

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Jawa Barat banyak kota yang menjadi tujuan wisata para turis lokal maupun mancanegara. Salah satu kota tersebut adalah kota Bandung. Banyak turis yang menghabiskan waktunya di kota Bandung untuk menikmati keindahan kota, berbelanja, jalan-jalan dan berwisata kuliner. Selain itu, banyak tempat-tempat bersejarah peninggalan Belanda di kota Bandung yang dijadikan bahan edukasi para pelajar maupun turis yang berkunjung. Bertambahnya populasi manusia dan gedung-gedung bertingkat, tidak mengurangi suhu kota Bandung yang dingin dan sejuk.

Melihat tingginya minat turis yang berkunjung ke kota Bandung, walikota kota Bandung memperbaiki dan memperbanyak taman-taman kota. Beberapa taman kota yang sudah ada dan banyak pengunjungnya adalah taman lansia (lanjut usia), taman pasopati atau yang lebih dikenal sebagai taman jomblo, taman musik, taman film, dan yang paling baru adalah taman *fitness*. Selain taman-taman kota ini masih banyak lagi tempat yang dapat dikunjungi. Akan tetapi, tidak semua turis yang datang mengetahui tempat-tempat yang ada di kota Bandung dikarenakan kurangnya publikasi, sedangkan tempat-tempat tersebut tersebar dilingkungan kota Bandung. Tidak adanya media khusus yang menyediakan informasi yang bertujuan mengenalkan tempat-tempat di kota Bandung dengan menggunakan konsep permainan pun menjadi alasan lainnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dibangun aplikasi yang dapat mempublikasi tempat-tempat yang ada di kota Bandung yang bertujuan untuk pengenalan tempat-tempat di kota Bandung. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi permainan. Aplikasi ini diharapkan dapat mempublikasi tempat-tempat yang ada di kota Bandung.

Aplikasi ini dapat di akses oleh admin, *member*, dan *event organizer*. Jenis permainan pada aplikasi ini menggunakan metode *checkpoint*. Data-data yang ada pada aplikasi ini akan dikelola melalui sebuah sistem.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibuat untuk pembuatan sistem aplikasi permainan *Amazing Place* adalah:

1. Bagaimana membangun aplikasi berbasis *web* yang dapat membantu dalam melakukan publikasi tempat-tempat di Bandung melalui permainan;
2. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat memberikan berita atau informasi tentang kegiatan yang akan berlangsung dan atau sedang berlangsung di kota Bandung.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan sistem aplikasi permainan *Amazing Place* adalah:

1. Membangun aplikasi berbasis *web* yang dapat membantu dalam melakukan publikasi tempat-tempat di kota Bandung melalui permainan;
2. Membangun aplikasi yang dapat memberikan berita atau informasi tentang kegiatan yang akan berlangsung dan atau sedang berlangsung di kota Bandung.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Jumlah maksimal lokasi dalam satu sesi permainan adalah 5 lokasi. Target lokasi yang akan digunakan dalam permainan ini adalah gerai, restoran, hotel, dan/atau tempat rekreasi;
2. Pertanyaan maksimal berjumlah 5 pertanyaan dalam satu lokasi;
3. Proyek ini hanya akan dilakukan sampai pada tahap pengujian.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Permainan *Amazing Place* Berbasis *Web* adalah sebuah sistem aplikasi permainan yang dirancang untuk pengenalan kota Bandung. *Member* akan mendatangi lokasi yang telah ditentukan dan menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Pemenang ditentukan dengan beberapa kriteria, yaitu menjawab pertanyaan dengan benar dan urutan kedatangan digaris finish. Adapun rumus untuk menghitung skor, yaitu:

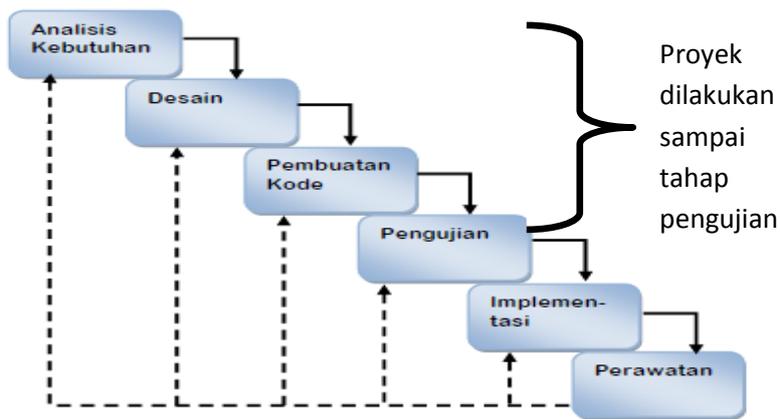
$$\text{Skor} = \frac{\text{waktu yang diperlukan untuk menjawab}}{\text{batas waktu}}$$

Aplikasi berbasis *web* ini dibangun menggunakan *framework CodeIgniter (CI)*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dan *HTML*. Aplikasi ini menggunakan *database server* berupa *MySQL*. Pengerjaan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall* dengan tahapan analisis kebutuhan, desain, pembuatan kode, dan pengujian. Metode pengerjaan yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah *SDLC (System Development Life Cycle)* pada model *waterfall*. Tahap-tahapan tersebut dijelaskan seperti dibawah ini.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam pembuatan aplikasi ini adalah menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan metode unik karena memiliki karakteristik yaitu setiap fase dikerjakan terlebih dahulu sampai selesai, jika sudah selesai baru mulai menuju fase berikutnya.

Berikut tahap-tahap metode *waterfall*:



Gambar 1-1
Waterfall

a. Analisis

Melakukan analisis terhadap permainan *The Amazing Race*.

b. Desain

Pada tahap ini mulai merancang membuat pemodelan alur permainan dengan menggunakan *flowmap*, pemodelan proses dengan menggunakan *UseCase*, dan pemodelan data dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

c. Pembuatan Kode

Untuk tahapan pembuatan kode merupakan implementasi dari analisis kebutuhan dan desain setelah dibuat dan disetujui *user*. Dalam penerapannya akan menggunakan *Hypertext Processor (PHP)* dan *Cascading Style Sheet (CSS)* sebagai bahasa pemrograman, sedangkan untuk *database server* akan menggunakan *MyStructure Query Language (MySQL)*.

d. Pengujian

Pengujian aplikasi dilakukan untuk memastikan apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan yang sudah dirancang. Pengujian ini juga digunakan untuk menemukan kesalahan yang ada pada aplikasi seperti *input*, *proses*, dan *output (black box testing)*