

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Traveling adalah melakukan perjalanan ke tempat tertentu dengan maksud untuk mencari hiburan. Hiburan yang dicari oleh seorang *traveler* adalah wisata alam, wisata kuliner, wisata belanja, dan lainnya. Pencarian tempat wisata alam, wisata kuliner, wisata belanja dan wisata lainnya dilakukan oleh para *traveler* dengan cara dari mulut ke mulut. Bukan hanya pencarian tempat saja yang masih dilakukan dengan cara manual, tetapi juga penulisan jurnal perjalanan yang biasanya masih ditulis di dalam buku jurnal perjalanan.

Jurnal perjalanan yang ditulis oleh seorang *traveler* tidak dapat dinikmati oleh orang lain yang ingin melihat jurnal tersebut. Selain terdapat kegiatan perjalanan, jurnal ini juga berisi anggaran perjalanan yang meliputi transportasi, makan, wisata, dan penginapan. Di antara hal tersebut, penginapan sangat berperan penting dalam kegiatan *traveling* ini karena untuk para *traveler* istirahat sangatlah penting, sehingga diperlukan tempat yang nyaman untuk membuat mereka kembali segar dan dapat melanjutkan wisatanya kembali.

Sering sekali seorang *traveler* amatir melakukan perjalanan ke tempat yang belum pernah dikunjungi dengan pengetahuan seadanya. Hal ini dapat membuat beberapa kerugian tersendiri yaitu tersesat, maraknya kriminalitas dan penipuan. Seorang *traveler* dan jurnal memiliki kaitan erat karena selain dengan berfoto, jurnal juga dapat mendokumentasikan perjalanan yang telah dilakukan oleh seorang *traveler*. Tetapi karena jurnal biasanya ditulis di buku, membuat seorang *traveler* tidak dapat berbagi pengalamannya kepada orang lain. Selain itu, di dalam jurnal berisi kegiatan dan anggaran biaya perjalanan. Informasi ini sangat penting untuk orang lain yang ingin berkunjung ke tempat wisata. Selain itu, dengan mengetahui anggaran biaya perjalanan kita dapat mengukur kemampuan kita dalam masalah biaya perjalanan. Biaya perjalanan merupakan hal yang sangat

krusial. Kurangnya biaya untuk melakukan perjalanan adalah hal mendasar yang sering dialami oleh para *traveler*.

Maka dari itu dibutuhkan sebuah *gadget* yang mudah dibawa kemana saja dan sebuah aplikasi yang mampu mencari tempat wisata yang dapat dikunjungi oleh para *traveler*. Selain itu dibutuhkan juga aplikasi *mobile* yang dapat membuat para *traveler* dapat berbagi pengalaman dengan *traveler* lainnya. Juga dibutuhkan sebuah aplikasi yang mampu membantu *traveler* dengan publikasi tempat wisata oleh pengguna lain dengan tujuan untuk memberi referensi tempat wisata. Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi ini dapat membantu memudahkan *traveler* dalam melakukan perjalanan wisatanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyediakan referensi untuk membantu publikasi wisata berdasarkan pengalaman dari *traveler* lain?
2. Bagaimana cara membuat pengguna untuk dapat mengetahui tempat wisata yang ada?
3. Bagaimana cara menyediakan mekanisme pemberian penghargaan kepada *traveler* sebagai jurnal yang telah dituliskan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan masalah yang ada, maka tujuan yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi berbasis android yang ditujukan untuk pengguna sehingga pengguna dapat membuat dan menampilkan jurnal perjalanan.
2. Membuat aplikasi berbasis android yang dapat mencari tempat wisata berdasarkan lokasi pengguna.
3. Membuat aplikasi berbasis android yang ditujukan untuk pengguna sehingga pengguna dapat menambahkan *reputation* untuk menghargai pembuatan jurnal dan menampilkan 50 *famous travel journal* berdasarkan banyaknya *reputation*.

1.4 Batasan Masalah

Masalah yang akan dibatasi dalam pembuatan proyek akhir ini antara lain :

1. Bahasa yang digunakan hanya menggunakan bahasa inggris.
2. Metode pengerjaan hanya dilakukan sampai pada tahap pengujian.
3. *Service* dilakukan secara *local*.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi ini digunakan sebagai sosial media antar *traveler*, sebagai bentuk solidaritas antar *traveler* dan sarana berbagi pengalaman mengenai kunjungan tempat wisata. Berikut adalah definisi operasional dari proyek akhir yang akan dibangun:

1. Jurnal Perjalanan

Jurnal perjalanan adalah salah satu jenis karya tulis yang menginformasikan berbagai hal dalam sebuah perjalanan. Dengan jurnal ini, maka setiap orang dapat mengikuti cerita perjalanan seseorang atau sebuah tim perjalanan. Penulisan jurnal juga merupakan upaya untuk merekam secara utuh segala

hal terkait dengan sebuah perjalanan. Hal yang ditulis dalam jurnal perjalanan adalah berbagai macam pengalaman saat melakukan perjalanan seperti, hal yang menyenangkan saat melakukan perjalanan, hal yang menyedihkan, tantangan saat melakukan perjalanan atau mungkin pengalaman baru [1].

2. *Traveler*

Traveler adalah seseorang yang selalu berpindah tempat atau seseorang yang sering berpergian [2]. *Traveler* memiliki beberapa sifat saat melakukan perjalanan. Berikut adalah 10 sifat *traveler* saat melakukan perjalanan.

a) Foto

Traveler tidak tampak sibuk memotret tapi lebih menikmati berada di suatu tempat serta berinteraksi dengan sekitarnya termasuk alam dan penduduk.

b) Cara berpakaian

Traveler mencari tahu seperti apa gaya orang lokal berpakaian dan berusaha menyesuaikan.

c) Cara berpergian

Seorang *traveler* lebih senang mencari tahu sendiri dan menjelajahi suatu tempat tanpa bergantung pada pihak lain.

d) Perlengkapan

Traveler lebih suka membawa sedikit barang dan tidak terlihat membawa *guidebook*.

e) Rekomendasi

Traveler meminta saran kepada penduduk setempat tentang tempat apa saja yang baik untuk dikunjungi, ini bisa termasuk mencari tahu dari blog pribadi atau penduduk setempat.

f) Prioritas

Traveler selalu berusaha belajar bahasa setempat serta senang berbincang dengan orang lokal, juga tertarik mempelajari budaya lokal unik yang berbeda dari tiap tempat.

g) Tempat tujuan

Traveler lebih tertarik mengeksplorasi tempat yang belum terlalu ramai dan memiliki jarak lebih dekat dengan kehidupan nyata penduduk setempat.

h) Makna Berpergian

Bagi *traveler*, berpergian adalah sebuah perjalanan.

i) Makna Kenikmatan

Traveler mendapat kenikmatan dari belajar sesuatu yang baru.

j) Setelah Berpergian

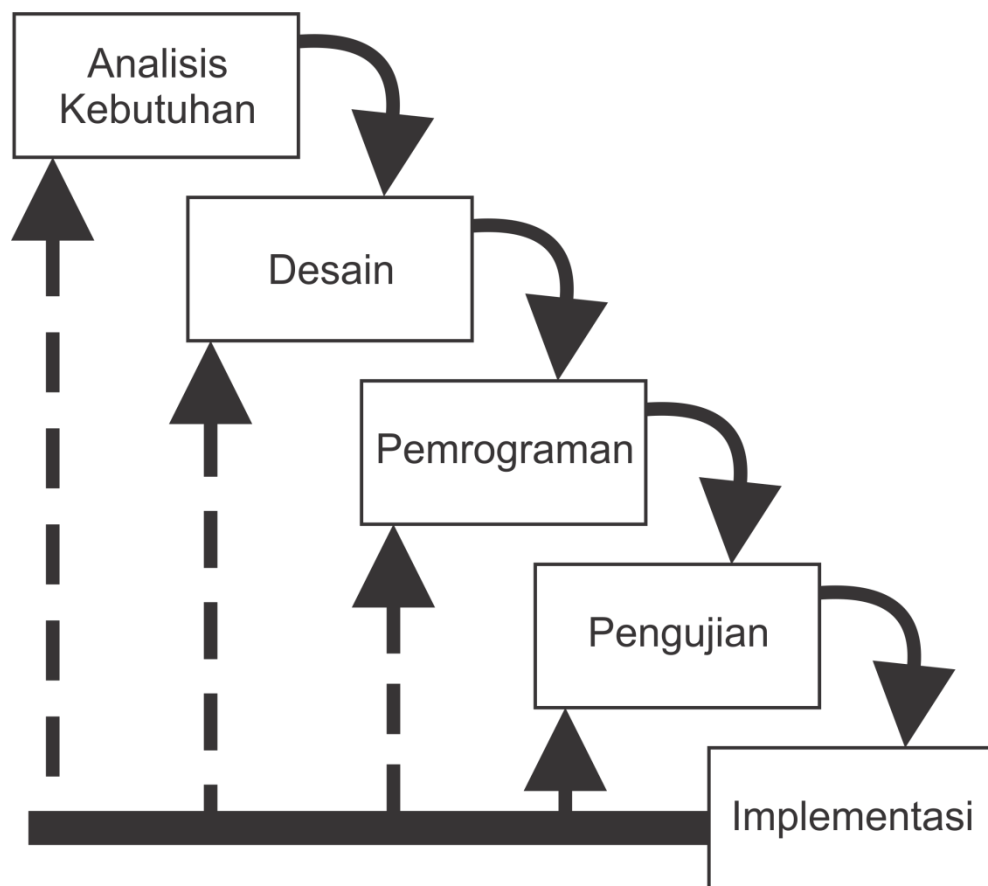
Traveler pulang membawa lebih dari itu, yaitu pengalaman dan cara pandang yang baru [3].

3. Android

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia [4].

1.6 Metode Pengerjaan

Aplikasi ini dikerjakan dengan metode Waterfall dilakukan secara bertahap mulai dari analisis kebutuhan sampai implementasi. Tahapan dari metode Waterfall meliputi analisis kebutuhan, desain, pemrograman/pembuatan kode, pengujian dan implementasi. Tahapan pengerjaan pada model Waterfall dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1-1
Tahapan pada model Waterfall [5]

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan observasi terhadap responden pengguna. Pengguna aplikasi ini ditujukan untuk *traveler*. Selain itu, dilakukan juga pengumpulan data yang berkaitan dengan Android. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi kepada *traveler*.

b. Desain

Pada tahapan ini ditentukan fungsionalitas yang mendukung dalam pemecahan masalah yang ada. Fungsionalitas tersebut lalu digambarkan secara detail sehingga dapat diimplementasikan dalam bentuk *code* pada tahap selanjutnya. Hasil dari perancangan desain ini adalah *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

c. Pemrograman

Pada tahap ini dilakukan implementasi dari desain yang telah dibuat. Alat/*tools* yang digunakan terdiri dari Eclipse untuk penulisan *code* android, MySQL untuk *database* pada *web service*, SQLite untuk database pada android, Netbeans untuk penulisan *code* pada *web service*, Corel Draw dan Adobe Photoshop untuk pembuatan *asset* yang nantinya akan diimplementasikan kedalam aplikasi android yang dibangun.

d. Pengujian

Pada tahapan ini dilakukan pengujian ketahanan program, menganalisis kesesuaian fungsionalitas, dan pencarian *bug*. Pengujian dilakukan dengan metode *Black Box Testing* dan *White Box Testing* sehingga pengujian lebih efisien dan tepat pada masalah yang dituju.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Pengerjaan proyek akhir sesuai dengan desain yang telah dibuat maka dapat digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 1-1
Tabel jadwal pengerjaan

No	Tahapan	2 0 1 5																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan	■	■	■																	
2	Desain				■	■	■	■	■												
3	Pembuatan Kode									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Pengujian																				■
5	Implementasi																				■
6	Pembuatan Dokumen	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■