl Mayor H Muhidin
40	Rumah kapiten Pangkalpinang	Bangunan	Jl Sudirman no 65
41	Rumah sakit DKT	Bangunan	Jl Ahmad Yani no 151

Sumber penjelasnya mengenai Sejarah cagar budaya Kota Pangkalpinang hanya terdapat 11 data dapat dilihat *ditable 4.2* dibawah ini

Tabel 4. 2 Data Cagar Budaya Kota Pangkalpinang yang ada penjelasan sesuai loporan

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Rumah Sakit Bakti Timah	Bangunan	Jl Bukit BaruNo. 1
2	Wisma Timah I	Bangunan	Jl Sudirman No 20
3	Museum Timah	Bangunan	Jl Ahmad Yani No 179
4	Rumah Residen	Bangunan	Jl Merdeka No 1
5	Menara Air Minum	Bangunan	Jl Anggrek, Bukitbaru
6	Taman Sari (Wilhelmina Park)	Struktur	Jl Merdeka
7	Gereja GPIB Maranatha	Bangunan	Jl Jend Sudirman no 17
8	Masjid Jamik	Bangunan	Jl Masjid Jamik Pangkalpinang
9	Gereja Cathedral Santo Yoseph	Bangunan	Jl Gereja No 2
10	Makam Belanda (Kerkhoff)	Bangunan	Jl Hormen Matdati
11	Rumah penyimpanan	Bangunan	Jl Jend Ahmad Yani No 21

	benda sitaan negara		
--	---------------------	--	--

Untuk menambah data sejarah cagar budaya Kota Pangkalpinang peneliti melakukan pencarian diinternet dari pencarian tersebut peneliti mendapatkan 17 penjelasan data Sejarah cagar budaya dapat dilihat *ditable 4.3* dibawah ini.

Tabel 4. 3 Data Cagar Budaya Kota Pangkalpinang yang sumber penjelasannya diambil dari Internet

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	SMKN 1 Pangkalpinang	Bangunan	Jl Merdeka No 3
2	Sekolah HCS	Bangunan	Jl Muhidin No 25
3	Kelenteng Kwan Tie Miao	Bangunan	Jl Mayor H Muhidin
4	Tugu Pergerakan Kemerdekaan	Struktur	Jl Merdeka
5	Gedung Panti Wangka	Bangunan	Jl Merdeka No 2
6	Post Telegraaf en Telefoondienst (PTT)	Bangunan	Jl Jend Sudirman No 8
7	Tugu Makam Cina	Struktur	Jl Dahlia, Bukit Intan
8	Makam Boen Ngim Foek	Struktur	Jl Dahlia, Bukit Intan
9	Makam Akek Bandang	Struktur	Jl Raya Tuatunu
10	Perigi Pekasem	Struktur	Jl Raya Tuatunu
11	Jembatan Gantung	Struktur	Air Salemba, Pangkal Balam
12	Masjid Al Mukarrom Tuatunu	Bangunan	Jl Raya Tuatunu
13	Bioskop Garuda	Bangunan	Jl Mayor H Muhidin
14	Bioskop Surya	Bangunan	Jl Merdeka
15	Bioskop Banteng	Bangunan	Jl S Rachman
16	Rumah kapiten Pangkalpinang	Bangunan	Jl Sudirman no 65
17	Rumah sakit DKT	Bangunan	Jl Ahmad Yani no 151

Sisa 13 data sejarah cagar budaya Kota Pangkalpinang yang belum dapat sumber penjelasannya terdapat *ditable 4.4* di bawah ini

Tabel 4. 4 Data Cagar Budaya Kota Pangkalpinang yang belum ada penjelasan cagar budayanya

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Stasiun Kota No 2	Struktur	Jl Sudirman
2	Sekolah Budhi Mulya	Bangunan	Jl Gereja No 1
3	Rumah	Bangunan	Jl Sudirman No 17
4	Makam Boen Men Chiew	Struktur	Jl Demang Singayudha
5	Tiang Listrik	Struktur	Air Salemba, Pangkal Balam
6	Rumah type 2	Bangunan	Jl Dr Yudono No 14
7	Rumah Type 1	Bangunan	Taman bunga, Gerunggung
8	Rumah tradisional Tuatuna	Bangunan	Kampung Melayu Gerunggung
9	Rumah Tradisional Tuatunu 2	Bangunan	Kampung Melayu Gerunggung
10	Rumah tradisional Tuatunu 3	Bangunan	Kampung melayu Gerunggung
11	Rumah tradisional Tuatunu 4	Bangunan	Kampung melayu Gerunggung
12	Apotek Bangka	Bangunan	Jl Mayor H Muhidin No 87
13	Rumah kolonial rangkui 1	Bangunan	Jl Mayor H Muhidin

4.1.2 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka

Kabupaten Bangka memiliki 47 data cagar budaya menurut laporan dari data Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga terdapat *ditable 4.5* di bawah ini.

Tabel 4. 5 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Prasasti Kotakapur II	Prasasti	Jl. A. Yani (Jalur Dua), Sungailiat
2	Tugu Kemerdekaan	Tugu	Jl. Depati Amir (Terminal Sungailiat)
3	Nisan Horatio Nelson Levyssohn	Makam	Jl. Sudirman Sungailiat
4	Tugu Otto Toorop	Tugu	Jl. Sudirman Sungailiat
5	Setia Budi	Rumah	Jl. Sudirman No. 60, Sungailiat
6	Rumah H. Hoi-Hoi	Rumah	Jl. Pahlawan XII No. 39, Sungailiat
7	Rumah Kinardi B	Rumah	Jl. Pahlawan XII No. 76, Sungailiat
8	Rumah Sumanto K	Rumah	Jl. Pahlawan XII No. 41, Sungailiat
9	Rumah Usman	Rumah	Jl. Sudirman No. 97, Sungailiat
10	Rumah (Bakery House)	Rumah	Jl. Wahidin No. 5, Sungailiat
11	Wihara Trimuka Bakti	Kelenteng	Jl. S. Parman No. 45, Sungailiat
12	Sekolah	Sekolah	Jl. Maria Goretti No. 10, Sungailiat
13	Rumah 116	Rumah	Jl. Muhidin No. 116, Sungailiat
14	Rumah 184 Hua	Rumah	Jl. Muhidin No. 184, Sungailiat
15	Rumah Muhammad	Rumah	Jl. Sudirman No. 394, Sungailiat
16	Rumah Tradisional	Rumah	Jl. Sudirman No. 388, Sungailiat
17	Rumah Bong Min	Rumah	Jl. Sudirman No.114, Sungailiat
18	Makam Pemakaman Belanda	Makam	Jl. Sri menanti, Sungailiat
19	Rumah Cokro	Rumah	Jl. HOS Cokroaminoto, Sungailiat

20	Rumah (klinik)	Rumah	Jl. Sudirman No. 74, Sungaliat
21	Rumah (Acon)	Rumah	Jl. Sudirman No. 4, Sungaliat
22	Rumah Arifin	Rumah	Jl. Pahlawan XII No. 80, Sungaliat
23	Rumah Lie Tjuk Fa	Rumah	Jl. Pahlawan XII No. 77, Sungaliat
24	Makam Akek Siam	Makam	Jl. Imam Bonjol, Sungaliat
25	Makam Cermin Jati / Jati Suara	Makam	Tiang Tara, Bakam
26	Makam Akek Layaw	Makam	Bakam
27	Makam Nek Wet	Makam	Bukit Layang, Bakam
28	Makam Keramat Batu	Makam	Tiang Tara, Bakam
29	Benteng Kuto Panji	Benteng	Jl Raya Belinyu
30	Rumah Dinas Camat Belinyu	Rumah	Jl. Tugu, Belinyu
31	Kelenteng Fuk Tet Che	Kelenteng	Kampung Tengah, Belinyu
32	Rumah Hj.Marbiyah Achmad	Rumah	Jl. HOS Cokroaminoto, Belinyu
33	Kelenteng Liang San Phak Kung	Kelenteng	Jl. Raya Belinyu
34	Komplek Gereja Goa Maria	Bangunan	Jl. Mayor Safrie Rachman, Belinyu
35	Rumah Umiari	Rumah	Jl. Agus Salim, Belinyu
36	Rumah Saleh Raoeb (Hikmah)	Rumah	Kampung Tengah, Belinyu
37	Komplek Perumahan Timah	Rumah	Kampung Tengah, Belinyu
38	Makam Pahlawan DepatiBahren	Makam	Kimak, Merawang
39	Makam Nek Pok	Makam	Kimak, Merawang
40	Benteng Kota Waringin	Benteng	Kota Waringin, Puding Besar
41	Makam Harimau Garang	Makam	Puding Besar
42	Makam Pahlawan 4	Makam	Puding Besar
43	Tugu Makam Pahlawan 12	Tugu	Jl Raya Muntok, Petaling
44	Situs Kota Kapur	Benteng	Jl. Prasasti, Mendo Barat

45	Megalit Batu Buaya	Batu	Penagan, Mendo Barat
46	Benteng Tanjung Nyiur	Benteng	Penagan, Mendo Barat
47	Makam Umar Mansyur	Makam	Petaling, Mendo Baat

Sumber penjas sesuai data laporan dari Dinas Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga mengenai data sejarah cagar budaya Kabupaten Bangka hanya terdapat 10 data dapat dilihat *ditable 4.6* dibawah ini.

Tabel 4. 6 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka yang ada penjelasan sesuai laporan

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Rumah Dinas Camat Belinyu	Rumah	Jl. Tugu, Belinyu
2	Nisan Horatio Nelson Levyssohn	Makam	Jl. Sudirman Sungailiat
3	Tugu Kemerdekaan	Tugu	Jl. Depati Amir (Terminal Sungailiat)
4	Benteng Kuto Panji	Benteng	Jl Raya Belinyu
5	Situs Kota Kapur	Benteng	Jl. Prasasti, Mendo Barat
6	Benteng Kota Waringin	Benteng	Kota Waringin, Puding Besar
7	Prasasti Kotakapur I	Prasasti	Jl. A. Yani (Jalur Dua), Sungailiat
8	Kelenteng Fuk Tet Che	Kelenteng	Kampung Tengah, Belinyu
9	Tugu Makam Pahlawan 12	Tugu	Jl Raya Muntok, Petaling
10	Tugu Otto Toorop	Tugu	Jl. Sudirman Sungailiat

Untuk menambah data sejarah cagar budaya Kabupaten Bangka peneliti melakukan pencarian diinternet dari hasil pencarian tersebut peneliti mendapatkan 6 penjelasan data cagar budaya dapat dilihat *ditable 4.7* dibawah ini.

Tabel 4. 7 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka yang sumber penjelasannya diambil dari Internet

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Setia Budi	Rumah	Jl. Sudirman No. 60, Sungailiat
2	Sekolah	Sekolah	Jl. Maria Goretti No. 10, Sungailiat
3	Makam Cermin Jati / Jati Suara	Makam	Tiang Tara, Bakam
4	Komplek Gereja Goa Maria	Bangunan	Jl. Mayor Safrie Rachman, Belinyu
5	Makam Pahlawan DepatiBahren	Makam	Kimak, Merawang
6	Makam Pahlawan 4	Makam	Puding Besar

Sisa 31 data sejarah cagar budaya Kabupaten Bangka yang belum dapat sumber penjelasannya terdapat *ditable 4.8* di bawah ini.

Tabel 4. 8 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka yang belum ada penjelasan cagar budayanya

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Rumah H. Hoi-Hoi	Rumah	Jl. Pahlawan XII No. 39, Sungailiat
2	Rumah Kinardi B	Rumah	Jl. Pahlawan XII No. 76, Sungailiat
3	Rumah Sumanto K	Rumah	Jl. Pahlawan XII No. 41, Sungailiat
4	Rumah 116	Rumah	Jl. Muhidin No. 116, Sungailiat
5	Rumah Usman	Rumah	Jl. Sudirman No. 97, Sungailiat
6	Rumah (Bakery House)	Rumah	Jl. Wahidin No. 5, Sungailiat
7	Wihara Trimuka Bakti	Kelenteng	Jl. S. Parman No. 45, Sungailiat
8	Rumah 184 Hua	Rumah	Jl. Muhidin No. 184, Sungailiat
9	Rumah Muhammad	Rumah	Jl. Sudirman No. 394, Sungailiat
10	Rumah Tradisional	Rumah	Jl. Sudirman No. 388,

			Sungaliat
11	Rumah Bong Min	Rumah	Jl. Sudirman No.114, Sungaliat
12	Makam Pemakaman Belanda	Makam	Jl. Sri menanti, Sungaliat
13	Rumah Cokro	Rumah	Jl. HOS Cokroaminoto, Sungaliat
14	Rumah (klinik)	Rumah	Jl. Sudirman No. 74, Sungaliat
15	Rumah (Acon)	Rumah	Jl. Sudirman No. 4, Sungaliat
16	Rumah Arifin	Rumah	Jl. Pahlawan XII No. 80, Sungaliat
17	Rumah Lie Tjuk Fa	Rumah	Jl. Pahlawan XII No. 77, Sungaliat
18	Makam Akek Siam	Makam	Jl. Imam Bonjol , Sungaliat
19	Makam Akek Layaw	Makam	Bakam
20	Makam Nek Wet	Makam	Bukit Layang, Bakam
21	Makam Keramat Batu	Makam	Tiang Tara, Bakam
22	Rumah Hj.Marbiyah Achmad	Rumah	Jl. HOS Cokroaminoto, Belinyu
23	Kelenteng Liang San Phak Kung	Kelenteng	Jl. Raya Belinyu
24	Rumah Umiari	Rumah	Jl. Agus Salim, Belinyu
25	Rumah Saleh Raoeb (Hikmah)	Rumah	Kampung Tengah, Belinyu
26	Komplek Perumahan Timah	Rumah	Kampung Tengah, Belinyu
27	Makam Nek Pok	Makam	Kimak, Merawang
28	Megalit Batu Buaya	Batu	Penagan, Mendo Barat
29	Benteng Tanjung Nyiur	Benteng	Penagan, Mendo Barat
30	Makam Umar Mansyur	Makam	Petaling, Mendo Baat
31	Makam Harimau Garang	Makam	Puding Besar

4.1.3 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Barat

Kabupaten Bangka Barat memiliki 89 data cagar budaya menurut laporan dari data Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga terdapat *ditable 4.9* dibawah ini.

Tabel 4. 9 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Barat

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Museum Timah Indonesia Muntok	Bangunan	Jl Jendral Sudirman, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
2	Wisma Ranggam	Bangunan	Jl Imam Bonjol, Dusun Kampung Baru, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
3	Pesanggrahan Menumbing	Bangunan	Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
4	Kelenteng Kong Fuk Miaw	Bangunan	Kelurahan Tanjung
5	Rumah Mayor Cina	Bangunan	Jl R.E. Martadinata, Kelurahan Tanjung, Muntok
6	Masjid Jamik	Bangunan	Jl Imam Bonjol, Kelurahan Tanjung, Muntok
7	Penginapan Sandy	Bangunan	Jl R.E Martadinata, Kelurahan Tanjung, Muntok
8	Rumah Keluarga Lie YongBak	Bangunan	Jl R. E Martadinata , Kelurahan Tanjung, Muntok
9	Rumah Cina 2	Bangunan	Jl Mayor Syafri Rahman No 134, Kelurahan Tanjung, Muntok
10	Rumah Cina 3	Bangunan	Jl Mayor Syafri Rahman No 187, Kelurahan Tanjung,

			Muntok
11	Rumah Keluarga PakYohan	Bangunan	Jl Mayor Syafri Rahman No 137, Kelurahan Tanjung, Muntok
12	Rumah Cina 5	Bangunan	Jl Mayor Syafri Rahman No 117, Kelurahan Tanjung, Muntok
13	Rumah Keluarga Djing Tjiang	Bangunan	Jl Mayor Syafri Rahman No. 166, Kelurahan Tanjung, Muntok
14	Kantor LSM Karimah	Bangunan	Jl Jendral Sudirman, Kelurahan Sungai Baru, Muntok
15	Rumah Keluarga Liem TjinSun	Bangunan	Jl Gelora No.25, Muntok
16	Rumah Macan	Bangunan	Jl Jendral Sudirman, Kelurahan Sungai Baru, Muntok
17	Rumah Keluarga A.Mansur	Bangunan	Jl Batin Tikal, RT 1, RW 2, Kelurahan Tanjung Muntok
18	Rumah Keluarga Afandi Isa	Bangunan	Dusun Tanjung , Kelurahan Tanjung, Muntok
19	Rumah Keluarga Zulkifli Chalik	Bangunan	Jl Tanjung, Kelurahan Tanjung, Muntok
20	Rumah Keluarga A. BakarRanie	Bangunan	Jl Tanjung, Kelurahan Tanjung, Muntok
21	Rumah Keluarga Bapak Sanjuk	Bangunan	Jl Sudirman , Muntok
22	Cafe Teras Kite	Bangunan	Jl Imam Bonjol, No. 44 KelurahanSungai Daeng, Muntok
23	Rumah Keluarga Rusli	Bangunan	Jl Gelora , Kp. Warga Mulia, Muntok

24	Café/Penginapan Cikulur	Bangunan	Jl Sudirman, Dusun Kampung Baru, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
25	Penginapan Homestay 12 Sudirman	Bangunan	Jl Sudirman, Kp. Baru, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
26	Rumah Keluarga Keturunan Kapiten Cina Lim Po Chong (Woning Lim A Pat)	Bangunan	Jl Teluk Rubia, Kelurahan Tanjung, Muntok
27	Rumah Pastoral	Bangunan	Jl Basuki Rahmat No. 213, Dusun Lingkungan III, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
28	Rumah Temenggung Muntok	Bangunan	Jl Gang Temenggung, KelurahanTanjung, Muntok
29	Rumah Dinas Bupati Bangka Barat	Bangunan	Jl Jendral Sudirman No. 1, Dusun Kampung Baru, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
30	SDN 1 Muntok	Bangunan	Jl Basuki Rahmat, Dusun Lingkungan III, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
31	Sekolah Katolik SantaMaria	Bangunan	Jl Basuki Rahmat No. 208, Dusun Lingkungan III, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
32	Gereja Katolik PelindungPara Pelaut	Bangunan	Jl Basuki Rahmat, Dusun Lingkungan III, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
33	Gereja Bethesda (Gereja Protestan	Bangunan	Jl Kaptan Pierre Tendean, No. 1,

	Indonesia Bagian Barat)		Kelurahan Sungai Baru, Muntok
34	Kantor Administrasi Pelabuhan Kabupaten Bangka Barat	Bangunan	Jl Yos Sudarso, Kelurahan Tanjung, Muntok
35	Gudang Mayor Cina	Bangunan	Jl R.E. Martadinata, Kelurahan Tanjung, Muntok
36	Gudang Inggris	Bangunan	Jl Yos Sudarso, Kelurahan Tanjung, Muntok
37	Surau Tanjung	Bangunan	Jl Batin Tikal, Kelurahan Tanjung, Muntok
38	Menara Suar Tanjung Kalian	Bangunan	Jl Tanjung Kalian, Muntok
39	Makam Pangeran Hario Pakuningprang	Bangunan	Jl Kapten Ali Zen, Dusun Sidorejo, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
40	Makam Mayor Cina Tan Jien Men	Bangunan	Dusun Tanjung Sawah, Kelurahan Tanjung, Muntok
41	Makam Mayor Cina II Thjung A Thiam	Bangunan	Dusun Tanjung Sawah, Kelurahan Tanjung, Muntok
42	Makam Mayor Cina III Chung Fah Yun	Bangunan	Dusun Tanjung Sawah, Kelurahan Tanjung, Muntok
43	Makam Ny. Aneh dan Ny. Moenah	Bangunan	Jl Kap. Ali Zen Kp. Sidorejo, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
44	Petak 15	Bangunan	Kelurahan Tanjung Muntok
45	Eks. Bangunan Sekolah Cina	Bangunan	Kelurahan Tanjung Muntok
46	Eks. Rumah Sakit Cina	Bangunan	Jl Kramat, Muntok
47	Rutan Muntok	Bangunan	Jl Jendral Sudirman, Muntok
48	Gedung KPU	Bangunan	Jl Jendral Sudirman, Muntok
49	Kantor Polsek Muntok	Bangunan	Jl Gelora, Muntok
50	Kantor Pos	Bangunan	Jl Depati Bahrin,

			Muntok
51	Eks. Europe School	Bangunan	Jl Kejaksaan, Muntok
52	Sumur Sukal	Bangunan	Dusun Sukal, Desa Belo Laut, Muntok
53	Sumur Tua	Bangunan	Jl Gelora, Muntok
54	Jembatan Inggris	Bangunan	Desa Air Belo, Muntok
55	Gua Jepang	Bangunan	Kecamatan Muntok
56	Rumah Eks. Percetakan Kiki (samping Pesanggrahan Muntok)	Bangunan	Jl Imam bonjol, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
57	Smelter Puput	Bangunan	Kelurahan Sungai Daeng
58	Mercusuar Tanjung Ular	Bangunan	Tanjung Ular
59	Tepekong Ranggan	Bangunan	Desa Belo Laut Muntok
60	Tugu Peringatan Kemerdekaan	Bangunan	Jl Imam Bonjol, Kelurahan Sungai Daeng
61	Kantor Polsek Muntok	Bangunan	Jl Gelora, Muntok
62	Benteng Kota Tempilang	Bangunan	Desa Benteng Kota
63	Meriam 1	Benda	Pelabuhan Muntok
64	Meriam 2	Benda	Desa Sungai Buluh
65	Meriam 3	Benda	Disparbud
66	Meriam 4	Benda	Disparbud
67	Meriam Melayu 1	Benda	Disparbud
68	Meriam Melayu 2	Benda	Disparbud
69	Lonceng 1	Benda	Disparbud
70	Lonceng 2	Benda	Paviliun Utama Menumbing
71	Kapal Van der para	Benda	Tanjung Kalian
72	Lokomobil	Benda	Muntok
73	Meriam 5	Benda	Polsek Muntok
74	Lonceng 3	Benda	Polsek Muntok
75	Mobil BN 10	Benda	Pesanggrahan Menumbing
76	Benteng Sungai Buluh	Struktur	Desa Sungai Buluh
77	Benteng Kota Seribu	Struktur	Dusun Rebak Sagu, Kelurahan Tanjung
78	Lapangan Gelora	Struktur	Jl Gelora, Dusun Warga Mulia, Kelurahan Sungai

			Daeng
79	Pelabuhan Lama Muntok	Struktur	Jl Yos Sudarso, Kelurahan Tanjung
80	Eks. Benteng Tanjung Ular	Struktur	Tanjung Ular Muntok
81	Pemandian Air Terjun	Struktur	Kampung Puput
82	Eks. Benteng TanjungKalian	Struktur	Tanjung Kalian
83	Eks. Benteng Belo Laut	Struktur	Desa Belo Laut
84	Benteng Abang Tawi	Struktur	Kp. Teluk Rubiah
85	Eks. Lapangan Terbang	Struktur	Tegalrejo, Muntok
86	Eks. Rumah Sakit Jiwa	Struktur	Kelurahan Tanjung Muntok
87	Pemakaman BangsawanMelayu	Situs	Jl Keramat, Dusun Tanjung, Kelurahan Tanjung
88	Kerkhoff	Situs	Jl Jendral Sudirman
89	Pemakaman KampungPetemun	Situs	Kelurahan Tanjung

Sumber penjelasnya mengenai sejarah cagar budaya Kabupaten Bangka Barat menurut sesuai laporan data Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga hanya ada 25 data dapat dilihat *ditable 4.10* dibawah ini.

Tabel 4. 10 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Barat yang ada penjelasan sesuai laporan

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Museum Timah Indonesia Muntok	Bangunan	Jl Jendral Sudirman, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
2	Pesanggrahan Menumbing	Bangunan	Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
3	Wisma Ranggam	Bangunan	Jl Imam Bonjol, Dusun Kampung Baru, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok

4	Kelenteng Kong Fuk Miaw	Kelenteng Kong Fuk Miaw	Kelenteng Kong Fuk Miaw
5	Rumah Mayor Cina	Rumah Mayor Cina	Rumah Mayor Cina
6	Masjid Jamik	Masjid Jamik	Masjid Jamik
7	SDN 1 Muntok	Bangunan	Jl Basuki Rahmat, Dusun Lingkungan III, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
8	Menara Suar TanjungKalian	Bangunan	Jl Tanjung Kalian, Muntok
9	Gereja Bethesda (Gereja Protestan Indonesia Bagian Barat)	Bangunan	Jl Kapten Pierre Tendean, No. 1, Kelurahan Sungai Baru, Muntok
10	Gereja Katolik PelindungPara Pelaut	Bangunan	Jl Basuki Rahmat, Dusun Lingkungan III, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
11	Makam Pangeran Hario Pakuningprang	Bangunan	Jl Kapten Ali Zen, Dusun Sidorejo, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
12	Rumah Temenggung Muntok	Bangunan	Jl Gang Temenggung, KelurahanTanjung, Muntok
13	Eks. Europe School	Bangunan	Jl Kejaksaan, Muntok
14	Benteng Sungai Buluh	Struktur	Desa Sungai Buluh
15	Meriam Melayu 1	Benda	Disparbud
16	Meriam Melayu 2	Benda	Disparbud
17	Rumah Pastoral	Bangunan	Jl Basuki Rahmat No. 213, Dusun Lingkungan III, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
18	Pemakaman BangsawanMelayu	Situs	Jl Keramat, Dusun Tanjung, Kelurahan Tanjung

19	Rumah Dinas Bupati Bangka Barat	Bangunan	Jl Jendral Sudirman No. 1, Dusun Kampung Baru, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
20	Gudang Inggris	Bangunan	Jl Yos Sudarso, Kelurahan Tanjung, Muntok
21	Makam Mayor Cina TanJien Men	Bangunan	Dusun Tanjung Sawah, KelurahanTanjung, Muntok
22	Makam Mayor Cina IIThjung A Thiam	Bangunan	Dusun Tanjung Sawah, KelurahanTanjung, Muntok
23	Makam Mayor Cina IIIChung Fah Yun	Bangunan	Dusun Tanjung Sawah, KelurahanTanjung, Muntok
24	Kantor Polsek Muntok	Bangunan	Jl Gelora, Muntok
25	Benteng Kota Seribu	Struktur	Dusun Rebak Sagu, Kelurahan Tanjung

Untuk menambah data Kabupaten Bangka Barat tersebut peneliti melakukan pencarian diinternet dari hasil pencarian tersebut peneliti mendapatkan 12 penjelasan data cagar budaya dapat dilihat *ditable 4.11* dibawah ini.

Tabel 4. 11 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Barat yang sumber penjelasannya diambil dari Internet

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Rumah Keluarga Lie YongBak	Bangunan	Jl R. E Martadinata , Kelurahan Tanjung, Muntok
2	Cafe Teras Kite	Bangunan	Jl Imam Bonjol, No. 44 KelurahanSungai Daeng, Muntok
3	Sekolah Katolik SantaMaria	Bangunan	Jl Basuki Rahmat No. 208, Dusun Lingkungan III, Kelurahan Sungai

			Daeng, Muntok
4	Kantor Administrasi Pelabuhan Kabupaten Bangka Barat	Bangunan	Jl Yos Sudarso, Kelurahan Tanjung, Muntok
5	Gudang Mayor Cina	Bangunan	Jl R.E. Martadinata, Kelurahan Tanjung, Muntok
6	Surau Tanjung	Bangunan	Jl Batin Tikal, Kelurahan Tanjung, Muntok
7	Eks. Bangunan Sekolah Cina	Bangunan	Kelurahan Tanjung Muntok
8	Kantor Polsek Muntok	Bangunan	Jl Gelora, Muntok
9	Benteng Kota Tempilang	Bangunan	Desa Benteng Kota
10	Kapal Van der para	Benda	Tanjung Kalian
11	Mobil BN 10	Benda	Pesanggrahan Menumbing
12	Pemandian Air Terjun	Struktur	Kampung Puput

. Sisa 52 data sejarah cagar budaya Kabupaten Bangka yang belum dapat sumber penjelasannya terdapat *ditable 4.12* di bawah ini.

Tabel 4. 12 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Barat yang belum ada penjelasan Cagar Budayanya

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Penginapan Sandy	Bangunan	Jl R.E Martadinata, Kelurahan Tanjung, Muntok
2	Rumah Cina 2	Bangunan	Jl Mayor Syafri Rahman No 134, Kelurahan Tanjung, Muntok
3	Rumah Cina 3	Bangunan	Jl Mayor Syafri Rahman No 187, Kelurahan Tanjung, Muntok
4	Rumah Keluarga PakYohan	Bangunan	Jl Mayor Syafri Rahman No 137, Kelurahan

			Tanjung, Muntok
5	Rumah Cina 5	Bangunan	Jl Mayor Syafri Rahman No 117, Kelurahan Tanjung, Muntok
6	Rumah Keluarga Djing Tjiang	Bangunan	Jl Mayor Syafri Rahman No. 166, Kelurahan Tanjung, Muntok
7	Kantor LSM Karimah	Bangunan	Jl Jendral Sudirman, Kelurahan Sungai Baru, Muntok
8	Rumah Keluarga Liem TjinSun	Bangunan	Jl Gelora No.25, Muntok
9	Rumah Macan	Bangunan	Jl Jendral Sudirman, Kelurahan Sungai Baru, Muntok
10	Rumah Keluarga A.Mansur	Bangunan	Jl Batin Tikal, RT 1, RW 2, Kelurahan Tanjung Muntok
11	Rumah Keluarga Afandi Isa	Bangunan	Dusun Tanjung , Kelurahan Tanjung, Muntok
12	Rumah Keluarga Zulkifli Chalik	Bangunan	Jl Tanjung, Kelurahan Tanjung, Muntok
13	Rumah Keluarga A. Bakar Ranie	Bangunan	Jl Tanjung, Kelurahan Tanjung, Muntok
14	Rumah Keluarga Bapak Sanjuk	Bangunan	Jl Sudirman , Muntok
15	Rumah Keluarga Rusli	Bangunan	Jl Gelora , Kp. Warga Mulia, Muntok
16	Café/Penginapan Cikulur	Bangunan	Jl Sudirman, Dusun Kampung Baru, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
17	Penginapan Homestay 12 Sudirman	Bangunan	Jl Sudirman, Kp. Baru, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
18	Rumah Keluarga Keturunan Kapiten Cina Lim Po Chong (Woning Lim A Pat)	Bangunan	Jl Teluk Rubia, Kelurahan Tanjung, Muntok
19	Makam Ny. Aneh dan Ny. Moenah	Bangunan	Jl Kap. Ali Zen Kp. Sidorejo, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok

20	Petak 15	Bangunan	Kelurahan Tanjung Muntok
21	Eks. Rumah Sakit Cina	Bangunan	Jl Kramat, Muntok
22	Rutan Muntok	Bangunan	Jl Jendral Sudirman, Muntok
23	Gedung KPU	Bangunan	Jl Jendral Sudirman, Muntok
24	Kantor Pos	Bangunan	Jl Depati Bahrin, Muntok
25	Sumur Sukal	Bangunan	Dusun Sukal, Desa Belo Laut, Muntok
26	Sumur Tua	Bangunan	Jl Gelora, Muntok
27	Sumur Tua	Bangunan	Jl Gelora, Muntok
28	Gua Jepang	Bangunan	Kecamatan Muntok
29	Rumah Eks. Percetakan Kiki (samping Pesanggrahan Muntok)	Bangunan	Jl Imam bonjol, Kelurahan Sungai Daeng, Muntok
30	Smelter Puput	Bangunan	Kelurahan Sungai Daeng
31	Mercusuar Tanjung Ular	Bangunan	Tanjung Ular
32	Tepekong Ranggalam	Bangunan	Desa Belo Laut Muntok
33	Tugu Peringatan Kemerdekaan	Bangunan	Jl Imam Bonjol, Kelurahan Sungai Daeng
34	Meriam 1	Benda	Pelabuhan Muntok
35	Meriam 2	Benda	Desa Sungai Buluh
36	Meriam 3	Benda	Disparbud
37	Meriam 4	Benda	Disparbud
38	Lonceng 1	Benda	Disparbud
39	Lonceng 2	Benda	Paviliun Utama Menumbing
40	Lokomobil	Benda	Muntok
41	Meriam 5	Benda	Polsek Muntok
42	Lonceng 3	Benda	Polsek Muntok
43	Lapangan Gelora	Struktur	Jl Gelora, Dusun Warga Mulia, Kelurahan Sungai Daeng
44	Pelabuhan Lama Muntok	Struktur	Jl Yos Sudarso, Kelurahan Tanjung
45	Eks. Benteng Tanjung Ular	Struktur	Tanjung Ular Muntok

46	Eks. Benteng TanjungKalian	Struktur	Tanjung Kalian
47	Eks. Benteng Belo Laut	Struktur	Desa Belo Laut
48	Benteng Abang Tawi	Struktur	Kp. Teluk Rubiah
49	Eks. Lapangan Terbang	Struktur	Tegalrejo, Muntok
50	Eks. Rumah Sakit Jiwa	Struktur	Kelurahan Tanjung Muntok
51	Kerkhoff	Situs	Jl Jendral Sudirman
52	Pemakaman KampungPetemun	Situs	Kelurahan Tanjung

4.1.4 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Tengah

Kabupaten Bangka Tengah memiliki 18 data sejarah cagar budaya menurut laporan dari data Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga terdapat *ditable 4.13* dibawah ini.

Tabel 4. 13 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Tengah

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Rumah 1	Bangunan	Desa/ Koba, Kecamatan Koba
2	Rumah 2 Perpustakaan Daerah	Bangunan	Jl Soekarno Hatta No. 2, Koba
3	Rumah 3 Kantor Pos	Bangunan	Jl Soekarno Hatta, Koba
4	Sumur Tujuh	Sumur	Dusun Tanjung Langka, Koba
5	Rumah Lama 4	Bangunan	Jl Soekarno Hatta no. 40, Koba
6	Rumah Lama 5	Bangunan	Jl Soekarno Hatta, Koba
7	Rumah Lama 6	Bangunan	Jl Soekarno Hatta, Koba
8	Meriam 1	Benda	Jl PT. Kobatin, Koba
9	Meriam 2	Benda	Jl PT. Kobatin, Koba

10	Pillbox 1	Bangunan	Jl Baru, Gang Nelayan, Desa Kurau
11	Pillbox 2	Bangunan	Jl Gang Buntu, Desa Kurau
12	Meriam Koramil 413-04	Benda	Jl Sudirman, Koba
13	Terowongan	Terowongan	Jl Depati Amir No. 018, Pangkalan Baru
14	Rumah Lama 7	Bangunan	Jl Depati Amir, Pangkalan Baru
15	Makam D.W. Becking	Makam	Jl Jendral Sudirman, Sungai Selan
16	Rumah Adat	Bangunan	Desa Perlang, Kecamatan Lubuk Besar
17	Mercusuar Pulau Pelepas	Bangunan	Desa Tanjung Pura, Pulau Pelepas
18	Makam Demang Bahmim	Makam	Jl Sinar Laut, Koba

Sumber penjelasnya data sejarah cagar budaya Kabupaten Bangka Tengah menurut sesuai data laporan Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga terdapat ada 13 data dapat dilihat *ditable 4.14.* dibawah ini.

Tabel 4. 14 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Tengah yang ada penjelasan sesuai laporan

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Sumur Tujuh	Sumur	Dusun Tanjung Langka, Koba
2	Makam Demang Bahmim	Makam	Jl Sinar Laut, Koba
3	Meriam 1	Benda	Jl PT. Kobatin, Koba
4	Meriam 2	Benda	Jl PT. Kobatin, Koba
5	Pillbox 1	Bangunan	Jl Baru, Gang Nelayan, Desa Kurau
6	Pillbox 2	Bangunan	Jl Gang Buntu, Desa Kurau

7	Rumah Adat	Bangunan	Desa Perlang, Kecamatan Lubuk Besar
8	Rumah 1	Bangunan	Desa/ Koba, Kecamatan Koba
9	Rumah 2 Perpustakaan Daerah	Bangunan	Jl Soekarno Hatta No. 2, Koba
10	Rumah 3 Kantor Pos	Bangunan	Jl Soekarno Hatta, Koba
11	Mercusuar Pulau Pelepas	Bangunan	Desa Tanjung Pura, Pulau Pelepas
12	Makam D.W. Becking	Makam	Jl Jendral Sudirman, Sungai Selan
13	Meriam Koramil 413-04	Benda	Jl Sudirman, Koba

. Sisa 5 data sejarah cagar budaya Kabupaten Bangka Tengah yang belum dapat sumber penjelasannya terdapat *ditable 4.15* di bawah ini.

Tabel 4. 15 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Tengah yang belum ada penjelasan cagar budayanya

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Rumah Lama 4	Bangunan	Jl Soekarno Hatta no. 40, Koba
2	Rumah Lama 5	Bangunan	Jl Soekarno Hatta, Koba
3	Rumah Lama 6	Bangunan	Jl Soekarno Hatta, Koba
4	Terowongan	Bangunan	Jl Depati Amir No. 018, Pangkalan Baru
5	Rumah Lama 7	Bangunan	Jl Depati Amir, Pangkalan Baru

4.1.5 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Selatan

Kabupaten Bangka Selatan memiliki 45 data sejarah cagar budaya sesuai laporan dari data Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga terdapat *ditable 4.16* dibawah ini.

Tabel 4. 16 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Selatan

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Benteng Toboali	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
2	Meriam Polsek 1	Benda	Jl Asrama Polisi, Toboali
3	Meriam Polsek 2	Benda	Jl Asrama Polisi, Toboali
4	Wisma Samudra	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
5	Rumah Lama 1	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
6	Rumah Lama 2	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
7	Klenteng Dwi Sinmu	Bangunan	Jl R.A Kartini No. 147, Toboali
8	Rumah (Kantor Pos)	Bangunan	Jl Jenderal Sudirman, Toboali
9	Gedung Nasional	Bangunan	Jl Jendral Sudirman, Toboali
10	Mercusuar Pulau dapur	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
11	Rumah Lama 3	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
12	Rumah Lama 4	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
13	Rumah Lama 5	Bangunan	Jl Jenderal Sudirman, Toboali
14	Gudang Mesin Pulau Dapur	Bangunan	Kelurahan Tanjung Ketapang, Toboali
15	Bekas Bangunan Pulau Dapur 1	Struktur	Kelurahan Tanjung Ketapang, Toboali
16	Bekas Bangunan Dapur 2	Struktur	Kelurahan Tanjung Ketapang, Toboali
17	Bekas Bangunan Pulau Dapur 3	Struktur	Kelurahan Tanjung Ketapang, Toboali
18	Benteng Penutuk	Benteng	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
19	Meriam 1 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
20	Meriam 2 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
21	Meriam 3 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
22	Meriam 4 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk

23	Meriam 5 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
24	Artepak Besi 1 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
25	Artepak Besi 2 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
26	Meriam 1 Desa Tanjung Labu	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Tanjung labu
27	Meriam 2 Desa Tanjung Labu	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Tanjung labu
28	Meriam 3 Desa Tanjung Labu	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Tanjung labu
29	Meriam 4 Desa Tanjung Labu	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Tanjung labu
30	Makam Belanda Tanjung Labu	Bangunan	Jl. Merdeka, Ds. Tanjung labu
31	Makam Syekh Ayib Abbas	Makam	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
32	Makam Haji Abu Hasan/ Makam Melayu	Makam	Jl. Merdeka, Ds. Tanjung labu
33	Bekas Bangunan Mercusuar 1 Tanjung Labu	Bangunan	Jl. Lampu, Ds. Tanjung Labu
34	Bekas Bangunan Mercusuar 2 Tanjung Labu	Bangunan	Jl. Lampu, Ds. Tanjung Labu
35	Bekas Bangunan Mercusuar 3 Tanjung Labu	Struktur	Jl. Lampu, Ds. Tanjung Labu
36	Bekas Bangunan Mercusuar 4 Tanjung Labu	Struktur	Jl. Lampu, Ds. Tanjung Labu
37	Mercusuar Pulau Besar	Bangunan	Ds. Batu Betumpang
38	Sumur Tua Pulau Besar	Bangunan	Ds. Batu Betumpang
39	Pillbox Pulau Besar	Bangunan	Ds. Batu Betumpang

40	Gazebo Pulau Besar	Bangunan	Ds. Batu Betumpang
41	Ruang Mesin Pulau Besar	Bangunan	Ds. Batu Betumpang
42	Penjara Pulau Besar	Bangunan	Ds. Batu Betumpang
43	Dapur Pulau Besar	Bangunan	Ds. Batu Betumpang
44	Makam Jati Sari	Bangunan	Desa Bangka Kota
45	Makam Karang Panjang	Bangunan	Desa Bangka Kota

Sumber penjelasnya mengenai data sejarah cagar budaya Kabupaten Bangka Selatan hanya ada 9 data dapat dilihat *ditable 4.17* dibawah ini.

Tabel 4. 17 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Selatan yang ada penjelasan sesuai laporan.

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Benteng Toboali	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
2	Meriam Polsek 1	Benda	Jl Asrama Polisi, Toboali
3	Meriam Polsek 2	Benda	Jl Asrama Polisi, Toboali
4	Wisma Samudra	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
5	Klenteng Dwi Sinmu	Bangunan	Jl R.A Kartini No. 147, Toboali
6	Gedung Nasional	Bangunan	Jl Jendral Sudirman, Toboali
7	Mercusuar Pulau dapur	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
8	Benteng Penutuk	Benteng	Jl Merdeka, Desa Penutuk

9	Mercusuar Pulau Besar	Bangunan	Desa Batu Betumpang
---	-----------------------	----------	---------------------

Untuk menambah data tersebut peneliti melakukan pencarian diinternet dari pencarian tersebut peneliti mendapatkan 1 penjelasan data sejarah cagar budaya Kabupaten Bangka Selatan dapat dilihat *ditable 4.18* dibawah ini.

Tabel 4. 18 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Selatan yang sumber penjelasannya diambil dari Internet

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Makam Belanda Tanjung Labu	Bangunan	Jl. Merdeka, Ds. Tanjung labu

Sisa 35 data sejarah cagar budaya Kabupaten Bangka Selatan yang belum dapat sumber penjelasannya terdapat *ditable 4.19* di bawah ini.

Tabel 4. 19 Data Cagar Budaya Kabupaten Bangka Selatan yang belum ada sumber penjelasannya

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Rumah Lama 1	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
2	Rumah Lama 2	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
3	Rumah Lama 3	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
4	Rumah Lama 4	Bangunan	Jl Asrama Polisi, Toboali
5	Rumah Lama 5	Bangunan	Jl Jenderal Sudirman, Toboali
6	Bekas Bangunan Pulau Dapur 1	Struktur	Kelurahan Tanjung Ketapang, Toboali

7	Bekas Bangunan Pulau Dapur 2	Struktur	Kelurahan Tanjung Ketapang, Toboali
	Bekas Bangunan Pulau Dapur 3	Struktur	Kelurahan Tanjung Ketapang, Toboali
8	Rumah (Kantor Pos)	Bangunan	Jl Jenderal Sudirman, Toboali
9	Gudang Mesin Pulau Dapur	Bangunan	Kelurahan Tanjung Ketapang, Toboali
10	Meriam 1 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
11	Meriam 2 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
12	Meriam 3 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
13	Meriam 4 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
14	Meriam 5 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
15	Artepak Besi 1 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
16	Artepak Besi 2 Desa Penutuk	Benda	Jl. Merdeka, Ds. Penutuk
17	Meriam 1 Desa Tanjung Labu	Benda	Jl.Merdeka, Ds.Tanjung labu
18	Meriam 2 Desa Tanjung Labu	Benda	Jl.Merdeka, Ds.Tanjung labu
19	Meriam 3 Desa Tanjung Labu	Benda	Jl.Merdeka, Ds.Tanjung labu
20	Meriam 4 Desa Tanjung Labu	Benda	Jl.Merdeka, Ds.Tanjung labu

21	Makam Syekh Ayib Abbas	Makam	Jl.Merdeka, Ds.Penutuk
22	Makam Haji Abu Hasan/ Makam Melayu	Makam	Jl.Merdeka, Ds.Tanjung labu
23	Bekas Bangunan Mercusuar 1 Desa Tanjung Labu	Bangunan	Jl.Merdeka, Ds.Tanjung labu
24	Bekas Bangunan Mercusuar 2 Desa Tanjung Labu	Bangunan	Jl.Merdeka, Ds.Tanjung labu
25	Bekas Bangunan Mercusuar 3 Desa Tanjung Labu	Bangunan	Jl.Merdeka, Ds.Tanjung labu
26	Bekas Bangunan Mercusuar 4 Desa Tanjung Labu	Bangunan	Jl.Merdeka, Ds.Tanjung labu
27	Sumur Tua Pulau Besar	Bangunan	Ds.Batu Betumpang
28	Pillbox Pulau Besar	Bangunan	Ds.Batu Betumpang
29	Gazebo Pulau Besar	Bangunan	Ds.Batu Betumpang
30	Ruang Mesin Pulau Besar	Bangunan	Ds.Batu Betumpang
31	Penjara Pulau Besar	Bangunan	Ds.Batu Betumpang
32	Dapur Pulau Besar	Bangunan	Ds.Batu Betumpang
33	Makam Jati Sari	Bangunan	Ds.Batu Betumpang
34	Makam Karang Panjang	Bangunan	Ds.Batu Betumpang
35	Bekas Bangunan 4 Mercusuar Tanjung Labu	Struktur	Jl Lampu, Ds.Tanjung Labu

4.1.6 Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung

Kabupaten Belitung memiliki 38 data sejarah cagar budaya menurut seuai laporan dari data Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga terdapat *ditable 4.20* dibawah ini.

Tabel 4. 20 Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Makam Kota Tanah Cerucuk	Situs	Jalan Membalong, Kelurahan Cerucuk, Kecamatan Badau
2	Rumah Kapiten Cina	Bangunan	Jalan Endek
3	Gedung Societeit	Bangunan	Persimpangan Jalan Gegadek dan Endek
4	Masjid Al-iklas Sijuk	Bangunan	Jalan Penghulu, Desa Sijuk, Kecamatan Sijuk
5	Klenteng Pha Kung	Bangunan	Kecamatan Sijuk
6	Kerkhof Tanjung Pandan	Situs	Jalan Sabar, Bukit Ai Beruta
7	Masjid Al Mabrur	Bangunan	Jalan Sudirman
8	Hollandsch Indische School (HIS) smpn 1 Tanjungpandan	Bangunan	Jalan Sekolah No. 1
9	Gedung Badan Amil Zakat (BAZ)	Bangunan	Jalan Sekolah No.23
10	Kantor Dinas Pendidikan Kabupaten Belitung	Bangunan	Jalan Sekolah No.23
11	Sekretariat Persatuan Wredatama RI (PWRI) Cabang Kabupaten Belitung	Bangunan	Jalan Sekolah No. 17 Tanjung Pandan
12	Rumah Dinas Kepala Sekolah Hollandsch Indische School (HIS)	Bangunan	Persimpangan Jalan Sekolah dan Jalan Merdeka
13	Kantor Korem 004 Garuda Dempo	Bangunan	Jalan Veteran

14	Gedung Nasional	Bangunan	Jalan Veteran
15	Benteng Kuehn	Bangunan	Desa Ai Beruta Pangkalalang, Kecamatan Tanjung Pandan
16	Dockyard	Struktur	Kaki bukit Tanjung Gunung
17	SD Negeri IX Kota Tanjung Pandan	Bangunan	Jalan Sudirman
18	Istana Depati Saleh	Bangunan	Jalan Sudirman
19	Istana Depati Rahat	Bangunan	Jalan Merdeka
20	Penjara	Bangunan	Jalan Merdeka
21	Kantor pos	Bangunan	Jalan Merdeka
22	Gereja Kristen Protestan	Bangunan	Jalan Merdeka NO.309
23	Kantor PT. Astika Murni Utama dan PT. Asuransi Central Asia	Bangunan	Jalan Yos Sudarso atau Jalan Pantai
24	Klenteng Hok Tet Che/Klenteng Pasar Ikan	Bangunan	Jalan Klenteng
25	Kantor PT. Pelni (Persero) Cabang Tanjung Pandan	Bangunan	Jalan Pabean No. 119
26	Pertokoan lama	Bangunan	Jalan Pabean
27	Kantor Borneo Sumatra	Bangunan	Jalan Pabean
28	SMK Yaperbel	Bangunan	Jalan Dewi Sartika, Kampung Pontianak
29	Gereja Katolik Regina Pacis	Bangunan	Jalan Depati Ggedek No. 56
30	Barata Dept. Store	Bangunan	Jalan Depati Ggedek dan Jalan Veteran
31	Wisma Bougenville	Bangunan	Jalan Melati, Gunung Pandan
32	Akademi Manajemen Belitung	Bangunan	Jalan Melati

33	Rumah Sakit Umum Daerah Kab. Belitung	Bangunan	Jalan Rumah Sakit
34	Museum Pemda Kab. Belitung	Bangunan	Tanjung Pandan, Belitung
35	Rumah Dinas Kodim 0414 Belitung	Bangunan	Jalan Veteran
36	Zusterhuis (Rumah Zuster)	Bangunan	Jalan Rumah Sakit
37	Mercusuar Pulau Lengkuas	Bangunan	Kelurahan Keciput, Kecamatan Sijuk
38	Makam KA. Rahat	Struktur	Kelurahan Kemiri, Kecamatan Membalong

Untuk menambah data penjelasan sejarah cagar budaya Kabupaten Belitung tersebut peneliti melakukan pencarian diinternet dari pencarian tersebut peneliti mendapatkan 11 penjelasan data cagar budaya dapat dilihat *ditable 4.21* dibawah ini.

Tabel 4. 21 Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung yang sumber penjelasannya diambil dari Internet

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Makam Kota Tanah Cerucuk	Situs	Jalan Membalong, Kelurahan Cerucuk, Kecamatan Badau
2	Rumah Kapiten Cina	Bangunan	Jalan Endek
3	Gedung Societeit	Bangunan	Persimpangan Jalan Gegadek dan Endek
4	Masjid Al-iklas Sijuk	Bangunan	Jalan Penghulu, desa Sijuk, Kecamatan Sijuk
5	Hollandsch Indische School (HIS) smpn 1 Tanjungpandan	Bangunan	Jalan Sekolah No. 1
6	Masjid Al Mabrur	Bangunan	Jalan Sudirman
7	Benteng Kuehn	Bangunan	Desa Ai Beruta Pangkalalang, Kecamatan Tanjung

			Pandan
8	SMK Yaperbel	Bangunan	Jalan Dewi Sartika, Kampung Pontianak
9	Gereja Katolik Regina Pacis	Bangunan	Jalan Depati Gegedek No. 56
10	Museum Pemda Kab. Belitung	Bangunan	Tanjung Pandan, Belitung
11	Rumah Dinas Kodim 0414 Belitung	Bangunan	Jalan Veteran

Sisa 27 data sejarah cagar budaya Kabupaten Belitung yang belum dapat sumber penjelasannya terdapat *ditable 4.22* di bawah ini.

Tabel 4. 22 Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung yang belum ada sumber penjelasannya

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Klenteng Pha Kung	Bangunan	Kecamatan Sijuk
2	Kerkhof Tanjung Pandan	Situs	Jalan Sabar, Bukit Ai Beruta
3	Kantor Dinas Pendidikan Kabupaten Belitung	Bangunan	Jalan Sekolah No.23
4	Gedung Badan Amil Zakat (BAZ)	Bangunan	Jalan Sekolah No.23
5	Sekretariat Persatuan Wredatama RI (PWRI) Cabang Kabupaten Belitung	Bangunan	Jalan Sekolah No. 17 Tanjung Pandan
6	Rumah Dinas Kepala Sekolah Hollandsch Indische School (HIS)	Bangunan	Persimpangan Jalan Sekolah dan Jalan Merdeka
7	Kantor Korem 004 Garuda Dempo	Bangunan	Jalan Veteran
8	Gedung Nasional	Bangunan	Jalan Veteran

9	Dockyard	Struktur	Kaki bukit Tanjung Gunung
10	SD Negeri IX Kota Tanjung Pandan	Bangunan	Jalan Sudirman
11	Istana Depati Saleh	Bangunan	Jalan Sudirman
12	Istana Depati Rahat	Bangunan	Jalan Merdeka
13	Penjara	Bangunan	Jalan Merdeka
14	Kantor pos	Bangunan	Jalan Merdeka
15	Gereja Kristen Protestan	Bangunan	Jalan Merdeka NO.309
16	Kantor PT. Astika Murni Utama dan PT. Asuransi Central Asia	Bangunan	Jalan Yos Sudarso atau Jalan Pantai
17	Klenteng Hok Tet Che/Klenteng Pasar Ikan	Bangunan	Jalan Klenteng
18	Kantor PT. Pelni (Persero) Cabang Tanjung Pandan	Bangunan	Jalan Pabean No. 119
19	Pertokoan lama	Bangunan	Jalan Pabean
20	Kantor Borneo Sumatra	Bangunan	Jalan Pabean
21	Barata Dept. Store	Bangunan	Jalan Depati Gegedek dan Jalan Veteran
22	Wisma Bougenville	Bangunan	Jalan Melati, Gunung Pandan
23	Akademi Manajemen Belitung	Bangunan	Jalan Melati
24	Rumah Sakit Umum Daerah Kab. Belitung	Bangunan	Jalan Rumah Sakit
25	Zusterhuis (Rumah Zuster)	Bangunan	Jalan Rumah Sakit

26	Mercusuar Pulau Lengkuas	Bangunan	Kelurahan Keciput, Kecamatan Sijuk
27	Makam KA. Rahat	Struktur	Kelurahan Kemiri, Kecamatan Membalong

4.1.7 Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung Timur

Kabupaten Belitung Timur memiliki 27 data sejarah cagar budaya menurut sesuai laporan dari data Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga terdapat *ditable 4.23* dibawah ini.

Tabel 4. 23 Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung Timur

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Rumah Dinas Bupati Belitung Timur	Bangunan	Jalan Samak, Kelurahan Lalang, Kecamatan Manggar
2	STANIA	Bangunan	Jalan Teuku Umar No. A. 51, Kelurahan Lalang, Kecamatan Manggar
3	Dermaga Sungai Buding	Struktur	Kampung Airbatu, Kelurahan Buding, Kecamatan Kelapa Kampit
4	Bekas Tambang Timah Kelapa Kampit	Struktur	Kelurahan Kelapa Kampit, Kecamatan Kelapa Kampit
5	Bangunan Electric Sentrum	Bangunan	Kecamatan Manggar
6	DAM PICE	Struktur	Kelurahan Canggu, Kecamatan Gantung
7	Vihara Buddhayana	Bangunan	Jalan Burung Mandi, Kelurahan

			Mengkubang, Kecamatan Manggar
8	Rumah Tradisional 1	Bangunan	Jalan Teuku Umar No. A 39, Kampung Samak, Kelurahan Lalang. Kecamatan Manggar
9	Sekolah Dasar Negeri 29	Bangunan	Jalan Teuku Umar, Kelurahan Samak, Kecamatan Manggar
10	Rumah Tradisional 2	Bangunan	Jalan Sudirman No. 116 , Kelurahan Gantung, Kecamatan Gantung
11	Rumah Sakit Timah	Bangunan	Kelurahan Lalang, Kecamatan Manggar
12	Gereja Santo Yoseph	Bangunan	Jalan Lipat Kajang I, Kelurahaan Kampung Baru, Kecamatan Manggar
13	Kompleks Makam Belanda	Situs	Kampung Samak, Kelurahan Lalang, Kecamatan Manggar
14	Rumah Tradisional 3	Bangunan	Jalan Jend Sudirman, Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
15	Rumah Kolonial 1	Bangunan	Jalan Jend Sudirman, Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
16	Rumah Tradisional 4	Bangunan	Jalan Jend Sudirman. No. 85 Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
17	Rumah Kolonial 2	Bangunan	Jalan Dipenogoro, No.6, Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
18	Smelter Timah	Bangunan	Kecamatan Gantung
19	Bengkel PT. Timah	Bangunan	Jln. Husni Thamrin, Kecamatan Gantung

20	Rumah Cina I	Bangunan	Jln. Husni Thamrin, Kelurahan Gantung, Kecamatan Gantung
21	Rumah Cina II	Bangunan	Jalan Merdeka, Kelurahan Kampung baru, Kecamatan Gantung
22	Rumah Tinggal Kepala Gudang Timah	Bangunan	Jalan Melati A. 303, Kampung Jati, Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
23	Aula Sekolah SDN 7 Gantung	Bangunan	Jalan Melati C 27, Jati, Lenggang, Gantung
24	Pelabuhan Gantung	Struktur	Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
25	Rumah Tradisional 5	Bangunan	Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
26	Rumah Tradisional 6	Bangunan	Jalan Husni Thamrin No. 18, Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
27	Rumah Sakit PT. Timah	Bangunan	Lenggang

Untuk menambah data penjelasan cagar budaya tersebut peneliti melakukan pencarian diinternet dari pencarian tersebut peneliti mendapatkan 6 penjelasan data cagar budaya dapat dilihat *ditable 4.24.* dibawah ini.

Tabel 4. 24 Cagar Budaya Kabupaten Belitung Timur yang sumber penjelasannya diambil dari Internet

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Rumah Dinas Bupati Belitung Timur	Bangunan	Jalan Samak, Kelurahan Lalang, Kecamatan Manggar

2	STANIA	Bangunan	Jalan Teuku Umar No. A. 51, Kelurahan Lalang, Kecamatan Manggar
3	Bekas Tambang Timah Kelapa Kampit	Struktur	Kelurahan Kelapa Kampit, Kecamatan Kelapa Kampit
4	Bangunan Electric Sentrum	Bangunan	Kecamatan Manggar
5	DAM PICE	Struktur	Kelurahan Canggung, Kecamatan Gantung
6	Vihara Buddhayana	Bangunan	Jalan Burung Mandi, Kelurahan Mengkubang, Kecamatan Manggar

Sisa 21 data sejarah cagar budaya Kabupaten Belitung Timur yang belum dapat sumber penjelasannya terdapat *ditable 4.25* di bawah ini.

Tabel 4. 25 Data Cagar Budaya Kabupaten Belitung Timur yang belum ada penjelasan cagar budayanya

No.	Nama Cagar Budaya	Jenis	Alamat
1	Dermaga Sungai Buding	Struktur	Kampung Airbatu, Kelurahan Buding, Kecamatan Kelapa Kampit
2	Rumah Tradisional 1	Bangunan	Jalan Teuku Umar No. A 39, Kampung Samak, Kelurahan Lalang. Kecamatan Manggar
3	Sekolah Dasar Negeri 29	Bangunan	Jalan Teuku Umar, Kelurahan Samak, Kecamatan Manggar
4	Rumah Tradisional 2	Bangunan	Jalan Sudirman No. 116, Kelurahan Gantung, Kecamatan Gantung
5	Rumah Sakit Timah	Bangunan	Kelurahan Lalang. Kecamatan Manggar
6	Gereja Santo Yoseph	Bangunan	Jalan. Lipat Kajang I,

			Kelurahan. Kampung Baru, Kecamatan Manggar
7	Kompleks Makam Belanda	Situs	Kampung Samak, Kelurahan Lalang, Kecamatan Manggar
8	Rumah Tradisional 3	Bangunan	Jalan Jend Sudirman, Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
9	Rumah Kolonial 1	Bangunan	Jalan Jend Sudirman, Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
10	Rumah Tradisional 4	Bangunan	Jalan Jend Sudirman. No. 85 Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
11	Rumah Kolonial 2	Bangunan	Jalan Dipenogoro, No.6, Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
12	Smelter Timah	Bangunan	Kecamatan Gantung
13	Bengkel PT. Timah	Bangunan	Jalan Husni Thamrin, Kecamatan Gantung
14	Rumah Cina I	Bangunan	Jalan Husni Thamrin, Kelurahan Gantung, Kecamatan Gantung
15	Rumah Cina II	Bangunan	Jalan Merdeka, Kelurahan Kampung baru, Kecamatan Gantung
16	Rumah Tinggal Kepala Gudang Timah	Bangunan	Jalan Melati A. 303, Kampung Jati, Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
17	Aula Sekolah SDN 7 Gantung	Bangunan	Jalan Melati C 27, Jati, Lenggang, Gantung
18	Pelabuhan Gantung	Struktur	Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
19	Rumah Tradisional 5	Bangunan	Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung
20	Rumah Tradisional 6	Bangunan	Jalan Husni Thamrin No. 18, Kelurahan Lenggang, Kecamatan Gantung

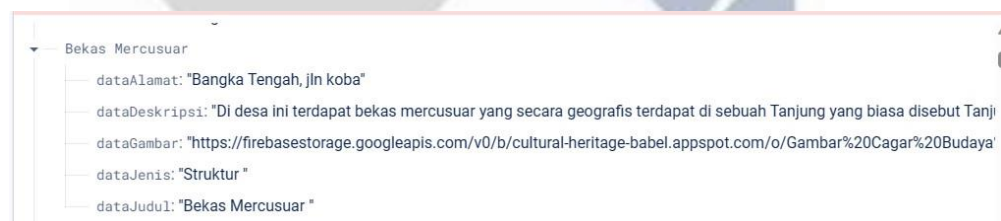
21	Rumah Sakit PT. Timah	Bangunan	Lenggang
----	--------------------------	----------	----------

4.2 Hasil Database

Pada tahap perancangan database Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di Kepulauan Bangka Belitung, peneliti menggunakan *firebase* untuk menambahkan data untuk mengelola dan mengakses *database*. Dibawah ini adalah gambar struktur tabel dan tempat penyimpan file gambar *database* di web *firebase*.

4.3 Realtime Database

Realtime database digunakan admin untuk mengupload data-data tempat dan bangunan bersejarah yang terdapat pada gambar 4.1 di bawah ini.



Tabel 4. 26 Struktur Realtime Database di *firebase*

4.4 Storage

Storage digunakan sebagai tempat penyimpanan file gambar yang terdapat pada gambar 4.2 di bawah ini.



The screenshot shows a web-based storage interface for 'Gambar Cagar B'. It features a table of files and a detailed view of a selected file.

<input type="checkbox"/>	Name	Size	Type	Last modified
<input type="checkbox"/>	61872	72.08 KB	image/jpeg	Nov 29, 2023
<input type="checkbox"/>	61931	94.3 KB	image/jpeg	Nov 30, 2023
<input type="checkbox"/>	61934	101.27 KB	image/jpeg	Nov 30, 2023
<input type="checkbox"/>	61937	57.68 KB	image/jpeg	Nov 30, 2023
<input type="checkbox"/>	61942	85.72 KB	image/jpeg	Nov 30, 2023
<input type="checkbox"/>	61945	96.44 KB	image/jpeg	Nov 30, 2023

The detailed view for file '61872' shows:

- Name: 61872
- Size: 73,808 bytes
- Type: image/jpeg

Tabel 4. 27 Storage Tempat Penyimpanan File Gambar

4.5 Hasil Desain Aplikasi

Berdasarkan hasil rancangan aplikasi peneliti telah berhasil membuat aplikasi pengenalan tempat dan bangunan bersejarah di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang terdapat di bawah ini.

4.5.1 Hasil tampilan dari desain splash 1 dan 2

Splash dalam konteks aplikasi *Android* mengacu pada layar pembuka atau layar sambutan yang muncul sebentar saat aplikasi diluncurkan sebelum pengguna diarahkan ke layar utama atau halaman utama aplikasi. Tujuan dari *splash screen* ini adalah memberikan kesan visual awal kepada pengguna, menyampaikan merek atau logo aplikasi, dan memberikan sedikit waktu bagi aplikasi untuk memuat sumber daya awal sebelum masuk ke tampilan utama. Durasi yang digunakan 1000 *delay* yang terdapat pada gambar 4.1 dan gambar 4.2 di bawah ini.



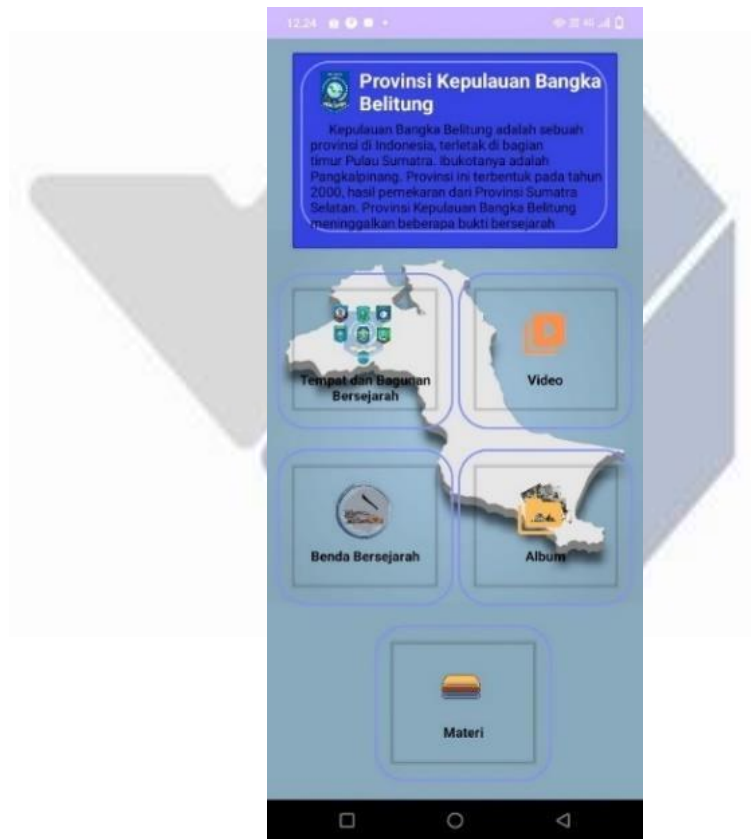
Gambar 4. 1 Splash 1



Gambar 4. 2 Splash 2

4.5.2 Hasil dari desain halaman utama

Selesai halaman *splash* pertama dan kedua maka, akan muncul halaman menu utama. Halaman utama adalah tampilan pertama yang muncul ketika pengguna membuka aplikasi ini adalah titik awal dari aplikasi dan tempat di mana pengguna biasanya berinteraksi dengan konten utama atau fitur-fitur aplikasi. Halaman utama berisi 5 pilihan menu yang terdapat pada gambar 4.3 dibawah ini.



Gambar 4. 3 Halaman Utama

4.5.3 Hasil Desain dari Menu Ke-1

Tampilan *desain* menu ke-1 terdapat informasi tempat dan bangunan bersejarah yang berisi Search atau pencarian dengan mengisi judul yang di cari dan Informasi nama (judul), alamat, jenis, dan deskripsi. Dimenu ini hanya bisa digunakan *online* atau menggunakan data internet hasil *desain* terdapat gambar 4.4 di bawah ini.



Gambar 4. 4 Tampilan dari menu tempat dan bangunan bersejarah

4.5.4 Hasil Tampilan dari Pilihan Menu Ke-1

Di tampilan pilihan menu ke-1 terdapat gambar, deskripsi atau penjelasan sejarah cagar budaya tersebut, terdapat Alamat dan terdapat jenis cagar budaya dimenu ini menggunakan *database firebase* yaitu *Realtime database* sebagai penyimpanan data dan *Storage* sebagai tempat penyimpanan file gambar yang terdapat pada gambar 4.5 di bawah ini



Gambar 4. 5 Hasil tampilan dari pilihan menu

4.5.5 Hasil desain dari menu ke-2

Dimenu pilihan ke-2 terdapat pilihan menu yang berisikan video dari sumber para *youtber* yang menceritakan sejarah yang ada di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dan juga sekaligus bisa pindah ke aplikasi *youtube* dimana video ini diambil peneliti. Hasil desainnya terdapat pada gambar 4.6 di bawah ini.



Gambar 4. 6 Tampilan dari menu video

4.5.6 Hasil desain dari menu ke-3

Tampilan *desain* menu ke-3 berisi mengenai benda-benda peninggalan bersejarah yang ada di Kepulauan Bangka Belitung. Dibagian menu ini dapat menampilkan nama benda dan gambar benda bersejarah jika di klik gambar benda akan menampilkan deskripsi mengenai sejarah benda tersebut yang terdapat pada gambar 4.7 dibawah ini.



Gambar 4. 7 Tampilan dari menu benda sejarah

4.5.7 Hasil Desain dari Menu Ke-4

Tampilan *desain* menu ke-4 dapat menampilkan foto-foto sejarah tempo dulu berupa judul, foto tempo dulu (foto bersejarah) yang ada di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang bisa dilihat pada gambar 4.8 di bawah ini.



Gambar 4. 8 Tampilan dari menu album tempo dulu

4.5.8 Hasil Desain dari Menu Ke-5

Dimenu ke-5 ini menampilkan menu lagi yaitu berbagai kabupaten yang ada di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung lalu dari menu tersebut jika di pilih salah satu akan menampilkan materi tentang sejarah kabupaten dan menampilkan sejarah cagar budaya yang telah ditetapkan dan menampilkan gambar yang terdapat pada gambar 4.9 dan gambar 4.10 di bawah ini.



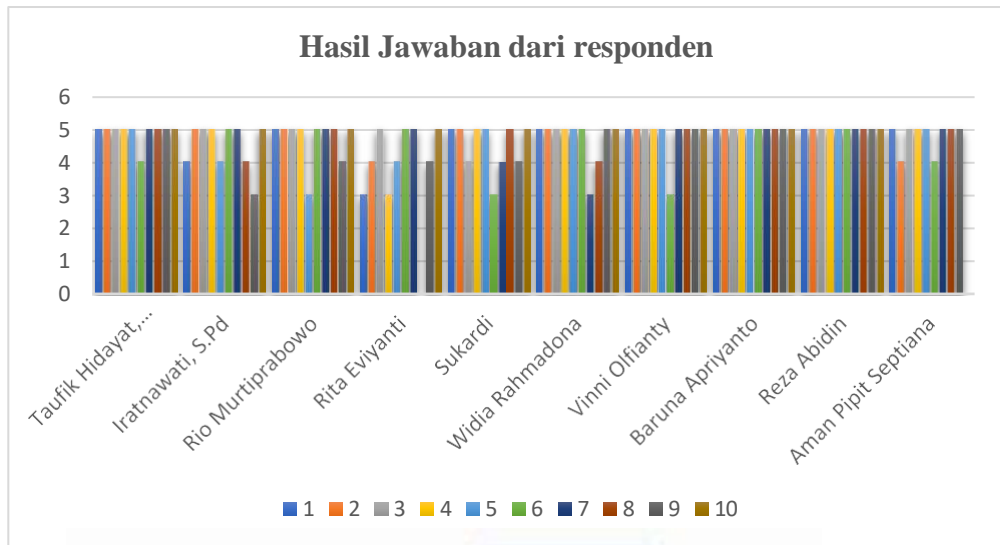
Gambar 4. 9 Tampilan dari menu materi



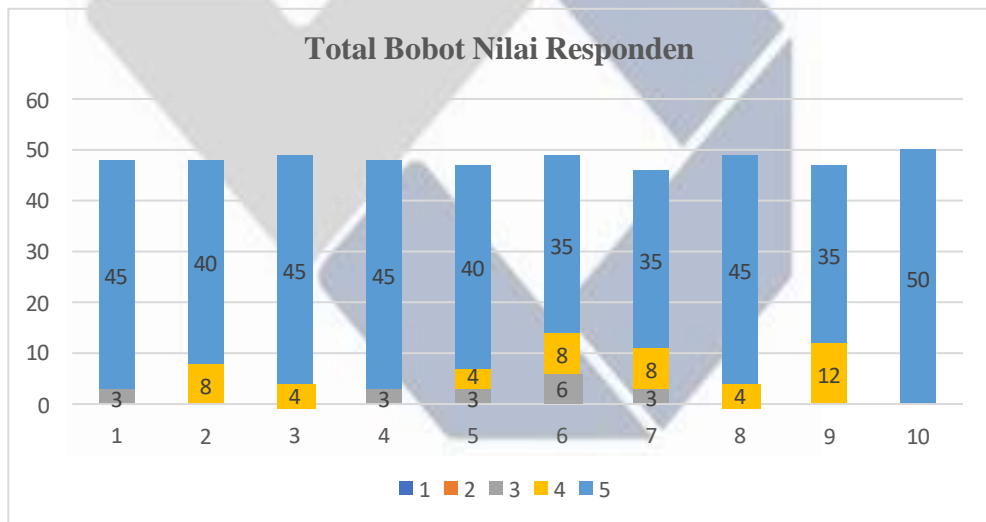
Gambar 4. 10 Tampilan dari pilihan menu materi kabupaten

4.6 Hasil Pengujian Metode Testing Kuisisioner

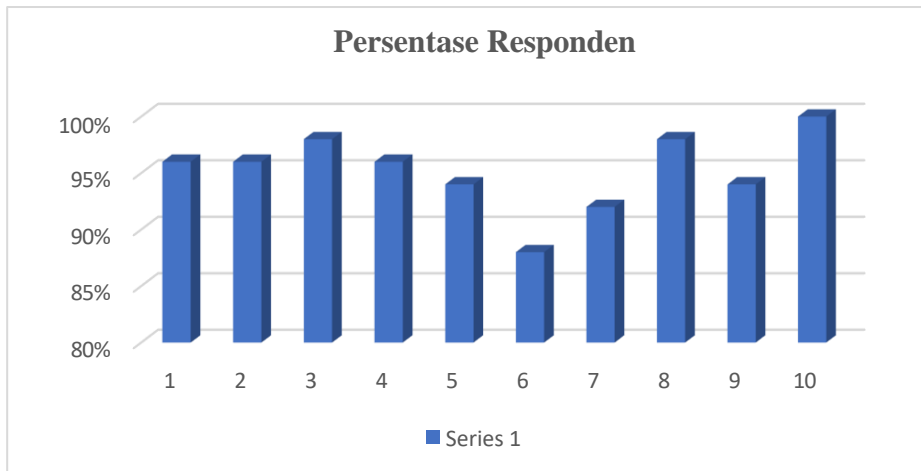
Hasil dalam melakukan testing kepada 10 *responden*, yaitu 1 orang Selaku Kepala Seksi Sejarah, Cagar Budaya, dan Museum, 7 orang merupakan bagian staf yang ada di Dinas Kepemudaan Olahraga dan Kebudayaan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sehingga dan 2 orang merupakan mahasiswa yang ada di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung dari data dapat diperoleh untuk mengetahui hasil penelitian dalam pembuatan aplikasi. Alasan peneliti hanya memilih 10 pertanyaan dan 10 reponden karena sudah cukup untuk megetahui apakah aplikasi tersebut sudah layak digunakan apa belum untuk si pengguna. Dengan jumlah 10 pertanyaan kepada 10 responden. Hasil tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.11 dan Gambar 4.12 dibawah ini.



Gambar 4. 11 Grafik Pengisi Responden

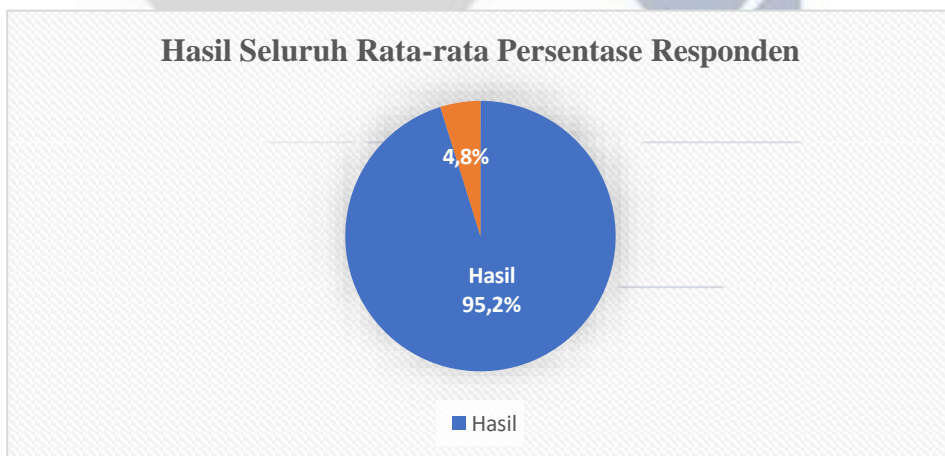


Gambar 4. 112 Grafik Hasil Penilaian Total Bobot Responden



Gambar 4.13 Grafik Hasil Persentase dari Responden

Pada gambar 4.13 diatas menjelaskan perhitungan nilai *persentase* dari 10 *responden* dengan 10 pertanyaan yang telah di rubah dalam bentuk persen.



Gambar 4.14 Grafik nilai keseluruhan rata-rata Persentase Responden

Pada Gambar 4.14 diatas menjelaskan hasil perhitungan nilai dalam metode testing yang diperoleh dari 10 pertanyaan kepada 10 *responden* yang mendapatkan hasil 95,2% sehingga aplikasi pengenalan tempat dan bangunan bersejarah dikatakan layak digunakan,

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan sistem Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah Berbasis *Mobile* dengan menggunakan metode *prototype* dari mulai pengumpulan data, wawancara, evaluasi sistem, mengkodekan sistem, pengujian sistem dan penggunaan sistem sehingga aplikasi telah siap digunakan untuk pengguna, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi telah selesai dibuat dan dapat dijalankan di *android*. Berdasarkan pengujian beta testing di Kantor Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dan pengujian beta testing tidak mengalami masalah dalam menjalankan aplikasi tersebut.
2. Aplikasi tersebut terdapat 5 pilihan menu yang berisikan gambar, video dan penjelasan sejarah cagar budaya.
3. Dalam hasil *presentase* pengujian beta testing sebesar 95,2% sehingga aplikasi pengenalan tempat dan bangunan bersejarah dikatakan layak digunakan,
4. Aplikasi telah berhasil digunakan oleh mahasiswa, dan masyarakat Bangka Belitung.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari metode *prototype* dari mulai pengumpulan data, wawancara, evaluasi sistem, mengkodekan sistem, pengujian sistem dan penggunaan sistem. Sistem aplikasi yang dibuat oleh peneliti masih memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk terdapat beberapa saran untuk pembaca agar dapat memperbaiki aplikasi ini seperti:

1. Diharapkan kepada pembaca atau pengembang sistem lainnya dapat melanjutkan dan mengembangkan Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah Bangka Belitung Berbasis *Mobile* ini untuk lebih baik lagi.
2. Agar dapat melengkapi data penjelasan cagar budaya lebih lengkap lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Setiawan, H. Mukhtar, dan Soni, “Aplikasi Pengenalan Situs Bersejarah di Kota Pekanbaru Dengan Augmented Reality Markeles Berbasis Android,” in *Jurnal Fasilkom*, 2019, hal. 388.
- [2] S. B. Haryo, “Laporan Hasil Program Pelestarian Budaya Kegiatan Registrasi Cagar Budaya Kepulauan Bangka Belitung,” no. 03, hal. 1–185, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://disbudpar.acehprov.go.id/faq/>
- [3] N. Metafani, Djamaludin, dan A. Hardiyanto, “Pengenalan Cagar Budaya Tangerang Berbasis Android di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang,” *J. Ilm. Fak. Tek.*, vol. 1, no. 1, hal. 67–69, 2020, [Daring]. Tersedia pada: ojs.ejournal.unis.ac.id/article/515
- [4] D. Abdullah, A. Sani, dan A. Hasan, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pengenalan Bangunan Bersejarah Rumah Kediaman Bung Karno Bengkulu Berbasis Android,” *Pseudocode*, vol. 6, no. 1, hal. 24, 2019, doi: 10.33369/pseudocode.6.1.21-29.
- [5] S. Jani dan I. T. J. Weismann, “Pengaruh Kecanduan Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswi Asrama Di Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar,” *Repos. Skripsi Online*, vol. 3, no. 1, hal. 159–160, 2021.
- [6] R. G. Adam Cahya Ramadani, Elly Rahmawati, Maritza Kusumanigtyas dan E. S. Nugraheni, Anastasia Kristianawati, “Aplikasi Sebagai Media Pengenalan Pariswisata Budaya pada Kompleks Petiran Cabean Kunti Kabupaten Boyolali,” *J. Inov. Drh.*, vol. 1, no. 2, hal. 49, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.inovdaboy.id/jid/index>
- [7] L. A. La Atina, A. Azlin, dan L. Wati, “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Budaya Wakatobi Berbasis Android,” *J. Inform.*, vol. 11, no. 1, hal. 92, 2022, doi: 10.55340/jiu.v11i1.378.

- [8] A. D. Prasetyo Hendar Linden, R. A. Sihombing, dan H. Heriyati, "Aplikasi Pengenalan Sejarah Indonesia berbasis Android," *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 4, no. 3, hal. 312, 2020, doi: 10.30998/string.v4i3.4585.
- [9] P. Haryani dan J. Triyono, "Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, hal. 810, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i2.1614.
- [10] M. Ilhami, "Pengenalan Google Firebase Untuk Hybrid Mobile Apps Berbasis Cordova," *J. Ilm. IT CIDA*, vol. 3, no. 1, hal. 17, 2018, doi: 10.55635/jic.v3i1.47.
- [11] G. Hermawan, "Augmented Reality Pengenalan Cagar Budaya Lampung Berbasis Android," *Teknologipintar.org*, vol. 3, no. 7, hal. 3–4, 2023.
- [12] I. Sunaria, I. Rosyadi, dan H. H. Kusumawardhani, "Sistem Informasi Wisata Religi Islam Kabupaten Pekalongan Berbasis Android," *J. Surya Inform. Membangun Inf. Dan Prof.*, vol. 9, no. 1, hal. 14–16, 2020, [Daring]. Tersedia pada: https://doi.org/10.48144/surya_informatika.v9i1.410
- [13] O. Koalu *et al.*, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Bahasa Tountemboan Menggunakan Speech Recognition," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, hal. 271, 2019.
- [14] Y. M. S. Bagailan, "Pengenalan Obyek Wisata Pada Kabupaten Alor Berbasis Website," *STIKOM UYELINDO KUPANG i*, vol. 2, hal. 952, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <http://www.uyelindo.ac.id>.
- [15] R. L. Rahardian, I. P. A. B. Bimantara, D. S. Yusuf, P. D. V. M. Dewi, K. R. G. J. Marchendy, dan N. L. E. Andayani, "Aplikasi Pengenalan dan Pelestarian Wisata Kebudayaan Provinsi Bali Berbasis Mobile," *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 2, hal. 267, 2023, doi: 10.57152/malcom.v3i2.939.

- [16] L. Yeremia, D. Pangau, S. Tangkawarouw, G. Kaunang, dan A. S. M. Lumenta, "Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, hal. 205, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/23995>
- [17] B. Ajilaksana, P. M. Negeri, dan B. Belitung, *Implementasi Metode Inkuri dalam Pembuatan Game Edukasi Penalaran Untuk Anak SD (Studi Kasus UPTD SD Negeri 29)*. 2023.
- [18] B. Irawan dan P. Rosyani, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android," *TIN Terap. Inform. Nusant.*, vol. 2, no. 8, hal. 523–524, 2022, doi: 10.47065/tin.v2i8.1187.
- [19] J. Hendrawan dan I. Perwitasari, "Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional Dan Pahlawan Revolusi Berbasis Android," *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, hal. 37, 2019.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Data Pribadi

Nama lengkap : Redi
Tempat & tanggal lahir : Air Nyatoh, 07-07-1999
Alamat rumah : Dusun II Kp.lama
Desa Air Nyatoh
Kecamatan Simpang Teritip
Kabupaten Bangka Barat
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung
Hp : 0822-8900-4893
Email : reybob745@gmail.com
Jenis kelamin : Laki – Laki
Agama : Islam



2. Riwayat Pendidikan

- a. 2007-2014 : SD Negeri 8 Simpang Teritip
- b. 2015-2018 : SMP Negeri 1 Simpang Teritip
- c. 2019-2021 : SMK Negeri 1 Parittiga

Sungailiat, 3 Januari 2024



Redi

Lampiran 2 Testing Penggunaan Aplikasi Kepada Bapak Taufik Hidayat , S.Sos..
M.Kom. Selaku Kepala Seksi Sejarah, Cagar Budaya dan Museum.



Gambar Lampiran 1 Bukti Testing Aplikasi


Lampiran 3 Pengupload Aplikasi di Google Play Console

1 aplikasi Buat aplikasi

🔒 Anda memerlukan izin untuk membuat aplikasi baru

Filter menurut 🔍 Telusuri menurut nama aplikasi atau pa...

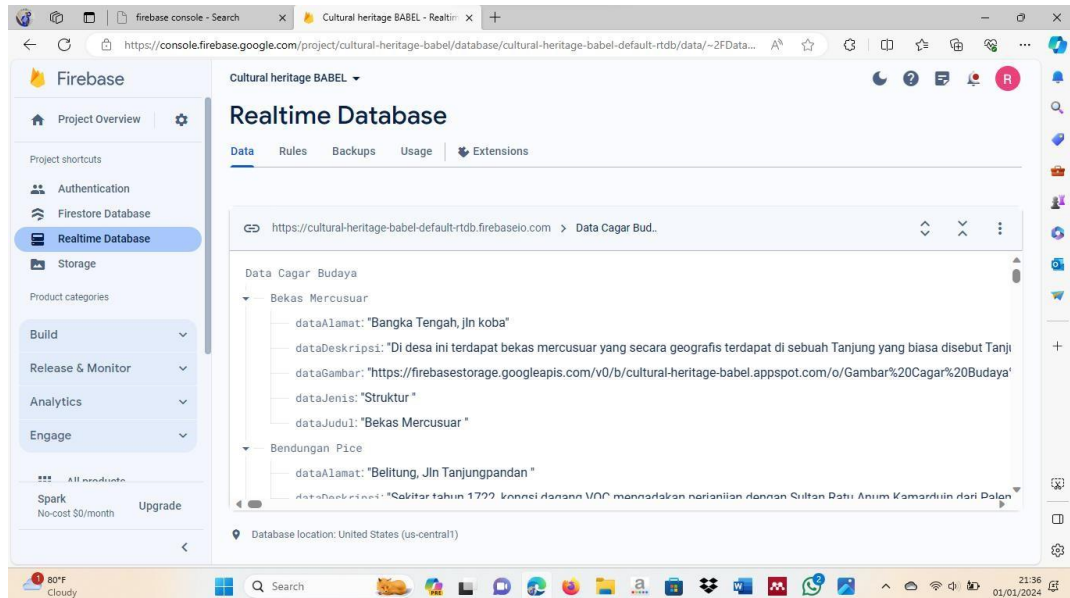
Semua

Aplikasi	Audiens yang menginstal	Status aplikasi	Status pembaruan	Terakhir diperbarui	
 Cultural Heritage BABEL id.history.culturalheritagebabel1	0	Draf Pengujian internal	🕒 Sedang ditinjau	27 Des 2023	🔔 →

Jumlah baris: 10 1 - 1 dari 1 << >>

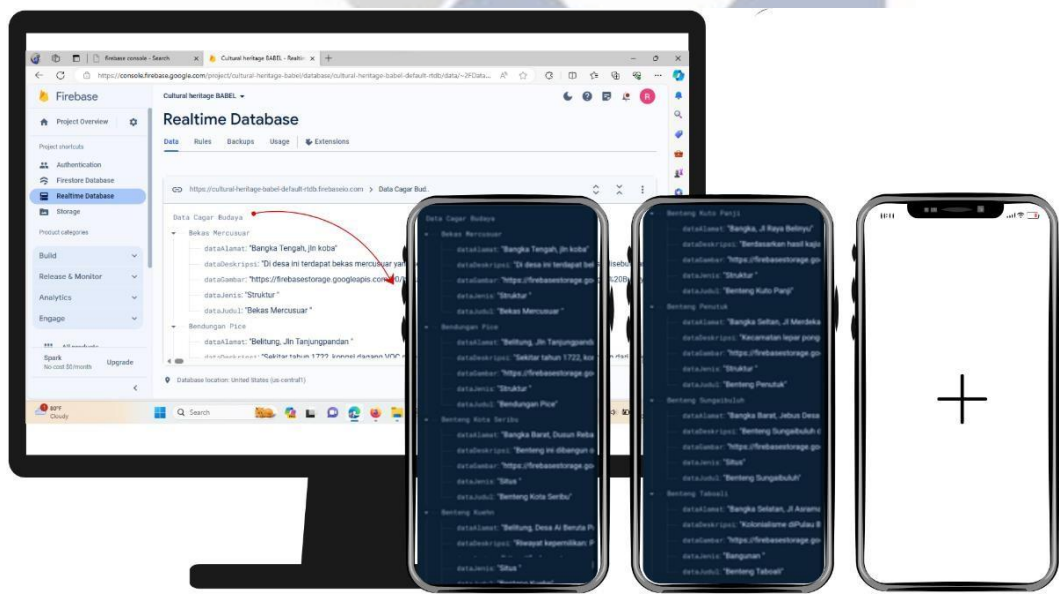
*Gambar Lampiran 2 Bukti Penguploadan Aplikasi di di Google Play Console
untuk di tampilkan di playstore*

Lampiran 4 Tempat Penyimpanan dan Menambah Data Sejarah Cagar Budaya di Firebase Realtime Database



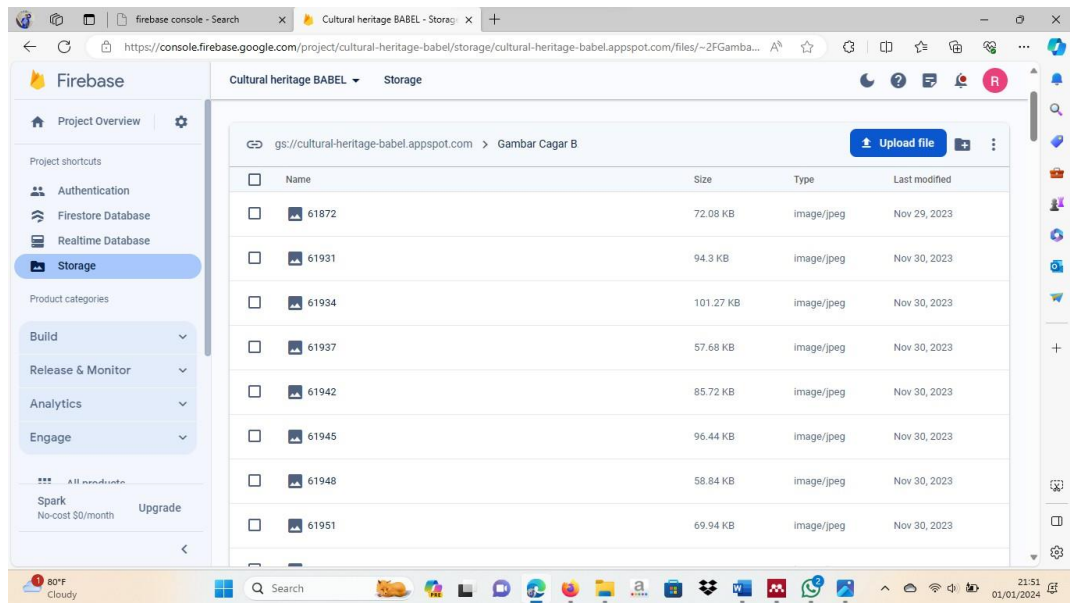
Gambar Lampiran 3 Tempat Penyimpanan dan Menambah Data di Firebase Realtime Database

Lampiran 5 Penambahan data bisa lewat Labtop maupun handphone android



Gambar Lampiran 4 Penambahan data bisa lewat Labtop maupun handphone android

Lampiran 6 Tempat penyimpanan Gambar di Firbase Storage



Gambar Lampiran 5 Tempat penyimpanan Gambar di Firbase Storage

Lampiran 7 Bukti Testing

**Testing Aplikasi Mobile Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di
Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung**

Nama: Aman Pipit Septiana

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana responsivitas aplikasi ini pada perangkat mobile yang Anda gunakan?					✓
2.	Seberapa baik antarmuka pengguna (UI) diadaptasi untuk layar perangkat mobile?				✓	
3.	Bagaimana kemudahan navigasi aplikasi pada layar perangkat mobile?					✓
4.	Apakah elemen-elemen grafis (gambar, ikon, dll.) mudah dibaca dan terlihat jelas pada layar kecil?					✓
5.	Sejauh mana fitur-fitur aplikasi dapat dioptimalkan untuk penggunaan pada perangkat mobile?					✓
6.	Bagaimana kinerja aplikasi ketika menggunakan fitur pengenalan tempat bersejarah di lokasi dengan koneksi internet yang terbatas?					✓
7.	Apakah tata letak (layout) dan desain aplikasi dirancang dengan baik untuk ukuran layar perangkat mobile?					✓
8.	Seberapa baik aplikasi ini berinteraksi dengan sistem operasi mobile yang umum digunakan?					✓
9.	Apakah terdapat masalah kompatibilitas dengan beberapa model atau merek perangkat mobile?					✓
10.	Bagaimana kemudahan akses ke fitur-fitur utama aplikasi melalui tampilan layar sentuh?					✓
Jumlah =					2	8

Keterangan :

Kategori	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat setuju

Lampiran 8 Bukti Testing

**Testing Aplikasi Mobile Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di
Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung**

Nama : Widia Rahmadona

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana responsivitas aplikasi ini pada perangkat mobile yang Anda gunakan?					✓
2.	Seberapa baik antarmuka pengguna (UI) diadaptasi untuk layar perangkat mobile?					✓
3.	Bagaimana kemudahan navigasi aplikasi pada layar perangkat mobile?					✓
4.	Apakah elemen-elemen grafis (gambar, ikon, dll.) mudah dibaca dan terlihat jelas pada layar kecil?					✓
5.	Sejauh mana fitur-fitur aplikasi dapat dioptimalkan untuk penggunaan pada perangkat mobile?					✓
6.	Bagaimana kinerja aplikasi ketika menggunakan fitur pengenalan tempat bersejarah di lokasi dengan koneksi internet yang terbatas?					✓
7.	Apakah tata letak (layout) dan desain aplikasi dirancang dengan baik untuk ukuran layar perangkat mobile?			✓		
8.	Seberapa baik aplikasi ini berinteraksi dengan sistem operasi mobile yang umum digunakan?				✓	
9.	Apakah terdapat masalah kompatibilitas dengan beberapa model atau merek perangkat mobile?					✓
10.	Bagaimana kemudahan akses ke fitur-fitur utama aplikasi melalui tampilan layar sentuh?					✓
Jumlah =				1	1	8

Keterangan :

Kategori	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat setuju

Lampiran 9 Bukti Testing

**Testing Aplikasi Mobile Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di
Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung**

Nama : **TAUFIK HIDAYAT, SSos., M. Hum.**

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana responsivitas aplikasi ini pada perangkat mobile yang Anda gunakan?					✓
2.	Seberapa baik antarmuka pengguna (UI) diadaptasi untuk layar perangkat mobile?					✓
3.	Bagaimana kemudahan navigasi aplikasi pada layar perangkat mobile?					✓
4.	Apakah elemen-elemen grafis (gambar, ikon, dll.) mudah dibaca dan terlihat jelas pada layar kecil?					✓
5.	Sejauh mana fitur-fitur aplikasi dapat dioptimalkan untuk penggunaan pada perangkat mobile?					✓
6.	Bagaimana kinerja aplikasi ketika menggunakan fitur pengenalan tempat bersejarah di lokasi dengan koneksi internet yang terbatas?				✓	
7.	Apakah tata letak (layout) dan desain aplikasi dirancang dengan baik untuk ukuran layar perangkat mobile?					✓
8.	Seberapa baik aplikasi ini berinteraksi dengan sistem operasi mobile yang umum digunakan?					✓
9.	Apakah terdapat masalah kompatibilitas dengan beberapa model atau merek perangkat mobile?					✓
10.	Bagaimana kemudahan akses ke fitur-fitur utama aplikasi melalui tampilan layar sentuh?					✓
Jumlah =					1	9

Keterangan :

Kategori	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat setuju

Lampiran 10 Bukti Testing

**Testing Aplikasi Mobile Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di
Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung**

Nama : Rio Murtiprabowo

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana responsivitas aplikasi ini pada perangkat mobile yang Anda gunakan?					✓
2.	Seberapa baik antarmuka pengguna (UI) diadaptasi untuk layar perangkat mobile?					✓
3.	Bagaimana kemudahan navigasi aplikasi pada layar perangkat mobile?					✓
4.	Apakah elemen-elemen grafis (gambar, ikon, dll.) mudah dibaca dan terlihat jelas pada layar kecil?					✓
5.	Sejauh mana fitur-fitur aplikasi dapat dioptimalkan untuk penggunaan pada perangkat mobile?			✓		
6.	Bagaimana kinerja aplikasi ketika menggunakan fitur pengenalan tempat bersejarah di lokasi dengan koneksi internet yang terbatas?					✓
7.	Apakah tata letak (layout) dan desain aplikasi dirancang dengan baik untuk ukuran layar perangkat mobile?					✓
8.	Seberapa baik aplikasi ini berinteraksi dengan sistem operasi mobile yang umum digunakan?					✓
9.	Apakah terdapat masalah kompatibilitas dengan beberapa model atau merek perangkat mobile?				✓	
10.	Bagaimana kemudahan akses ke fitur-fitur utama aplikasi melalui tampilan layar sentuh?					✓
Jumlah =				1	1	8

Keterangan :

Kategori	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat setuju

Lampiran 11 Bukti Testing

**Testing Aplikasi Mobile Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di
Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung**

Nama : Rita Eviyanti

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana responsivitas aplikasi ini pada perangkat mobile yang Anda gunakan?			✓		
2.	Seberapa baik antarmuka pengguna (UI) diadaptasi untuk layar perangkat mobile?				✓	
3.	Bagaimana kemudahan navigasi aplikasi pada layar perangkat mobile?					✓
4.	Apakah elemen-elemen grafis (gambar, ikon, dll.) mudah dibaca dan terlihat jelas pada layar kecil?			✓		
5.	Sejauh mana fitur-fitur aplikasi dapat dioptimalkan untuk penggunaan pada perangkat mobile?				✓	
6.	Bagaimana kinerja aplikasi ketika menggunakan fitur pengenalan tempat bersejarah di lokasi dengan koneksi internet yang terbatas?					✓
7.	Apakah tata letak (layout) dan desain aplikasi dirancang dengan baik untuk ukuran layar perangkat mobile?					✓
8.	Seberapa baik aplikasi ini berinteraksi dengan sistem operasi mobile yang umum digunakan?					✓
9.	Apakah terdapat masalah kompatibilitas dengan beberapa model atau merek perangkat mobile?				✓	
10.	Bagaimana kemudahan akses ke fitur-fitur utama aplikasi melalui tampilan layar sentuh?					✓
Jumlah =			2	3	4	5

Keterangan :

Kategori	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat setuju

Lampiran 12 Bukti Testing

**Testing Aplikasi Mobile Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di
Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung**

Nama : *Suardi*

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana responsivitas aplikasi ini pada perangkat mobile yang Anda gunakan?					✓
2.	Seberapa baik antarmuka pengguna (UI) diadaptasi untuk layar perangkat mobile?					✓
3.	Bagaimana kemudahan navigasi aplikasi pada layar perangkat mobile?				✓	
4.	Apakah elemen-elemen grafis (gambar, ikon, dll.) mudah dibaca dan terlihat jelas pada layar kecil?					✓
5.	Sejauh mana fitur-fitur aplikasi dapat dioptimalkan untuk penggunaan pada perangkat mobile?					✓
6.	Bagaimana kinerja aplikasi ketika menggunakan fitur pengenalan tempat bersejarah di lokasi dengan koneksi internet yang terbatas?			✓		
7.	Apakah tata letak (layout) dan desain aplikasi dirancang dengan baik untuk ukuran layar perangkat mobile?				✓	
8.	Seberapa baik aplikasi ini berinteraksi dengan sistem operasi mobile yang umum digunakan?					✓
9.	Apakah terdapat masalah kompatibilitas dengan beberapa model atau merek perangkat mobile?				✓	
10.	Bagaimana kemudahan akses ke fitur-fitur utama aplikasi melalui tampilan layar sentuh?					✓
Jumlah =			1	3	6	

Keterangan :

Kategori	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat setuju

Lampiran 13 Bukti Testing

**Testing Aplikasi Mobile Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di
Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung**

Nama : *Reza Abidin*

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana responsivitas aplikasi ini pada perangkat mobile yang Anda gunakan?					✓
2.	Seberapa baik antarmuka pengguna (UI) diadaptasi untuk layar perangkat mobile?					✓
3.	Bagaimana kemudahan navigasi aplikasi pada layar perangkat mobile?					✓
4.	Apakah elemen-elemen grafis (gambar, ikon, dll.) mudah dibaca dan terlihat jelas pada layar kecil?					✓
5.	Sejauh mana fitur-fitur aplikasi dapat dioptimalkan untuk penggunaan pada perangkat mobile?					✓
6.	Bagaimana kinerja aplikasi ketika menggunakan fitur pengenalan tempat bersejarah di lokasi dengan koneksi internet yang terbatas?					✓
7.	Apakah tata letak (layout) dan desain aplikasi dirancang dengan baik untuk ukuran layar perangkat mobile?					✓
8.	Seberapa baik aplikasi ini berinteraksi dengan sistem operasi mobile yang umum digunakan?					✓
9.	Apakah terdapat masalah kompatibilitas dengan beberapa model atau merek perangkat mobile?					✓
10.	Bagaimana kemudahan akses ke fitur-fitur utama aplikasi melalui tampilan layar sentuh?					✓
Jumlah =					✓	10

Keterangan :

Kategori	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat setuju

Lampiran 14 Bukti Testing

**Testing Aplikasi Mobile Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di
Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung**

Nama : *Baruna Apriyanto*

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana responsivitas aplikasi ini pada perangkat mobile yang Anda gunakan?					✓
2.	Seberapa baik antarmuka pengguna (UI) diadaptasi untuk layar perangkat mobile?					✓
3.	Bagaimana kemudahan navigasi aplikasi pada layar perangkat mobile?					✓
4.	Apakah elemen-elemen grafis (gambar, ikon, dll.) mudah dibaca dan terlihat jelas pada layar kecil?					✓
5.	Sejauh mana fitur-fitur aplikasi dapat dioptimalkan untuk penggunaan pada perangkat mobile?					✓
6.	Bagaimana kinerja aplikasi ketika menggunakan fitur pengenalan tempat bersejarah di lokasi dengan koneksi internet yang terbatas?					✓
7.	Apakah tata letak (layout) dan desain aplikasi dirancang dengan baik untuk ukuran layar perangkat mobile?					✓
8.	Seberapa baik aplikasi ini berinteraksi dengan sistem operasi mobile yang umum digunakan?					✓
9.	Apakah terdapat masalah kompatibilitas dengan beberapa model atau merek perangkat mobile?					✓
10.	Bagaimana kemudahan akses ke fitur-fitur utama aplikasi melalui tampilan layar sentuh?					✓
Jumlah =						✓

Keterangan :

Kategori	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat setuju

Lampiran 15 Bukti Testing

**Testing Aplikasi Mobile Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di
Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung**

Nama : *Vinti Olfianity*

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana responsivitas aplikasi ini pada perangkat mobile yang Anda gunakan?					✓
2.	Seberapa baik antarmuka pengguna (UI) diadaptasi untuk layar perangkat mobile?					✓
3.	Bagaimana kemudahan navigasi aplikasi pada layar perangkat mobile?					✓
4.	Apakah elemen-elemen grafis (gambar, ikon, dll.) mudah dibaca dan terlihat jelas pada layar kecil?					✓
5.	Sejauh mana fitur-fitur aplikasi dapat dioptimalkan untuk penggunaan pada perangkat mobile?			✓		✓
6.	Bagaimana kinerja aplikasi ketika menggunakan fitur pengenalan tempat bersejarah di lokasi dengan koneksi internet yang terbatas?			✓		
7.	Apakah tata letak (layout) dan desain aplikasi dirancang dengan baik untuk ukuran layar perangkat mobile?					✓
8.	Seberapa baik aplikasi ini berinteraksi dengan sistem operasi mobile yang umum digunakan?					✓
9.	Apakah terdapat masalah kompatibilitas dengan beberapa model atau merek perangkat mobile?					✓
10.	Bagaimana kemudahan akses ke fitur-fitur utama aplikasi melalui tampilan layar sentuh?					✓
Jumlah =				1		9

Keterangan :

Kategori	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat setuju

Lampiran 16 Bukti Testing

**Testing Aplikasi Mobile Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah di
Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung**

Nama : *Iratnawati, S. Pd.*

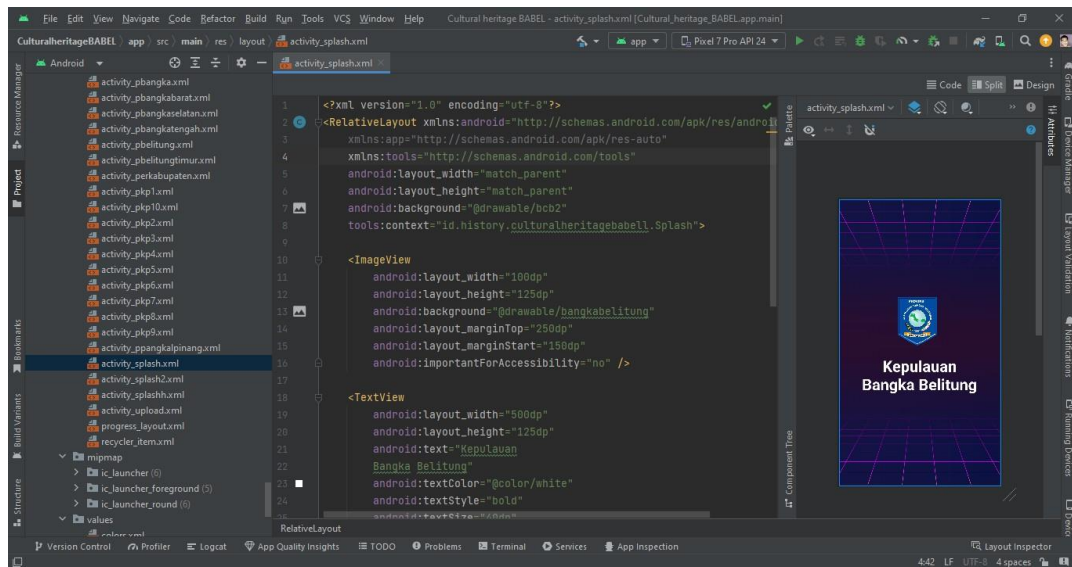
No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana responsivitas aplikasi ini pada perangkat mobile yang Anda gunakan?					✓
2.	Seberapa baik antarmuka pengguna (UI) diadaptasi untuk layar perangkat mobile?					✓
3.	Bagaimana kemudahan navigasi aplikasi pada layar perangkat mobile?					✓
4.	Apakah elemen-elemen grafis (gambar, ikon, dll.) mudah dibaca dan terlihat jelas pada layar kecil?					✓
5.	Sejauh mana fitur-fitur aplikasi dapat dioptimalkan untuk penggunaan pada perangkat mobile?					✓
6.	Bagaimana kinerja aplikasi ketika menggunakan fitur pengenalan tempat bersejarah di lokasi dengan koneksi internet yang terbatas?					✓
7.	Apakah tata letak (layout) dan desain aplikasi dirancang dengan baik untuk ukuran layar perangkat mobile?				✓	
8.	Seberapa baik aplikasi ini berinteraksi dengan sistem operasi mobile yang umum digunakan?					✓
9.	Apakah terdapat masalah kompatibilitas dengan beberapa model atau merek perangkat mobile?					✓
10.	Bagaimana kemudahan akses ke fitur-fitur utama aplikasi melalui tampilan layar sentuh?					✓
Jumlah =				1		✓

Keterangan :

Kategori	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat setuju

Lampiran 17 Kode Program

Splash



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:background="@drawable/bcb2"
tools:context="id.history.culturalheritagebabel1.Splash">

    <ImageView
        android:layout_width="100dp"
        android:layout_height="125dp"
        android:background="@drawable/bangkabelitung"
        android:layout_marginTop="250dp"
        android:layout_marginStart="150dp"
        android:importantForAccessibility="no" />

    <TextView
        android:layout_width="500dp"
        android:layout_height="125dp"
        android:text="Kepulauan
        Bangka Belitung"
        android:textColor="@color/white"
        android:textStyle="bold"
        android:textSize="40dp"
        android:layout_marginTop="400dp"
        android:layout_marginStart="1dp"
        android:textAlignment="center"
        tools:ignore="HardcodedText,SpUsage,VisualLintOverlap" />

    <TextView
        android:id="@+id/logo"
```

```

        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_marginStart="1dp"
        android:layout_marginTop="0dp"
        android:onClick="logo"
        android:textAlignment="center"
        android:textColor="@color/white"
        android:textSize="40dp"
        android:textStyle="bold"

tools:ignore="SpUsage,UsingOnClickInXml,SpeakableTextPresentCheck"
/>

</RelativeLayout>

```

```

package id.history.culturalheritagebabell;

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;

import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;

import com.example.culturalheritagebabel.R;

import java.util.Timer;
import java.util.TimerTask;

public class Splash extends AppCompatActivity {

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

    private void time(){
        new Timer().schedule(new TimerTask() {
            @Override
            public void run() {
                Intent intent = new
Intent(Splash.this, Splashh.class);
                startActivity(intent);
            }
        },1000);
    }

    public void logo(View view) {
        Intent intent = new Intent(Splash.this, Splashh.class);

```



```

        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginTop="8dp"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:layout_marginBottom="8dp"
        android:layout_marginEnd="10dp"
        android:background="@drawable/lavender_border">

        <ImageView
            android:layout_width="30dp"
            android:layout_height="45dp"
            android:id="@+id/recImg"
            android:src="@drawable/bangkabelitung"
            android:layout_marginStart="20dp"
            android:layout_marginBottom="10dp"
            android:layout_marginTop="10dp"
            android:scaleType="centerCrop"
            android:importantForAccessibility="no" />

        <TextView
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_marginStart="60dp"
            android:layout_marginTop="6dp"
            android:text="Provinsi Kepulauan Bangka
Belitung"

            android:textAlignment="gravity"
            android:textColor="@color/white"
            android:textSize="20sp"
            android:textStyle="bold"
            tools:ignore="HardcodedText,TextContrastCheck"
        />

        <TextView
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_marginStart="10dp"
            android:layout_marginTop="60dp"
            android:text="                Kepulauan Bangka Belitung
adalah sebuah provinsi di Indonesia, terletak di bagian timur
Pulau Sumatra. Ibukotanya adalah Pangkalpinang. Provinsi ini
terbentuk pada tahun 2000, hasil pemekaran dari Provinsi Sumatra
Selatan. Provinsi Kepulauan Bangka Belitung meninggalkan beberapa
bukti bersejarah "

            android:textAlignment="viewStart"
            android:textColor="@color/black"
            android:textSize="14sp"

            tools:ignore="HardcodedText,TextContrastCheck,VisualLintLongText"
        />

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_marginTop="110dp" />

    </RelativeLayout>

```



```

</androidx.cardview.widget.CardView>

<RelativeLayout
    android:id="@+id/card3"
    android:layout_width="180dp"
    android:layout_height="160dp"
    android:background="@drawable/lavender_border"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_marginStart="5dp"
    android:layout_toEndOf="@+id/card2"
    android:layout_below="@+id/card1">

    <androidx.cardview.widget.CardView
        android:id="@+id/card"
        android:onClick="card"
        android:layout_width="150dp"
        android:layout_height="125dp"
        android:layout_marginLeft="16dp"
        android:layout_marginTop="15dp"
        android:layout_marginRight="16dp"
        app:cardBackgroundColor="#00ffffff"
        android:layout_marginBottom="5dp"
        tools:ignore="UsingOnClickInXml">

        <ImageView
            android:id="@+id/recImage"
            android:layout_width="60dp"
            android:layout_height="75dp"
            android:layout_marginStart="42dp"
            android:layout_marginTop="10dp"
            android:layout_marginBottom="10dp"
            android:importantForAccessibility="no"
            android:scaleType="centerCrop"
            android:src="@drawable/logovd"
            tools:ignore="ImageContrastCheck" />

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="40dp"
            android:layout_marginTop="85dp"
            android:text="Video"
            android:textStyle="bold"
            android:textAlignment="center"
            android:textColor="@color/black"
            tools:ignore="HardcodedText,TextSizeCheck" />

    </androidx.cardview.widget.CardView>

</RelativeLayout>

<RelativeLayout
    android:id="@+id/card2"
    android:layout_width="180dp"
    android:layout_height="160dp"
    android:background="@drawable/lavender_border"
    android:layout_marginTop="20dp"

```

```

android:layout_below="@+id/card1">

<androidx.cardview.widget.CardView
    android:id="@+id/cardA"
    android:onClick="CardA"
    android:layout_width="150dp"
    android:layout_height="125dp"
    android:layout_marginLeft="16dp"
    android:layout_marginTop="15dp"
    android:layout_marginRight="16dp"
    app:cardBackgroundColor="#00ffffff"
    android:layout_marginBottom="5dp"
    tools:ignore="UsingOnClickInXml">

    <ImageView
        android:id="@+id/recImage1"
        android:layout_width="60dp"
        android:layout_height="75dp"
        android:layout_marginStart="42dp"
        android:layout_marginTop="10dp"
        android:layout_marginBottom="10dp"
        android:importantForAccessibility="no"
        android:scaleType="centerCrop"
        android:src="@drawable/logocb1"
        tools:ignore="ImageContrastCheck" />

    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="40dp"
        android:layout_marginTop="85dp"
        android:text="Tempat dan Bagunan Bersejarah"
        android:textAlignment="center"
        android:textColor="@color/black"
        android:textStyle="bold"
        tools:ignore="HardcodedText,TextSizeCheck" />

</androidx.cardview.widget.CardView>

</RelativeLayout>

<RelativeLayout
    android:id="@+id/card4"
    android:layout_width="180dp"
    android:layout_height="160dp"
    android:background="@drawable/lavender_border"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_below="@+id/card2">

    <androidx.cardview.widget.CardView
        android:id="@+id/cardB"
        android:onClick="cardB"
        android:layout_width="150dp"
        android:layout_height="125dp"
        android:layout_marginLeft="16dp"
        android:layout_marginTop="15dp"

```

```

        android:layout_marginRight="16dp"
        app:cardBackgroundColor="#00ffffff"
        android:layout_marginBottom="5dp"
        tools:ignore="UsingOnClickInXml">

        <ImageView
            android:layout_width="60dp"
            android:layout_height="75dp"
            android:id="@+id/recImage2"
            android:src="@drawable/logoben"
            android:layout_marginStart="42dp"
            android:layout_marginBottom="10dp"
            android:layout_marginTop="10dp"
            android:scaleType="centerCrop"
            android:importantForAccessibility="no" />

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="40dp"
            android:layout_marginTop="85dp"
            android:text="Benda Bersejarah"
            android:textStyle="bold"
            android:textAlignment="center"
            android:textColor="@color/black"
            tools:ignore="HardcodedText,TextSizeCheck" />

    </androidx.cardview.widget.CardView>

</RelativeLayout>

<RelativeLayout
    android:id="@+id/card5"
    android:layout_width="180dp"
    android:layout_height="160dp"
    android:background="@drawable/lavender_border"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_marginStart="5dp"
    android:layout_toEndOf="@+id/card4"
    android:layout_below="@+id/card3">

    <androidx.cardview.widget.CardView
        android:id="@+id/cardC"
        android:layout_width="150dp"
        android:layout_height="125dp"
        android:layout_marginLeft="16dp"
        android:layout_marginTop="15dp"
        android:layout_marginRight="16dp"
        android:layout_marginBottom="5dp"
        android:onClick="cardC"
        app:cardBackgroundColor="#00ffffff"

tools:ignore="DuplicateSpeakableTextCheck,UsingOnClickInXml">

        <ImageView
            android:id="@+id/recImage3"

```

```

        android:layout_width="60dp"
        android:layout_height="75dp"
        android:layout_marginStart="42dp"
        android:layout_marginTop="10dp"
        android:layout_marginBottom="10dp"
        android:importantForAccessibility="no"
        android:scaleType="centerCrop"
        android:src="@drawable/logoalb"
        tools:ignore="ImageContrastCheck" />

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="20dp"
            android:layout_marginTop="85dp"
            android:text="Album"
            android:textAlignment="center"
            android:textStyle="bold"
            android:textColor="@color/black"

tools:ignore="HardcodedText,TextSizeCheck,TextSizeCheck" />

    </androidx.cardview.widget.CardView>

</RelativeLayout>

<RelativeLayout
    android:id="@+id/card6"
    android:layout_width="180dp"
    android:layout_height="160dp"
    android:background="@drawable/lavender_border"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_marginStart="5dp"
    android:layout_below="@+id/card4">

    <androidx.cardview.widget.CardView
        android:id="@+id/cardD"
        android:onClick="cardD"
        android:layout_width="150dp"
        android:layout_height="125dp"
        android:layout_marginLeft="16dp"
        android:layout_marginTop="15dp"
        android:layout_marginRight="16dp"
        app:cardBackgroundColor="#00ffffff"
        android:layout_marginBottom="5dp"
        tools:ignore="UsingOnClickInXml">

        <ImageView
            android:layout_width="60dp"
            android:layout_height="75dp"
            android:id="@+id/recImage4"
            android:src="@drawable/logomt"
            android:layout_marginStart="42dp"
            android:layout_marginBottom="10dp"
            android:layout_marginTop="10dp"
            android:scaleType="centerCrop"

```

```

        android:importantForAccessibility="no" />

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="20dp"
            android:layout_marginTop="85dp"
            android:text="Materi"
            android:textAlignment="center"
            android:textColor="@color/black"
            android:textStyle="bold"

tools:ignore="HardcodedText,TextSizeCheck,TextContrastCheck" />

    </androidx.cardview.widget.CardView>

</RelativeLayout>

<RelativeLayout
    android:id="@+id/card7"
    android:layout_width="180dp"
    android:layout_height="160dp"
    android:background="@drawable/lavender_border"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_marginStart="5dp"
    android:layout_toEndOf="@+id/card6"
    android:layout_below="@+id/card4">

    <androidx.cardview.widget.CardView
        android:id="@+id/cardE"
        android:onClick="cardE"
        android:layout_width="150dp"
        android:layout_height="125dp"
        android:layout_marginLeft="16dp"
        android:layout_marginTop="15dp"
        android:layout_marginRight="16dp"
        android:layout_marginBottom="5dp"
        app:cardBackgroundColor="#00ffffff"

tools:ignore="DuplicateSpeakableTextCheck,UsingOnClickInXml">

        <ImageView
            android:id="@+id/recImage5"
            android:layout_width="40dp"
            android:layout_height="55dp"
            android:layout_marginStart="52dp"
            android:layout_marginTop="20dp"
            android:layout_marginBottom="10dp"
            android:importantForAccessibility="no"
            android:scaleType="centerCrop"
            android:src="@drawable/bangkabelitung"
            tools:ignore="ImageContrastCheck" />

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="40dp"

```

```

        android:layout_marginTop="85dp"
        android:text="Cagar Budaya Perkabupaten"
        android:textAlignment="center"
        android:textStyle="bold"
        android:textColor="@color/black"

tools:ignore="HardcodedText,TextSizeCheck,TextSizeCheck" />

        </androidx.cardview.widget.CardView>

    </RelativeLayout>

</RelativeLayout>

</ScrollView>

```

```

package id.history.culturalheritagebabbell;

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;

import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;

import com.example.culturalheritagebabbell.R;

public class Splash2 extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_splash2);
    }

    public void CardA(View view) {
        Intent intent = new Intent(Splash2.this,
MainActivity.class);
        startActivity(intent);
    }

    public void cardD(View view) {
        Intent intent = new Intent(Splash2.this,
Menu_materi.class);
        startActivity(intent);
    }

    public void cardB(View view) {
        Intent intent = new Intent(Splash2.this, Img_benda.class);
        startActivity(intent);
    }

    public void cardC(View view) {
        Intent intent = new Intent(Splash2.this, Img_album.class);

```

```

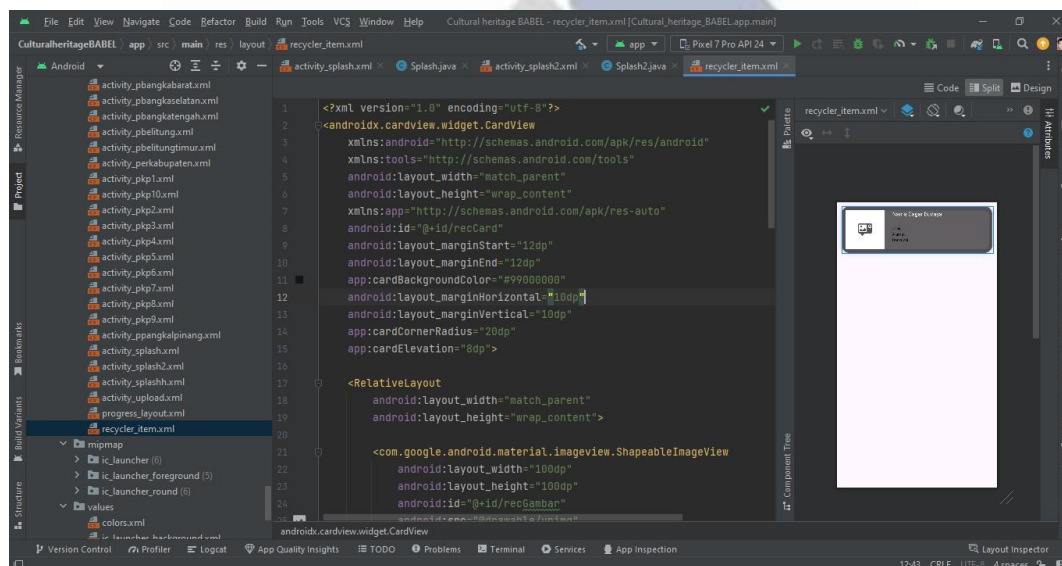
        startActivity(intent);
    }

    public void card(View view) {
        Intent intent = new Intent(Splash2.this, File_vd.class);
        startActivity(intent);
    }

    public void cardE(View view) {
        Intent intent = new Intent(Splash2.this,
        Perkebupaten.class);
        startActivity(intent);
    }
}

```

Halaman Menu Item



```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.cardview.widget.CardView
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:id="@+id/recCard"
    android:layout_marginStart="12dp"
    android:layout_marginEnd="12dp"
    app:cardBackgroundColor="#99000000"
    android:layout_marginHorizontal="10dp"
    android:layout_marginVertical="10dp"
    app:cardCornerRadius="20dp"
    app:cardElevation="8dp">

    <RelativeLayout
        android:layout_width="match_parent"

```

```

        android:layout_height="wrap_content">

        <com.google.android.material.imageview.ShapeableImageView
            android:layout_width="100dp"
            android:layout_height="100dp"
            android:id="@+id/recGambar"
            android:src="@drawable/upimg"
            android:layout_marginStart="10dp"
            android:layout_marginBottom="10dp"
            android:layout_marginTop="10dp"
            android:scaleType="centerCrop"

app:shapeAppearanceOverlay="@style/Widget.AppCompat.RatingBar"/>

        <TextView
            android:id="@+id/recJudul"
            android:layout_width="250dp"
            android:layout_height="40dp"
            android:layout_marginStart="20dp"
            android:layout_marginTop="10dp"
            android:layout_toEndOf="@id/recGambar"
            android:text="Nama Cagar Budaya"
            android:textColor="@color/white"
            android:textSize="14sp"
            tools:ignore="HardcodedText,TextSizeCheck" />

        <TextView
            android:id="@+id/recJenis"
            android:layout_width="250dp"
            android:layout_height="15dp"
            android:layout_below="@+id/recJudul"
            android:layout_marginStart="20dp"
            android:layout_toEndOf="@id/recGambar"
            android:text="Jenis"
            android:textColor="@color/black"
            android:textSize="10sp"

tools:ignore="HardcodedText,SmallSp,TextContrastCheck,TextSizeCheck" />

        <TextView
            android:id="@+id/recAlamat"
            android:layout_width="250dp"
            android:layout_height="15dp"
            android:layout_below="@+id/recJenis"
            android:layout_marginStart="20dp"
            android:layout_toEndOf="@id/recGambar"
            android:text="Alamat"
            android:textColor="@color/black"
            android:textSize="10sp"

tools:ignore="HardcodedText,SmallSp,TextContrastCheck,TextSizeCheck" />

        <TextView
            android:id="@+id/recDeskripsi"

```



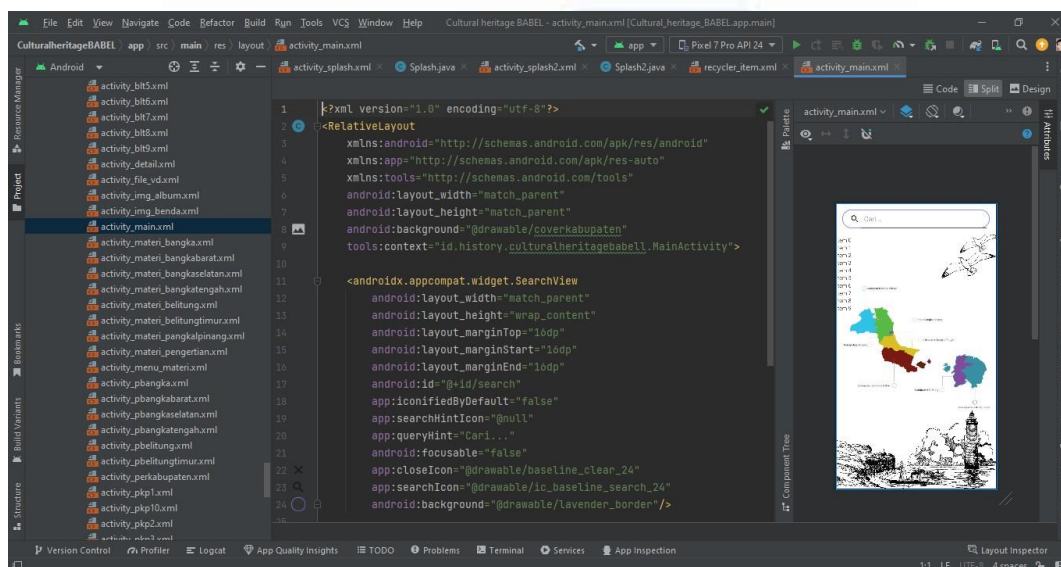
```

        android:layout_width="250dp"
        android:layout_height="40dp"
        android:layout_below="@id/recAlamat"
        android:layout_marginStart="20dp"
        android:layout_toEndOf="@id/recGambar"
        android:maxLines="1"
        android:text="Deskripsi"
        android:textColor="@color/black"
        android:textSize="10sp"
        tools:ignore="HardcodedText, SmallSp, TextContrastCheck"
    />

</RelativeLayout>

</androidx.cardview.widget.CardView>

```



```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/coverkabupaten"
    tools:context="id.history.culturalheritagebabel1.MainActivity">

    <androidx.appcompat.widget.SearchView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginTop="16dp"
        android:layout_marginStart="16dp"
        android:layout_marginEnd="16dp"
        android:id="@+id/search"
        app:iconifiedByDefault="false"
        app:searchHintIcon="@null"
        app:queryHint="Car..."
        android:focusable="false"
        app:closeIcon="@drawable/baseline_clear_24"
        app:searchIcon="@drawable/ic_baseline_search_24"
        android:background="@drawable/lavender_border"/>

```

```

        app:searchHintIcon="@null"
        app:queryHint="Cari..."
        android:focusable="false"
        app:closeIcon="@drawable/baseline_clear_24"
        app:searchIcon="@drawable/ic_baseline_search_24"
        android:background="@drawable/lavender_border"/>

<androidx.recyclerview.widget.RecyclerView
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_below="@+id/search"
    android:id="@+id/recyclerView"
    android:scrollbars="vertical"/>

</RelativeLayout>

```

```

package id.history.culturalheritagebabbell;

import androidx.annotation.NonNull;
import androidx.appcompat.app.AlertDialog;
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
import androidx.appcompat.widget.SearchView;
import androidx.recyclerview.widget.GridLayoutManager;
import androidx.recyclerview.widget.RecyclerView;

import android.os.Bundle;

import com.example.culturalheritagebabbell.R;
import com.google.firebase.database.DataSnapshot;
import com.google.firebase.database.DatabaseError;
import com.google.firebase.database.DatabaseReference;
import com.google.firebase.database.FirebaseDatabase;
import com.google.firebase.database.ValueEventListener;

import java.util.ArrayList;
import java.util.List;

public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    RecyclerView recyclerView;
    List<DataClass> dataList;
    DatabaseReference databaseReference;
    ValueEventListener eventListener;
    SearchView searchView;
    MyAdapter adapter;

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

        recyclerView = findViewById(R.id.recyclerView);

```

```

searchView = findViewById(R.id.search);
searchView.clearFocus();

LayoutManager layoutManager = new
LayoutManager(MainActivity.this, 1);
recyclerView.setLayoutManager(layoutManager);

AlertDialog.Builder builder = new
AlertDialog.Builder(MainActivity.this);
builder.setCancelable(false);
builder.setView(R.layout.progress_layout);
AlertDialog dialog = builder.create();
dialog.show();

dataList = new ArrayList<>();

adapter = new MyAdapter(MainActivity.this, dataList);
recyclerView.setAdapter(adapter);

databaseReference =
FirebaseDatabase.getInstance().getReference("Data Cagar Budaya");
dialog.show();

eventListener =
databaseReference.addValueEventListener(new ValueEventListener() {
    @Override
    public void onDataChange(@NonNull DataSnapshot
snapshot) {
        dataList.clear();
        for (DataSnapshot itemSnapshot:
snapshot.getChildren()) {
            DataClass dataClass =
itemSnapshot.getValue(DataClass.class);
            dataList.add(dataClass);
        }

        adapter.notifyDataSetChanged();
        dialog.dismiss();
    }

    @Override
    public void onCancelled(@NonNull DatabaseError error)
{
        dialog.dismiss();
    }
});

searchView.setOnQueryTextListener(new
SearchView.OnQueryTextListener() {
    @Override
    public boolean onQueryTextSubmit(String query) {
        return false;
    }


    @Override

```

```
        public boolean onQueryTextChange(String newText) {
            searchList(newText);
            return true;
        }
    });
}
public void searchList(String text){
    ArrayList<DataClass> searchList = new ArrayList<>();
    for (DataClass dataClass: dataList) {
        if
(dataClass.getDataJudul().toLowerCase().contains(text.toLowerCase(
))) {
            searchList.add(dataClass);
        }
    }
    adapter.searchDataList(searchList);
}
}
```



Lampiran 18 Surat Bukti Penyerahan Sistem

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI**
POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA BELITUNG
KOMISI PROYEK AKHIR
Kawasan Industri Air kantung Sungailiat–Bangka 33211; Telp. +62717-93586; Fax. +62717-93585;
Email: polman@polman-babel.ac.id; website: www.polman-babel.ac.id

BERITA ACARA SERAH TERIMA
Nomor :/PL28.A/PA-BAST/20..

Berdasarkan SK Direktur Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung Nomor 0209/PL28/KP/2021 tentang Pedoman Proyek Akhir, maka hari ini Tanggal 17 Januari 2024, yang bertanda tangan di bawah ini :

I. Nama Mahasiswa : Redi
NIM : 1062024
Nama Dosen Pembimbing : Linda Fujiyanti, S.T.,M.T.I
NIP : 198109262014042001
Program Studi : D-IV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Alamat : Jl. Simpang Teritip Desa Airnyatoh Dusun II
Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama tim pelaksana Proyek Akhir yang berjudul “Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah Bangka Belitung Berbasis Mobile” yang selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**.

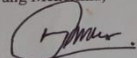
II. Nama : Taufik Hidayat, S.Sos.,M.Hum.
Jabatan : Kepala Seksi Sejarah, Cagar Budaya dan Museum
Alamat : Pangkalpinang
yang selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

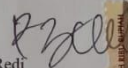
Dengan telah selesainya pekerjaan Kegiatan Proyek Akhir, sepakat untuk melakukan serah terima hasil pelaksanaan kegiatan pekerjaan tersebut, dengan ketentuan sebagai berikut :


Pasal 1
PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA** telah melakukan kerja sama selama pengerjaan Proyek Akhir dan mengimplementasikan hasil Proyek Akhir berupa system: “Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah Bangka Belitung Berbasis Mobile” dan system tersebut telah berjalan atau berfungsi dengan baik.

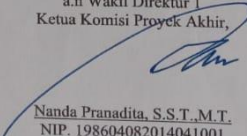
Pasal 2
(1) **PIHAK PERTAMA** menyerahkan kepada **PIHAK KEDUA** hasil Kegiatan Proyek Akhir berupa “File Apk dan File Abb Aplikasi Pengenalan Tempat dan Bangunan Bersejarah Bangka Belitung Berbasis Mobile”.
(2) **PIHAK KEDUA** menerima penyerahan sebagaimana tersebut pada ayat (1) dari **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 3
Berita Acara Serah Terima ini dibuat dengan sesungguhnya, bermaterai cukup, dan dalam rangkap 2 (dua) dimana satu berkas dipegang oleh **PIHAK PERTAMA** dan satu berkas lainnya dipegang oleh **PIHAK KEDUA** yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

PIHAK KEDUA,
Yang Menerima,

Taufik Hidayat, S.Sos.,M.Hum
NIP. 19711102 2006041001

PIHAK PERTAMA,
Yang Menyerahkan,

Redi
NIM. 1062024



Mengetahui/Menyetujui
a.n Wakil Direktur 1
Ketua Komisi Proyek Akhir,

Nanda Pranadita, S.S.T.,M.T.
NIP. 198604082014041001