

LEMBAR

**HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW
KARYA ILMIAH : HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (HKI)/KARYA YANG DIPATENKAN**

Judul Ciptaan : **Aplikasi Pendugaan Erosi Bentang Lahan Dengan Menggunakan Metode Universal Soil Loss Equation (USLE) Berbasis Android**

Nama Pencipta : **Kurnia Muludi, Luthfi Nabil, Slamet Budi Yuwono, Aristoteles**

Identitas Ciptaan :

- a. Nomor Pendaftaran HKI : EC00202001636
- b. Jenis Karya : Program Komputer
- c. Nomor Pencatatan : 000175098
- d. Tahun Terbit : 2020
- e. Jangka Waktu Perlindungan : 50 Tahun
- f. Tanggal&Tempat Diumumkan : 13 Januari 2020, di Bandar Lampung Pertama Kali

Kategori Hak Kekayaan Intelektual (HKI) : Tingkat Internasional
(beri tanda V pada kategori yang tepat)

Tingkat Nasional

Hasil Penilaian Peer Review : Tingkat Lokal

No.	Komponen yang dinilai	Nilai Maksimum Buku Ilmiah:			Nilai yang Diberikan Penilai (NP)
		<input type="checkbox"/> Internasional	<input checked="" type="checkbox"/> Nasional	<input type="checkbox"/> Lokal	
a.	Kelengkapan unsur isi deskripsi (10%)	2.0	1.5	1.0	1,50
b.	Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)	6.0	4.5	3.0	3,50
c.	Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi	6.0	4.5	3.0	4,00
d.	Kelengkapan unsur dan kualitas Ciptaan (30%)	6.0	4.5	3.0	3,50
Total (100%)		20	15	10	12,50


 Prof. Dr. M. A. P. D.
 NIP. 19841012200101

Penilaian Kualitatif*)

•Kelengkapan dan Kesesuaian Unsur:

Aplikasi ini sudah dilengkapi dengan panduan untuk penggunaannya.

•Ruang Lingkup dan Kedalaman Pembahasan :

Panduan memberikan langkah - langkah yang terinci untuk penggunaannya .

•Kecukupan & Kemutakhiran Data & Metodologi:

Aplikasi ini juga di dalam panduannya telah dilengkapi dengan kode programnya .

•Kelengkapan Unsur & Kualitas Penerbit:

Kualitas panduan cukup baik .

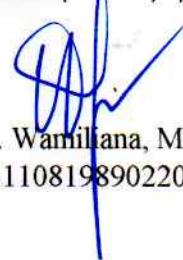
•Kesesuaian Bidang Ilmu:

Aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan bidang keilmuan dari penguas.

Nilai Pengusul = BP x NP = $0,6 \times 12,50 = 7,50$

Ket : Bobot Peran (BP) : Sendiri = 1; Ketua = 0,6; Anggota = 0,4 dibagi jumlah anggota

Bandar Lampung, 2 Desember 2021
Penilai Sejawat (I / II / III)**)



Prof. Dra. Wamilliana, M.A. Ph.D.
NIP 196311081989022001

PANDUAN APLIKASI DAN KODE PROGRAM

APLIKASI PENDUGAAN EROSI BENTANG LAHAN DENGAN

MENGGUNAKAN METODE USLE BERBASIS ANDROID

Oleh

Kurnia Muludi

Luthfi Nabil

Slamet Budi Yuwono

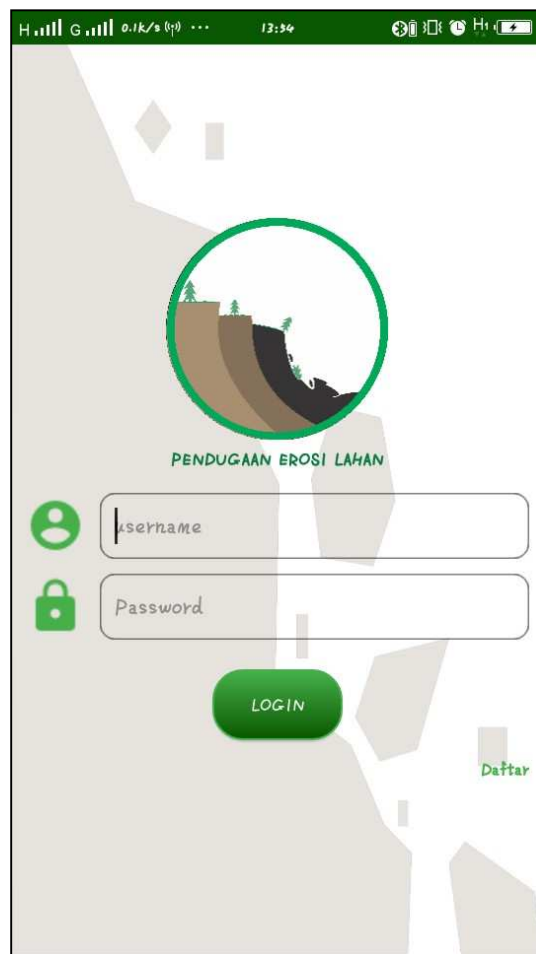
Aristoteles

Bandar Lampung

2020

PANDUAN APLIKASI PENDUGAAN EROSI BENTANG LAHAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE USLE BERBASIS ANDROID

1. Menu Login

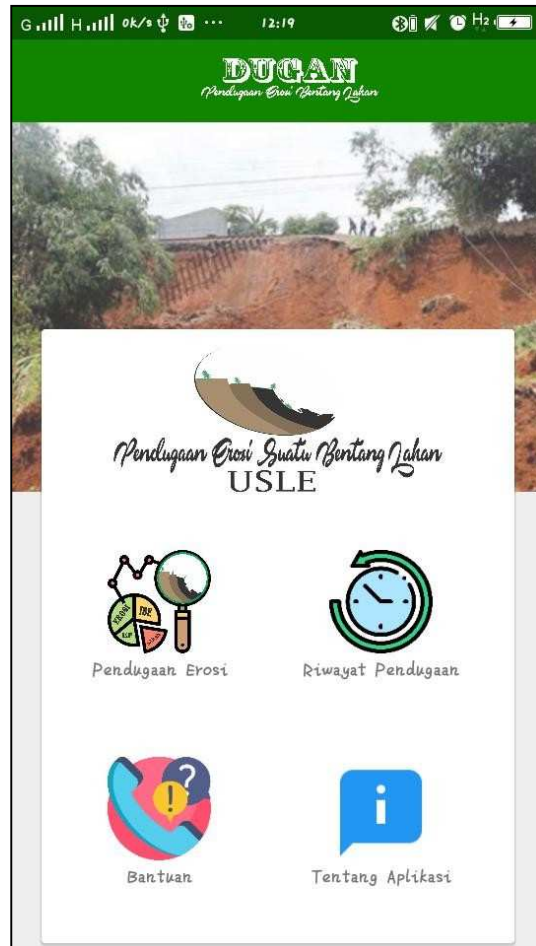


Menu login digunakan untuk mengakses fitur aplikasi, cara penggunaannya dengan memasukkan form *username* dan *password* sesuai dengan yang sebelumnya pernah didaftarkan.

- Klik Login untuk masuk kedalam aplikasi.

- Klik Daftar untuk mendaftarkan akun dan mengisi *form* detail akun.

2. Menu Utama



Menu Utama terdiri dari beberapa menu, yaitu :

- Menu Pendugaan Erosi untuk melakukan pendugaan erosi lahan
- Menu Riwayat Pendugaan untuk melihat hasil pendugaan erosi yang dilakukan sebelumnya.
- Menu Tentang Aplikasi untuk melihat detail informasi tentang aplikasi.

- Menu Bantuan untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi.

3. Menu Pendugaan Erosi



The screenshot shows a mobile application interface for land input. At the top, there is a green header with a back arrow and the text 'Input Lahan'. Below the header is a logo for 'Pendugaan Erosi Suatu Bentang Lahan USLE'. The form contains the following fields:

- Jenis Penggunaan Lahan**: A text input field with the placeholder 'Masukan Jenis Penggunaan Lahan'.
- Detail Penggunaan Lahan**: A text input field with the placeholder 'Detail Penggunaan Lahan'.
- Luas Lahan /ha**: A text input field with the placeholder 'Masukan Luas Lahan'.
- Lokasi Lahan**: Two text input fields, one for 'Masukan Lattitude' and one for 'Masukan Longitude'.

At the bottom of the form is a green button labeled 'PROSES'.

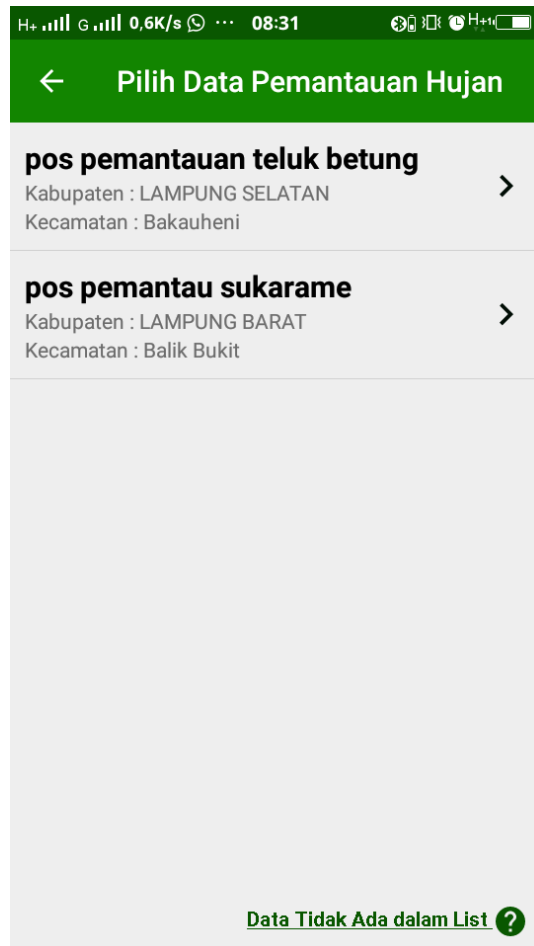
Menu Pendugaan erosi merupakan menu yang digunakan untuk memasukan data lahan yang akan diduga, form yang harus dilengkapi berupa jenis penggunaan lahan yang diduga*, detail penggunaan lahan yang diduga*, luas lahan*, Serta lokasi lahan berupa *latitude* dan *longitude***.

Ket : *(wajib diiisi)

** (Optional)

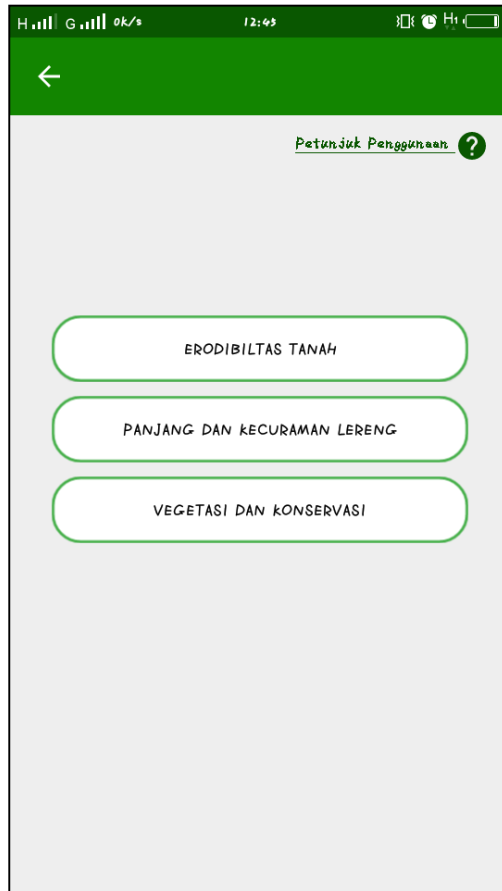
Klik tombol proses untuk melanjutkan proses pendugaan erosi.

3.1 Menu Erosivitas Hujan



Menu Erosivitas Hujan digunakan untuk memasukan faktor hujan pada lahan yang diduga berdasarkan pos pemantauan hujan terdekat. Menu erosivitas hujan digunakan dengan cara memilih list data hujan yang akan digunakan kemudian aplikasi otomatis masuk ke menu faktor faktor erosi yang lain

3.2 Menu Faktor Faktor Erosi

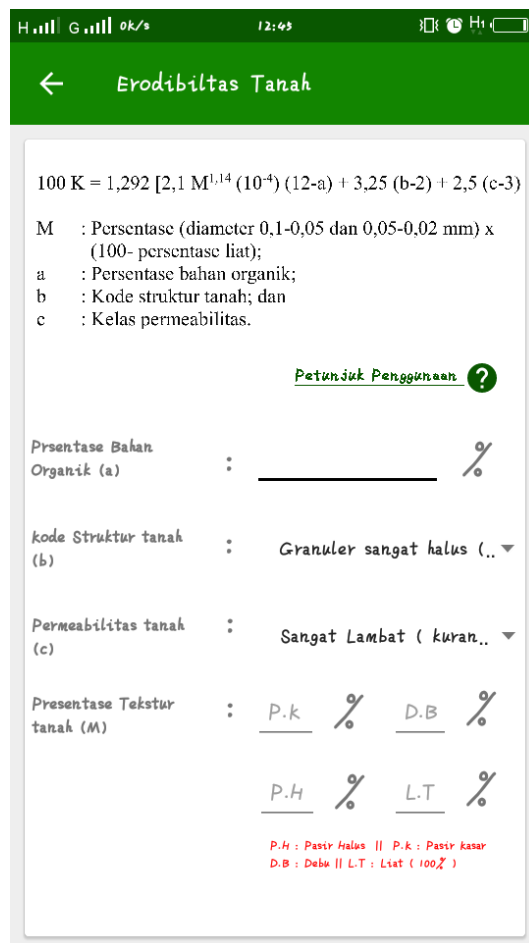


Menu faktor faktor erosi digunakan untuk memasukan faktor faktor erosi menurut metode Universal Soil Loss Equation (USLE). Menu faktor faktor erosi terdiri dari 4 tombol yaitu :

- Tombol Erodibilitas tanah untuk memasukan data tanah pada lahan yang diduga.
- Tombol Panjang dan Kecuraman lereng untuk memasukan data panjang dan kecuraman lereng lahan yang diduga.
- Tombol Vegetasi dan Konservasi digunakan untuk memilih data vegetasi dan konservasi yang terdapat pada lahan yang diduga.

- Tombol Petunjuk Penggunaan digunakan untuk melihat tutorial penggunaan menu faktor faktor erosi.
- Klik tombol erodibilitas tanah untuk mulai memasukan faktor faktor pendugaan erosi menurut metode USLE

3.3 Menu Faktor Erodibilitas Tanah



100 K = 1,292 [2,1 M^{1,14} (10⁻⁴) (12-a) + 3,25 (b-2) + 2,5 (c-3)]

M : Persentase (diameter 0,1-0,05 dan 0,05-0,02 mm) x (100- persentase liat);
a : Persentase bahan organik;
b : Kode struktur tanah; dan
c : Kelas permeabilitas.

[Petunjuk Penggunaan ?](#)

Presentase Bahan Organik (a) : _____ %

kode Struktur tanah (b) : Granuler sangat halus (.. ▾

Permeabilitas tanah (c) : Sangat Lambat (kuran.. ▾

Presentase Tekstur tanah (M) : P.k % D.B %
P.H % L.T %

P.H : Pasir Halus || P.k : Pasir Kasar
D.B : Debu || L.T : Liat (100,%)

Menu faktor erodibilitas tanah digunakan untuk memasukan faktor tanah yang terdapat pada lahan yang diduga, form yang harus dilengkapi pada faktor erodibilitas tanah terdiri dari bahan organic tanah, kode struktur tanah, permeabilitas tanah, presentase tekstur tanah (100%).

- Tombol petunjuk penggunaan digunakan untuk bantuan penggunaan menu faktor erodibilitas tanah.
- Klik tombol proses untuk kembali ke menu faktor faktor erosi dan memasukan faktor panjang dan kecuraman lereng.

3.4 Menu Faktor Panjang dan Kecuraman Lereng

The screenshot shows a mobile application interface with a green header bar containing a back arrow and the text "Panjang kecuraman Lereng". The main content area is white and contains the following text:

$$LS = \sqrt{X} (0,0138 + 0,00965 \cdot s + 0,00138 \cdot s^2) \quad S > 12\%$$

$$LS = \sqrt{X} (S/9)^{1,35} \quad S < 12\%$$

L : Panjang lereng dalam meter
 S : Kemiringan lereng dalam %

Below the formulas is a link "Petunjuk Penggunaan" with a question mark icon.

There are two input fields:

Panjang Lereng (X) : _____ m

kecuraman Lereng (s) : _____ %

At the bottom center is a green rounded button labeled "PROSES".

Menu Faktor Panjang dan Kecuraman lereng digunakan untuk memasukan faktor panjang lereng dan kecuraman lereng yang terdapat pada lahan yang diduga. Form yang harus dilengkapi pada menu faktor panjang dan kecuraman lereng terdiri dari panjang lereng dalam satuan meter, dan kecuraman lereng dalam satuan derajat.

- Tombol petunjuk penggunaan digunakan untuk bantuan penggunaan menu faktor erodibilitas tanah.
- Klik tombol proses untuk kembali ke menu faktor faktor erosi dan memasukan vegetasi dan konservasi.

3.5 Menu Faktor Vegetasi dan Konservasi.

Faktor C dan P Merupakan jenis Tanaman dan Jenis Vegetasi yang terdapat pada lokasi Lahan yang diprediksi Faktor C dan P didapat melalui persamaan

$$C = \frac{A}{R.K.L.S} \quad \& \quad P = \frac{A}{R.K.L.S.C}$$

[Petunjuk Penggunaan ?](#)

Faktor Vegetasi dan konservasi (CP) : Tidak Ada ▼

Faktor Vegetasi (C) : Tanpa Tanaman ▼

Faktor konservasi (P) : Tanpa Tindakan ko.. ▼

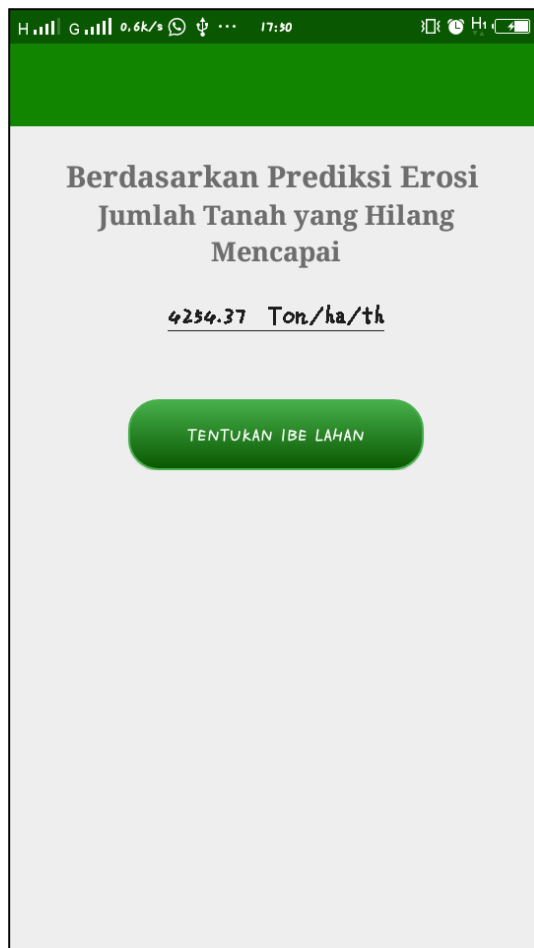
PROSES

Menu Faktor Vegetasi dan Konservasi digunakan untuk memasukan faktor vegetasi dan konservasi yang terdapat pada lahan yang diduga. Form yang harus dilengkapi pada menu faktor vegetasi dan konservasi terdiri dari memilih jenis vegetasi yang ada pada lahan, dan memilih jenis konservasi

yang ada dilahan. Apabila faktor vegetasi tidak terdapat dalam list, klik pendugaan tanaman untuk melakukan justifikasi.

- Tombol petunjuk penggunaan digunakan untuk bantuan penggunaan menu faktor erodibilitas tanah.
- Klik tombol proses untuk kembali ke menu faktor faktor erosi dan memproses jumlah erosi yang terjadi.

3.6 Menu Hasil Pendugaan Erosi



Menu hasil pendugaan erosi digunakan untuk menampilkan nilai erosi yang terjadi berdasarkan faktor faktor erosi yang dimasukan. Nilai hasil pendugaan erosi ditampilkan dalam satuan ton/ha/th.

- Tombol Tentukan IBE lahan digunakan untuk melihat indeks bahaya erosi yang terjadi berdasarkan jumlah erosi yang dihasilkan.

3.7 Form *Tolerable Soil Loss* (TSL)

The screenshot shows a mobile application interface with a green header bar containing a back arrow and the text "Nilai TSL". Below the header, the formula $TSL = \frac{LPT}{UGT}$ is displayed. The form contains the following fields and labels:

- kedalaman Efektif Tanah (D_e)**: Input field with a unit of *mm*.
- Faktor kedalaman Tanah**: Dropdown menu with the selected value "Aqualf (sedang-rendah)".
- kedalaman tanah min (D_{min})**: Dropdown menu with the selected value "kacang hijau".
- Umur Guna Tanah (UGT)**: Input field with the value "250 tahun".
- Laju Pembentukan tanah (LPT)**: Input field with a unit of *mm/th*.
- Bobot isi tanah**: Input field with a unit of *g/cc*.

A green button labeled "PROSES" is located at the bottom of the form.

Form TSL digunakan untuk memasukan nilai erosi yang dapat ditoleransi untuk digunakan sebagai perbandingan dalam menetapkan indeks bahaya erosi lahan. Form TSL yang harus dilengkapi terdiri dari nilai kedalaman tanah, memilih faktor kedalaman tanah, memilih jenis tanaman kedalaman

tanah minimum, memilih umur guna tanah, menentukan laju pembentukan tanah dan memasukan bobot isi tanah.

- Tombol petunjuk penggunaan digunakan untuk bantuan penggunaan menu faktor erodibilitas tanah.
- Klik tombol proses untuk melihat indeks bahaya erosi yang tyerjadi pada lahan yang diduga.

3.8 Menu Simulasi Erosi.

Tidak Ada

Faktor Vegetasi

Sawah

Tindakan konservasi

Teras Bangku (Sedang)

SIMULASI

Hasil Simulasi dengan menggunakan Faktor Vegetasi : Sawah
konservasi : Teras Bangku (Sedang)

Menghasilkan Indeks Bahaya Erosi

RENDAH

Hasil Simulasi Telah Sesuai kriteria

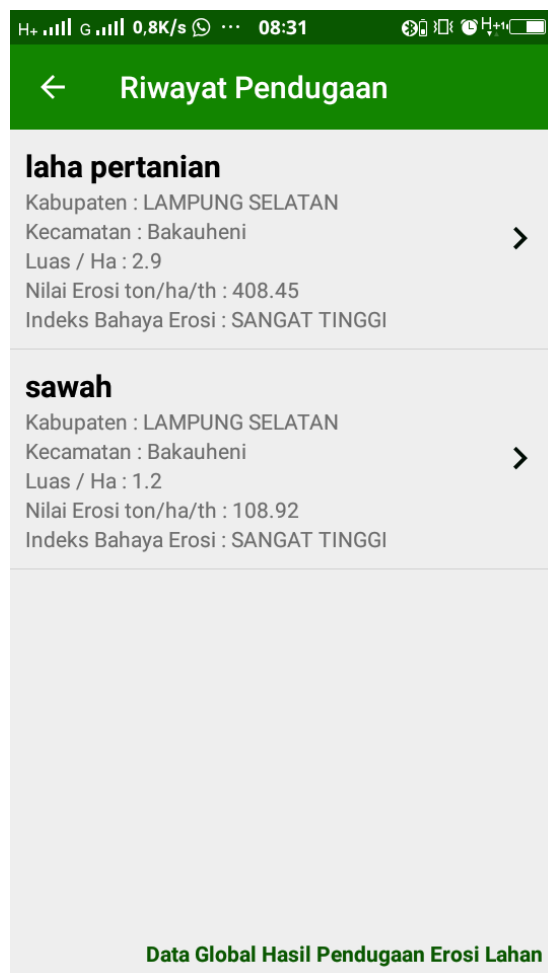
SIMPAN

Menu Simulasi Erosi digunakan untuk mensimulasikan penggunaan lahan untuk mengurangi erosi yang terjadi pada lahan yang diduga.

Simulasi erosi digunakan dengan memilih jenis vegetasi dan jenis konservasi yang akan diterapkan pada lahan yang diduga lalu

- Klik button simulasi untuk melihat hasil simulasi.
- Centang checkbox yang tersedia untuk menyatakan hasil simulasi sudah sesuai
- Klik simpan untuk menyimpan proses pendugaan erosi yang sudah dilakukan.

4. Menu Riwayat Pendugaan



Menu Riwayat Pendugaan digunakan untuk melihat hasil pendugaan yang sebelumnya sudah dilakukan oleh user.

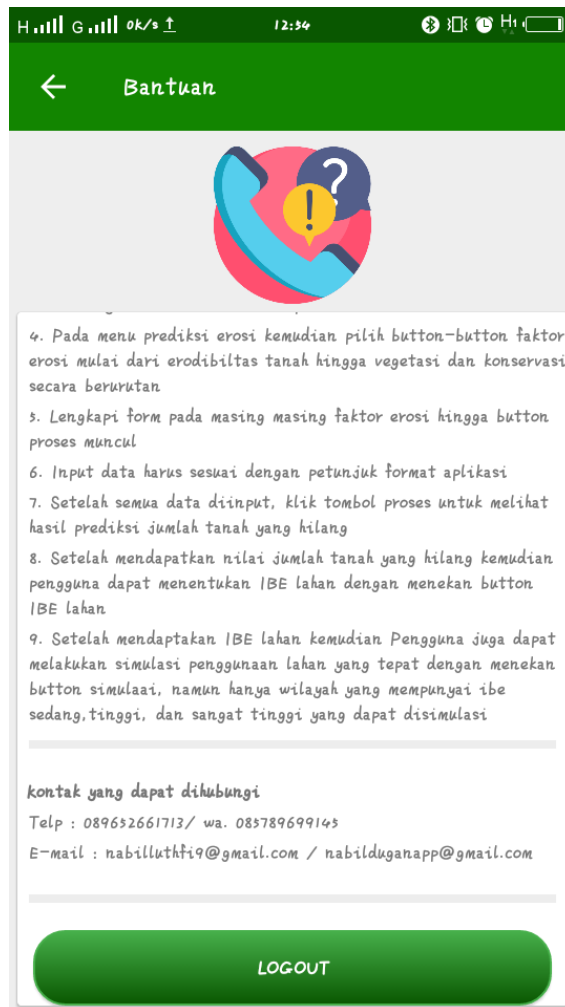
- Klik salah satu list data hasil pendugaan untuk melihat detail hasil pendugaan.
- Klik hasil pendugaan global untuk melihat riwayat pendugaan secara global.

5. Menu Tentang Aplikasi



Menu Tentang Aplikasi digunakan untuk melihat detail informasi tentang aplikasi pendugaan erosi lahan, mulai dari pengembang aplikasi hingga fitur fitur aplikasi.

6. Menu Bantuan Aplikasi



Menu Bantuan Aplikasi digunakan untuk menampilkan informasi tentang cara penggunaan aplikasi serta nomor yang bisa dihubungi apabila terdapat kendala pada aplikasi pendugaan erosi lahan dengan menggunakan metode USLE.

- Tombol Logout digunakan untuk keluar akun atau berpindah akun.

KODE PROGRAM

1. Script pada Login

```
public void onResponse(String response) {

    progressDialog.dismiss();
    try {
        JSONObject obj = new JSONObject(response);

        if(obj.getString("message").equalsIgnoreCase("Berhasil")){
            JSONObject objpengguna = obj.getJSONObject("pengguna");
            Pengguna pengguna = new
            Pengguna(objpengguna.getInt("id_pengguna"),
                objpengguna.getText().toString(),
                objpengguna.getString("email"),
                objpengguna.getString("nama"),
                objpengguna.getString("pekerjaan"),
                objpengguna.getString("notelp"),
                objpengguna.getString("alamat"));

            SharedPreferences.getInstance(getApplicationContext()).userLogin(pengguna);
            Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
            MainActivity.class);
            intent.addFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_CLEAR_TASK);
            intent.addFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NEW_TASK);
            startActivity(intent);
        } else{
            Toast.makeText(Login.this, "Password/Email Salah",
            Toast.LENGTH_SHORT).show();
        }
    }
}
```

2. Script pada menu utama

```
gvMenu.setOnItemClickListener(new AdapterView.OnItemClickListener() {
    @Override
    public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View view,
    int position, long id) {
        if (position==0) {

            SharedPreferences.getInstance(MainActivity.this).getPengguna().getId(
            );
            //
            Toast.makeText(MainActivity.this,
            SharedPreferences.getInstance(MainActivity.this).getPengguna().getId(
            )+"", Toast.LENGTH_SHORT).show();
            Intent intent = new Intent(MainActivity.this,
            InputLokasi.class);
            startActivity(intent);
        }
        else if (position==1) {
            Intent intent = new Intent(MainActivity.this,
            DataLokasiMenuRiwayat.class);
            startActivity(intent);
        }
        else if (position==2) {
            Intent intent = new Intent(MainActivity.this,
            MenuSetting.class);
            startActivity(intent);
        }
        else {
            Intent intent = new Intent(MainActivity.this,
            TentangAplikasi.class);
            startActivity(intent);
        }
    }
});
```

3. Script pada menu pendugaan erosi

```
btnprosesinputlokasi.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        if (etpenggunaanlahan.getText().toString().length() == 0) {
            etpenggunaanlahan.setError("Masukan Nama Penggunaan
Lahan");
        } else if (etdetail.getText().toString().length() == 0) {
            etdetail.setError("Masukan Detail Lahan");
        } else if (etluaslahan.getText().toString().length() == 0) {
            etluaslahan.setError("Masukan luas Lahan");
        } else if (etalamatlahan.getText().toString().length() == 0)
        {
            etalamatlahan.setError("Masukan Alamat Lahan");
        } else if (etkecamatan.getText().toString().length() == 0) {
            etkecamatan.setError("Masukan Kecamatan Lahan");
        } else if (etkabupaten.getText().toString().length() == 0) {
            etkabupaten.setError("Masukan Kabupaten Lahan");
        }
    }
});
```

3.1 Script menu erosivitas hujan

```
try {
    JSONObject obj = new JSONObject(response);
    JSONArray wilayahArray = obj.getJSONArray("semuawilayah");
    for (int i = 0; i < wilayahArray.length(); i++) {

        JSONObject playerObject = wilayahArray.getJSONObject(i);
        Modelwilayah modelwilayah = new Modelwilayah(
            playerObject.getInt("id_wilayah"),
            playerObject.getString("kabupaten"),
            playerObject.getString("nama_kecamatan"),
            playerObject.getString("stasiun_hujan"),

            Double.valueOf(playerObject.getString("nilai_erosivitas")));
    }
}
```

3.2 Script menu faktor faktor erosi

```
btnErodibilitasTanah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent intent = new Intent(MenuPrediksi.this,
ErodibilitasTanah.class);
        intent.putExtra("nilair", r);
        startActivityForResult(intent, 1);
    }
});

btnPanjangKecuramanLereng.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent intent = new Intent(MenuPrediksi.this,
PanjangKecuramanLereng.class);
        startActivityForResult(intent, 2);
    }
});

btnVegetasiKonservasi.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent intent = new Intent(MenuPrediksi.this,
VegetasiKonservasi.class);
        startActivityForResult(intent, 3);
    }
});
```

3.3 Script menu erodibilitas tanah

```
a = Double.parseDouble(eta.getText().toString());
    m0 =
Double.parseDouble(etm0.getText().toString());
    m1 =
Double.parseDouble(etm1.getText().toString());
    m2 =
Double.parseDouble(etm2.getText().toString());
    m3 =
Double.parseDouble(etm3.getText().toString());

jumlahtektur = m0 + m1 + m2 + m3;
if (jumlahtektur == 100) {
    m = (m2 + m1) * (100 - m3);
    double temp = Math.pow(10, pembulatan);
    m = (double) Math.round(m*temp)/temp;

k = (1.292 * Math.abs(2.1 * (Math.pow(m, 1.14))) * (Math.pow(10, -
4))* (12 - a) + (3.25 * (nilaikode - 2) + (2.5 * (nilaistruktur - 3))))
/ 100;
    k = (double) Math.round(k*temp)/temp;
    kr = k*r;
```

3.4 Script menu panjang dan kecuraman lereng

```
x = Double.parseDouble(etpanjanglereng.getText().toString());
s=Double.parseDouble(etkecuramanlereng.getText().toString());

LS = Math.sqrt(x)*(0.0138+(0.00965*s)+(0.00138* Math.pow(s,2)));
```

3.5 Script menu vegetasi dan konservasi

```
btnprosesvegetasidankonservasi.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {\
        if (nilaicp != 0){
            hasilcp = nilaicp;
        } else if (nilaicp == 0 && nilaivegetasil==0){
            hasilcp = cjust*nilaicp;
        } else if ( nilaicp==0) {
            hasilcp = nilaivegetasil*nilaicp;
        }

        Intent returnIntent = new Intent(); //
        returnIntent.putExtra("hasil_cp",hasilcp);//
        setResult(Activity.RESULT_OK,returnIntent);//
        finish();//
    }
});
```

3.6 Script menu hasil pendugaan tanah hilang

```
hasilprediki = intent.getDoubleExtra("hasil_prediksi_lahan", 0) *
intent.getDoubleExtra("hasil_ls", 0) *
intent.getDoubleExtra("hasil_cp", 0);
    nilaiep = intent.getDoubleExtra("hasil_prediksi_lahan", 0) *
intent.getDoubleExtra("hasil_ls", 0);
    double temp = Math.pow(10, pembulatan);
    hasilprediki = (double) Math.round(hasilprediki*temp)/temp;
    tvhasilprediksi.setText(String.valueOf(hasilprediki + "
Ton/ha/th"));
    btnTsl.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            Intent intent = new
Intent(HasilPendugaanTanahHilang.this, IndeksBahayaErosi.class);
            intent.putExtra("hasilprediksi", hasilprediki);
            startActivityForResult(intent, 1);
        }
    });
```

3.7 Script form Torable soil loss (TSL)

```
if (etibe.getText().toString().length() == 0) {
    etibe.setError("Masukan Nilai Tanah");
} else if (etlpt.getText().toString().length() == 0) {
    etlpt.setError("Masukan nilai LPT");
} else if (etbobotisitahanah.getText().toString().length() == 0) {
    etbobotisitahanah.setError("Masukan Bobot Isi");
} else {

    nilaitanahekuivalen =
Double.parseDouble(etibe.getText().toString());
    nilailpt = Double.parseDouble(etlpt.getText().toString());
    nilaibobotisitahanah =
Double.parseDouble(etbobotisitahanah.getText().toString());

    TSL = A / (((nilaitanahekuivalen * sub_ordertanah) -
kedalamanminimum) / umurgunatanah + nilailpt) * nilaibobotisitahanah *
10);
    nilaitsl = (((nilaitanahekuivalen * sub_ordertanah) -
kedalamanminimum) / umurgunatanah + nilailpt) * nilaibobotisitahanah *
10;

    if (TSL <= 1.0) {
        hasilIBE = "RENDAH";
    } else if (TSL > 1.0 && TSL <= 4.0) {
        hasilIBE = "SEDANG";
    } else if (TSL > 4.0 && TSL <= 10.0) {
        hasilIBE = "TINGGI";
    } else if (TSL >= 10) {
        hasilIBE = "SANGAT TINGGI";
    }
}
```

3.8 Script menu simulasi erosi

```
if (nilaicps != 0){
    hasilnilaicp = nilaicps;
    tvsimulasivegetasi.setVisibility(View.GONE);
    tvsimulasikonservasi.setVisibility(View.GONE);
} else if (nilaicps == 0 ){
    hasilnilaicp = nilaivegetasi*nilaip;
    tvsimulasivegetasikonservasi.setVisibility(View.GONE);
    tvsimulasivegetasi.setVisibility(View.VISIBLE);
    tvsimulasikonservasi.setVisibility(View.VISIBLE);
}

cobapotensialsimulasi = ep*hasilnilaicp;
cobahasil = cobapotensialsimulasi/tsl;

if (cobahasil<=1.0){
    hasil = "RENDAH";
}
else if (cobahasil > 1.0 && cobahasil <= 4.0){
    hasil = "SEDANG";
}
else if (cobahasil > 4.0 && cobahasil <=10.0){
    hasil = "TINGGI";
}
else if (cobahasil >= 10){
    hasil = "SANGAT TINGGI";
}

tvsimulasivegetasikonservasi.setText(String.valueOf("CP : "+
namavegetasikonservasi));
tvsimulasivegetasi.setText(String.valueOf("Vegetasi : "+
namavegetasi));
tvsimulasikonservasi.setText(String.valueOf("Konservasi : "+
namakonservasi));
tvhasilsimulasi.setText(String.valueOf(hasil));
}
});
```

4. Script menu riwayat pendugaan

```
try {
    Log.d("LIHAT RESPONSE", response);
    JSONObject obj = new JSONObject(response);
    JSONArray riwayatArray = obj.getJSONArray("hasilpendugaan");

    for (int i = 0; i < riwayatArray.length(); i++) {

        JSONObject riwayatObject = riwayatArray.getJSONObject(i);
        ErosivitasHujan erosivitasHujan = new ErosivitasHujan(
            riwayatObject.getInt("id_hasil"),
            riwayatObject.getString("alamat_lahan"),

            riwayatObject.getString("nama_kabupaten_terpilih_hasil"),

            riwayatObject.getString("nama_kecamatan_terpilih_hasil"),
            riwayatObject.getString("nama_penggunaan_lahan"),
```

5. Script tentang aplikasi

```
public void fliverImages (String images){
    ImageView imageView = new ImageView(this);
    //      imageView.setBackgroundResource (images);

    Picasso.get().load("http://duganapp.com/gambar/"+images).fit().into(i
imageView);
    fvtentangaplikasi.addView(imageView);
    fvtentangaplikasi.setFlipInterval(3000);
    fvtentangaplikasi.setAutoStart (true);

    fvtentangaplikasi.setInAnimation (this, android.R.anim.slide_in_left);

    fvtentangaplikasi.setOutAnimation (this, android.R.anim.slide_out_right
);
}
}
```

6. Script bantuan aplikasi

```
private void tampildialog(){
    AlertDialog.Builder alertDialogBuilder = new AlertDialog.Builder(
this);
    alertDialogBuilder.setTitle("Keluar dari aplikasi?");
    alertDialogBuilder
        .setMessage("Klik Ya untuk keluar!")
        .setIcon(R.mipmap.ic_launcher)
        .setCancelable (false)
        .setPositiveButton("Ya", new
DialogInterface.OnClickListener() {
            public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {

                SharedPreferences.getInstance(getApplicationContext()).logout();
                Intent intent = new
                Intent(getApplicationContext(), Login.class);
                intent.addFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_CLEAR_TASK);
                intent.addFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NEW_TASK);
                startActivity(intent);
            }
        })
        .setNegativeButton("Tidak", new
DialogInterface.OnClickListener() {
            public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
                dialog.cancel();
            }
        });
}
```