

# APLIKASI TEMPAT BERSEJARAH MENGGUNAKAN GOOGLE MAPS BERBASIS WEB DAN ANDROID APPLICATION OF HISTORICAL PLACES USING GOOGLE MAPS BASED ON WEB AND ANDROID

Meilinda Pitaloka

Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom  
[Mpitaloka94@yahoo.com](mailto:Mpitaloka94@yahoo.com)

---

## Abstrak

Tempat bersejarah adalah aset yang sangat berharga bagi suatu daerah yang menjadikannya sebagai salah satu jalan untuk menjaga kelestarian budaya daerah tersebut. Untuk mencapainya, maka tempat bersejarah harus dapat diketahui ke masyarakat luas. Masalah yang timbul saat ini adalah publikasi tempat bersejarah tersebut belum sepenuhnya menjangkau masyarakat, salah satunya karena kurang terlibatnya teknologi informasi. Keberadaan website dan aplikasi android yang sudah sangat luas penggunaannya di masyarakat saat ini sudah seharusnya dimaksimalkan sebagai media publikasi tempat bersejarah. Aplikasi ini dibangun untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Aplikasi ini dibagi menjadi dua bentuk aplikasi, yaitu website dan android. Website dibangun dengan menggunakan PHP, MySQL dan framework Codeigniter, sedangkan android dibangun dengan bahasa pemrograman Java pada Android Developer Tools (ADT). Aplikasi ini diuji dengan menggunakan metode black box testing untuk memastikan setiap fungsi berjalan sesuai kebutuhan. Dengan dibangunnya aplikasi ini, maka penyebaran informasi tempat bersejarah dapat lebih dimaksimalkan dan memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi tersebut.

**Kata kunci:** Tempat Bersejarah, Informasi, Android, Website

---

## Abstract

Historical Place is very valuable asset for some regions in the nation making it as one way to preserve the culture of the region. To achieve this, the historical place should be well-known by the society. Currently, there is problem of it which is the publication of historical place is not fully reaches the society because of the lack of the involvement of information technology. Nowadays, website and android application is quite familiar and spread widely in the society, therefore it should be maximized to publicize the historical places. This application is developed to meet these needs. This application is divided into two types of application, the website and android. The website is developed by PHP, MySQL, and Codeigniter Framework, while the android is developed by Java Programming Language on Android Developer Tools (ADT). This application is tested using the black box testing method to ensure each function runs as needed. By the development of this application, the publication of historical place information can be maximized and it will be easier for people to get information.

**Keywords:** Historical Place, Information, Android, Website

---

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tempat bersejarah merupakan warisan budaya masa lalu yang merepresentasikan keluhuran budaya masyarakat. Peninggalan sejarah yang tersebar di seluruh kepulauan Indonesia merupakan kekayaan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan eksistensinya bahkan menjadikannya objek wisata dan edukasi.

Bentuk-bentuk tempat bersejarah dapat dilihat dengan mudah dan dikenal secara nyata nilai budayanya dengan adanya alat publikasi. Akan tetapi alat publikasi dalam penyampaian informasinya masih manual seperti brosur, pamflet dan dari orang ke orang seperti bertanya kepada informan. Oleh karena masyarakat luas sulit untuk mendapat informasi tentang tempat bersejarah sehingga diperlukan media alternatif salah satunya melibatkan teknologi informasi dalam publikasi tersebut. Publikasi melalui media teknologi informasi, semisal website dan aplikasi pada smartphone bisa menjadi jalur promosi yang optimal karena luasnya penggunaan kedua teknologi informasi tersebut saat ini.

Penggunaan website dalam publikasi tempat bersejarah sebagian kecil telah dilaksanakan, namun belum ada yang mampu memberikan informasi terbaru tentang tempat bersejarah sedangkan penemuan sejarah terus berkembang dan ditemukan. Sementara itu, penggunaan aplikasi pada smartphone, terutama smartphone android untuk publikasi belum dilaksanakan, padahal sudah luas dan mudahnya penggunaan smartphone android saat ini, maka untuk memaksimalkan publikasi agar informasi dapat diketahui masyarakat luas, penulis akan membangun sebuah proyek akhir dengan judul Aplikasi Tempat Bersejarah Menggunakan Google Maps Berbasis Web dan Android.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan beberapa masalah seperti :

1. Kurangnya sistem informasi atau aplikasi berbasis Web dan Android yang menjadi media publikasi informasi tempat bersejarah.
2. Belum tersedianya aplikasi yang dapat membantu dalam memberikan referensi informasi tempat bersejarah terdekat yang berada di sekitar kita.

### 1.3 Tujuan

Tujuan adanya system informasi ini adalah :

1. Menyediakan sebuah aplikasi berbasis Web dan Android sebagai media publikasi informasi tempat bersejarah.
2. Membantu dalam memberikan referensi informasi tempat bersejarah terdekat yang berada di sekitar kita.

### 1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis membuat batasan-batasan yaitu :

1. Aplikasi ini hanya memberikan contoh kasus informasi tempat bersejarah yang ada di Provinsi Jawa Barat.
2. Aplikasi yang dibangun hanya aplikasi berbasis web dan android.
3. Tidak membahas tindak lanjut pengguna aplikasi terhadap informasi yang didapatkan melalui aplikasi yang dibangun.

### 1.5 Definisi Operasional

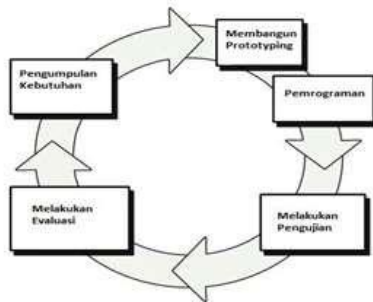
Aplikasi Tempat Bersejarah Menggunakan Google Maps berbasis Web dan Android merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi menyediakan informasi tempat tempat bersejarah. Dengan memberikan informasi mengenai tempat bersejarah khususnya se-Jawa Barat yaitu menjadi jalan untuk memperkenalkan kebudayaan daerah tersebut kepada masyarakat sekaligus sebagai upaya melestarikan dan sarana edukasi tentang kebudayaan daerah.

Dengan aplikasi tempat bersejarah menggunakan Google Maps berbasis Web dan Android ini merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk menyediakan informasi tempat bersejarah di Provinsi Jawa Barat. Penggunaan Google Maps yang dimaksudkan adalah untuk membantu referensi user menemukan lokasi.

### 1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang diterapkan dalam pembangunan proyek akhir ini yaitu metode berbasis objek dengan model pengembangan Prototype.

Prototype adalah suatu mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dihasilkan. Terkadang client hanya memberikan beberapa kebutuhan umum software tanpa detail input, proses atau detail output. Ketika situasi seperti ini terjadi, model prototyping sangat membantu proses pembangunan software. Meskipun prototyping dapat digunakan sebagai model proses yang berdiri sendiri, namun lebih sering digunakan sebagai teknik yang diimplementasikan bersama dengan model-model yang lain. Tanpa memperhatikan cara bagaimana model ini dipakai, paradigma prototyping membantu developer dan user untuk memiliki pemahaman yang lebih baik tentang apa yang akan dibangun ketika kebutuhan yang diinginkan tidak diuraikan secara jelas [1].



Gambar 1 Prototype Model

Pendekatan Prototyping melewati lima proses, diantaranya :

#### 1. Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan informasi dan menganalisa kebutuhan aplikasi yang akan dibangun. Proses pengumpulan informasi mengenai tempat bersejarah yaitu dengan situs terkait dengan tempat bersejarah contohnya [disparbud.jabarprov.go.id](http://disparbud.jabarprov.go.id). Dan suatu bangunan dapat dikatakan sebagai bangunan cagar budaya / bersejarah sehingga dikenai aturan dan dilestarikan harus mengacu pada kriteria yang telah ditentukan.

Berdasarkan pasal 1 UU No. 5 tahun 1992, terdapat tiga kriteria yang harus dimiliki benda/situs yang akan ditetapkan sebagai benda cagar budaya. Kriteria tersebut adalah : [2]

- Berumur sekurang-kurangnya lima puluh tahun.
- Mewakili masa gaya sekurang-kurangnya lima puluh tahun.
- Nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.

Menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya Republik Indonesia, benda, bangunan, atau struktur dapat diusulkan sebagai benda Cagar Budaya, bangunan Cagar Budaya, atau struktur Cagar Budaya apabila memenuhi kriteria-kriteria bangunan cagar budaya ditinjau dari : [2]

- Berusia 50 (lima puluh) tahun atau lebih
- Mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 (lima puluh) tahun
- Memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan
- Memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa.

Menurut Perda Daerah Khusus Ibukota Jakarta No. 9 Tahun 1999 Tentang Pelestarian dan Pemanfaatan Lingkungan dan Bangunan Cagar Budaya Pasal 7 ayat 2 penentuan bangunan cagar budaya ditetapkan berdasarkan kriteria nilai sejarah, umur, keaslian, kelangkaan, tengeran/landmark, arsitektur. Selanjutnya dijelaskan dalam Pasal 8 mengenai tolak ukur dari kriteria sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 7 ayat 2 tersebut, yaitu : [2]

- Tolak ukur nilai sejarah dikaitkan dengan peristiwa-peristiwa perjuangan, ketokohan, politik, sosial, budaya yang menjadi simbol nilai kesejahteraan pada tingkat nasional dan atau Daerah Khusus Ibukota Jakarta.
- Tolak ukur umur dikaitkan dengan batas usia sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun.
- Tolak ukur keaslian dikaitkan dengan keutuhan baik sarana dan prasarana lingkungan maupun struktur, material, tapak bangunan dan bangunan didalamnya.
- Tolak ukur kelangkaan dikaitkan dengan keberadaannya sebagai satu-satunya atau yang terlengkap dari jenisnya yang masih ada pada lingkungan lokal, nasional atau bahkan dunia.
- Tolak ukur tengeran atau landmark dikaitkan dengan keberadaan sebuah bangunan tunggal monumen atau bentang alam yang dijadikan simbol dan wakil dari suatu lingkungan sehingga merupakan tanda atau tengeran lingkungan tersebut.
- Tolak ukur arsitektur dikaitkan dengan estetika dan rancangan yang menggambarkan suatu zaman dan gaya tertentu.

Menurut Perda Kota Bandung No. 19 Tahun 2009 yang menyebutkan kriteria bangunan cagar budaya berdasarkan : Nilai sejarah, Nilai arsitektur, Nilai ilmu pengetahuan, Nilai sosial budaya, Umur. [2]

Menurut Perda Kota Surabaya No. 5 Tahun 2005 menyebutkan bahwa penentuan bangunan cagar budaya ditentukan berdasarkan kriteria : umur, estetika, keajamakan, kelangkaan, nilai sejarah, memperkuat kawasan, keistimewaan, tengeran. Tolak ukur/kriteria bangunan cagar budaya sebagaimana dimaksud adalah : [2]

- Umur berkenaan dengan batas usia bangunan cagar budaya sekurang-kurangnya 50 (lima puluh tahun)
- Estetika berkenaan dengan aspek rancangan arsitektur yang menggambarkan suatu zaman dan gaya/langgam tertentu
- Kejamakan berkenaan dengan bangunan-bangunan, atau bagian dari kota yang dilestarikan karena mewakili kelas atau jenis khusus bangunan yang cukup berperan
- Kelangkaan berkenaan dengan jumlah yang terbatas dari jenis atau fungsinya, atau hanya satu-satunya di lingkungan atau Wilayah tertentu
- Nilai sejarah berkenaan dengan peristiwa perubahan dan/atau perkembangan kota Surabaya, nilai-nilai kepahlawanan, peristiwa kejuangan bangsa Indonesia, ketokohan, politik, sosial, budaya serta nilai arsitektural yang menjadi simbol nilai kesejarahan pada tingkat nasional dan/atau daerah
- Memperkuat kawasan berkenaan dengan bangunan-bangunan dan/atau bagian kota yang karena potensi dan/atau keberadaannya dapat mempengaruhi serta sangat bermakna untuk meningkatkan kualitas dan citra lingkungan di sekitarnya
- Keaslian berkenaan dengan tingkat perubahan dari bangunan cagar budaya baik dari aspek struktur, material, tampang bangunan maupun sarana dan prasarana lingkungannya
- Keistimewaan berkenaan dengan sifat istimewa dari bangunan dimaksud

- i. Tengeran atau landmark berkenaan dengan keberadaan sebuah bangunan, baik tunggal maupun jamak dari bangunan atau lansekap yang menjadi simbol/karakter

suatu tempat atau lingkungan tersebut.

2. Membangun Prototype

Merupakan tahapan mendesain aplikasi dalam bentuk desain mock-up, meliputi tampilan, bagan/layout konsep aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis pada tahapan sebelumnya, dan desain sistem dengan UML meliputi membuat ERD menggunakan Microsoft Visio dan Usecase menggunakan Astah.

3. Pemrograman

Melakukan pengkodean aplikasi berbasis web dengan menggunakan framework CodeIgniter serta memakai MySQL sebagai database sesuai dengan desain kebutuhan perancangan sistem yang telah dibuat sebagai referensinya.

4. Melakukan Pengujian

Merupakan tahapan yang dilakukan ketika tahapan pemrograman selesai dilakukan. Fungsi-fungsi yang terdapat pada aplikasi ini akan di uji untuk mengetahui apakah seluruh program sesuai dan tidak terdapat kesalahan-kesalahan.

5. Melakukan Evaluasi

Setelah melakukan pengujian, maka selanjutnya akan diserahkan kepada user dan kemudian user akan melakukan evaluasi terhadap prototype tersebut. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah benar-benar sesuai dengan kebutuhan user atau belum. Jika masih ada kekurangan, maka pembangunan aplikasi akan diulang dari tahap awal yaitu pengumpulan kebutuhan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tempat Bersejarah

Kata tempat bersejarah terdiri dari dua kata yang memiliki makna masing masing yaitu tempat dan bersejarah. Tempat adalah sesuatu yang dipakai untuk menaruh (menyimpan, meletakkan, dan sebagainya). Sementara itu arti bersejarah adalah mengusut (tanya-menanya) asal usul atau mengandung sejarah. [3]

Negara Indonesia merupakan negara yang mempunyai nilai historis yang tinggi. Mulai dari zaman kerajaan, masa penjajahan, pergerakan nasional, dan zaman Orde Baru, kesemuanya menciptakan berbagai peristiwa yang menjadi untaian sejarah yang mempunyai nilai historis tinggi dan sangat berharga. Berkunjung ke tempat-tempat atau situs sejarah secara langsung dapat memberikan kesan yang mendalam karena kita dapat melihat dan merasakan secara langsung bukti-bukti sejarah yang masih ada atau tertinggal. Tempat-tempat bersejarah yang bisa kita kunjungi diantaranya adalah museum, monumen, candi keraton, gedung-geung bersejarah dan sebagainya. [4]

Pada hakikatnya fungsi dan tujuan melakukan perjalanan atau kunjungan ke tempat bersejarah adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran, pengetahuan, dan pendidikan bagi siswa terhadap segala macam peristiwa sejarah yang mempunyai nilai historis yang tinggi.
- b. Meresapi, menghayati, dan membuktikan secara langsung bukti-bukti dan fakta-fakta sejarah yang tertinggal, sehingga menimbulkan keyakinan dan kesan mendalam bagi orang yang melihat dan menyaksikannya.
- c. Transformasi nilai-nilai positif sebagai media pelajaran untuk menciptakan masa depan yang lebih baik dan tidak melakukan kesalahan di masa lampau.
- d. Sebagai sarana rekreasi dan hiburan yang mendidik, siswa untuk lebih peduli terhadap sejarahnya serta melestarikan berbagai peninggalan sejarah sebagai warisan bangsa kepada generasi yang akan datang.

Tempat bersejarah memiliki nilai sejarah di masing-masing tempat. Sehingga tempat bersejarah dapat di Kategorikan. Berikut beberapa kategori tempat bersejarah :

- Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno. [3]
- Keraton adalah tempat untuk melakukan kegiatan yang menyangkut urusan kerajaan. Keraton dibangun sebagai lambang pusat kekuasaan pemerintahan. Pada umumnya, keraton-keraton dibangun dengan mengarah ke utara. Bangunan utama keraton biasanya dikelilingi pagar tembok, parit, atau sungai kecil buatan. Halaman keraton dibagi dalam 3 bagian. Bagian yang paling belakang amat disakralkan dan tidak boleh sembarangan orang memasukinya. Didepan keraton terdapat lapangan luas yang disebut alun-alun. Biasanya di tengah alun-alun ditanam pohon beringin sebagai lambang pengayoman sultan terhadap rakyatnya. [5]
- Situs adalah daerah temuan benda-benda purbakala. [3]
- Peninggalan sejarah adalah gedung yang pernah digunakan untuk berlangsungnya peristiwa sejarah, atau tempat tertentu yang bernilai sejarah [6]. Sedangkan peninggalan adalah balai yaitu gedung atau rumah atau kantor. [3]

### 2.2 Jawa Barat

Jawa Barat adalah sebuah provinsi di Indonesia. Ibu kotanya berada di Kota Bandung. Perkembangan Sejarah menunjukkan bahwa Provinsi Jawa Barat merupakan Provinsi yang pertama dibentuk di wilayah Indonesia (staablad Nomor : 378). Provinsi Jawa Barat dibentuk berdasarkan UU No. 11 tahun 1950, tentang Pembentukan Provinsi Jawa barat. Jawa Barat merupakan provinsi dengan jumlah penduduk terbanyak di Indonesia. Bagian barat laut provinsi Jawa Barat berbatasan langsung dengan Daerah Khusus Ibukota Jakarta, ibukota negara Indonesia. Pada tahun 2000, Provinsi Jawa Barat dimekarkan dengan berdirinya Provinsi Banten, yang berada di bagian barat. Saat ini terdapat wacana untuk mengubah nama Provinsi Jawa Barat menjadi Provinsi Pasundan, dengan memperhatikan aspek historis wilayah ini. Namun hal ini mendapat penentangan dari wilayah Jawa Barat lainnya seperti Cirebon menyatakan bahwa jika nama Jawa Barat diganti dengan nama Pasundan seperti yang berusaha digulirkan oleh Bapak Soeria Kartalegawa tahun 1947 di Bandung maka Cirebon akan segera memisahkan diri dari Jawa Barat, karena nama "Pasundan" berarti (Tanah Sunda) dinilai tidak mempresentasikan keberagaman Jawa Barat yang sejak dahulu telah dihuni juga oleh Suku Betawi dan Suku Cirebon serta telah dikuatkan dengan keberadaan Peraturan Daerah (Perda) Jawa Barat No. 5 Tahun 2003 yang mengakui adanya tiga suku asli di Jawa Barat yaitu Suku Betawi yang berbahasa Melayu dialek Betawi, Suku Sunda yang berbahasa Sunda dan Suku Cirebon yang berbahasa Bahasa Cirebon (dengan keberagaman dialektanya). [7]

### 2.3 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. Membeli android Inc. Yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel/smarthphone. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alianc, Konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. [8]

### 2.4 Website

Website adalah salah satu sumber data internet yang berkembang pesat yang didistribusikan melalui pendekatan hyperlink, yang memungkinkan teks, gambar ataupun objek lain

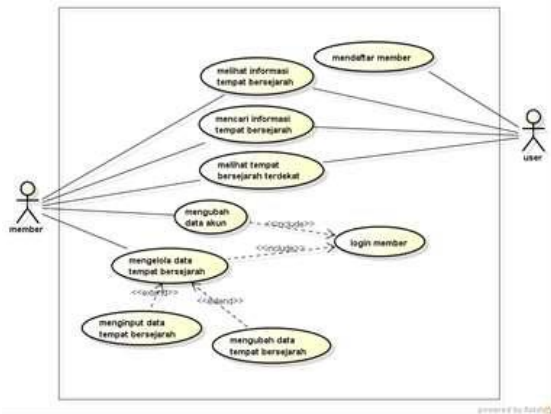
menjadi acuan untuk membuka halaman – halaman web yang lain. [9]

2.5 Google Maps

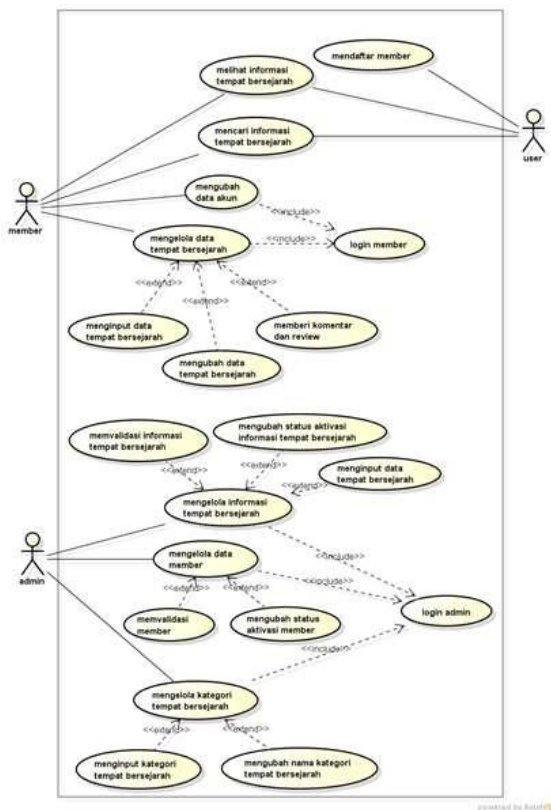
Google Maps adalah layanan aplikasi peta online yang disediakan oleh Google secara gratis. Layanan peta Google Maps secara resmi dapat diakses melalui situs <http://maps.google.com>. Pada situs tersebut dilihat informasi geografis pada hampir semua permukaan di bumi kecuali daerah kutub utara dan selatan. Layanan ini dibuat sangat interaktif, karena di dalamnya peta dapat digeser sesuai keinginan pengguna, mengubah level zoom, serta mengubah tampilan jenis peta. [10]

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Diagram Usecase

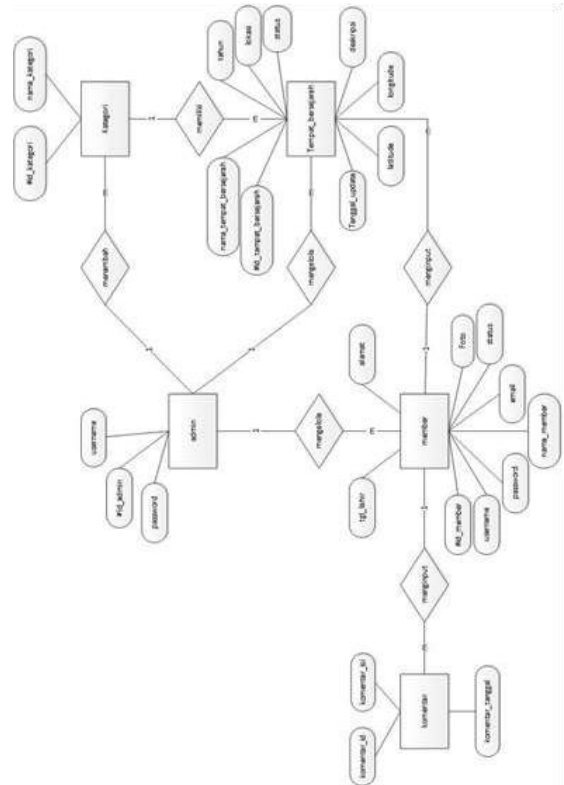


Gambar 2 Usecase Diagram Android



Gambar 3 Usecase Diagram Website

3.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

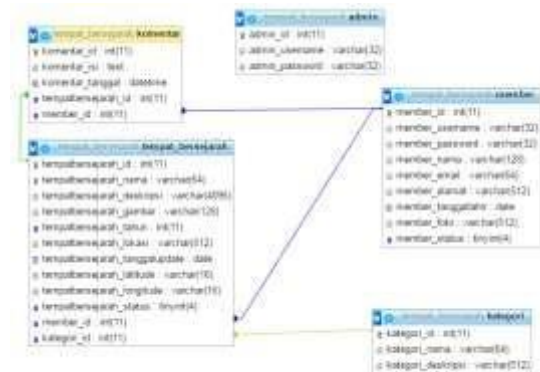


Gambar 4 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.3 Skema Relasi

ADMIN(#id\_admin, username, password)  
 KATEGORI(#id\_kategori, nama\_kategori, @id\_admin)  
 MEMBER(#id\_member , nama\_member , username, password , email , alamat , tgl\_lahir , status , @id\_admin)  
 TEMPAT\_BERSEJARAH(#id\_tempat\_sejarah, nama\_tempat\_sejarah, tahun, tanggal\_update, lokasi, longitude, latitude, deskripsi, status, @id\_kategori, @id\_member, @id\_admin)  
 KOMENTAR(#komentar\_id , komentar\_isi , komentar\_tanggal, @tempatbersejarah\_id, @member\_id)

3.4 Relasi Antar Tabel



Gambar 5 Relasi Antar Tabel

#### 4. IMPLEMENTASI

##### 4.1 Implementasi Antarmuka Website



Gambar 6 Halaman Utama User



Gambar 7 Halaman Daftar Tempat User



Gambar 8 Halaman Download App



Gambar 9 Halaman Register 1



Gambar 10 Halaman Register 2



Gambar 11 Halaman Hasil Pencarian



Gambar 12 Halaman Detil Tempat 1



Gambar 13 Halaman Detil Tempat 2



Gambar 14 Halaman Login Member



Gambar 15 Halaman Utama Member



Gambar 16 Halaman Daftar Tempat Member



Gambar 21 Halaman Perbarui Tempat 2



Gambar 17 Halaman Tempat Saya Member



Gambar 22 Halaman Perbarui Profil 1



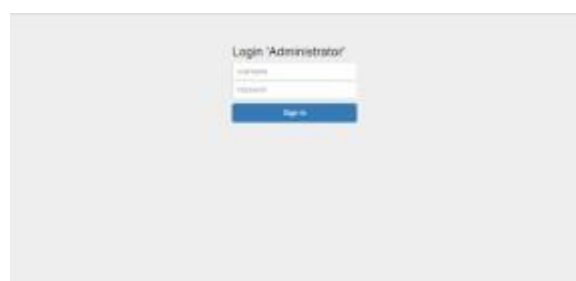
Gambar 18 Halaman Tambah tempat 1



Gambar 23 Halaman Perbarui Profil 2



Gambar 19 Halaman Tambah Tempat 2



Gambar 24 Halaman Login Admin



Gambar 20 Halaman Perbarui tempat 1



Gambar 25 Halaman Kelola Member



Gambar 26 Halaman Kelola Tempat Bersejarah



Gambar 27 Halaman Tambah Tempat Bersejarah oleh Admin 1



Gambar 28 Halaman Tambah Tempat Bersejarah oleh Admin 2



Gambar 29 Halaman Kelola Kategori Tempat Bersejarah



Gambar 30 Pesan Aksi Konfirmasi Admin



Gambar 31 Halaman Utama User



Gambar 32 Halaman Daftar tempat



Gambar 33 Halaman Didekat Saya



Gambar 34 Halaman About



Gambar 37 Halaman Detil Tempat Bersejarah 1



Gambar 35 Halaman Registrasi



Gambar 38 Halaman Detil Tempat Bersejarah 2



Gambar 36 Halaman Hasil Pencarian



Gambar 39 Halaman Login Member





Gambar 40 Halaman Utama member



Gambar 43 Halaman Perbarui Profil



Gambar 41 Halaman Tempat Saya Member



Gambar 44 Halaman Perbarui Tempat



Gambar 42 Halaman Tambah Tempat

## 5. KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis, perancangan, pengkodean, dan pengujian terhadap proyek akhir ini, penulis mengambil kesimpulan yaitu penulis telah berhasil membangun aplikasi tempat bersejarah menggunakan google maps berbasis web dan android dengan fitur-fitur yang mendukung publikasi tempat bersejarah seperti daftar tempat bersejarah, pencarian, tempat bersejarah terdekat yang berada di sekitar kita, dan fitur keanggotaan yang mendukung proses berbagi informasi tempat bersejarah dari pengguna ke pengguna.

### 5.2 Saran

Dari hasil pembangunan sistem ini, penulis menyarankan agar aplikasi ini dapat ditingkatkan menjadi lebih baik lagi, adapun saran yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan selanjutnya, aplikasi ini dapat dijadikan lebih interaktif dengan koneksi ke jejaring sosial yang sangat banyak penggunaannya. Dengan kemampuan ini, informasi yang disampaikan melalui aplikasi ini akan dapat menjangkau lebih banyak masyarakat.

2. Untuk semakin menambah luas penggunaan aplikasi, pada masa yang akan datang aplikasi dapat dikembangkan untuk pengguna Windows Phone dan iPhone, karena pengguna kedua smartphone tersebut juga sangat luas.

#### Daftar Pustaka

- [1] Pressman, R.S, Software Engineering, New York: Mc Graw Hill Higher Education, 2010.
- [2] [\]http://www.academia.edu/13160745/Analisa\\_Kriteria\\_Bangunan\\_Bersejarah](http://www.academia.edu/13160745/Analisa_Kriteria_Bangunan_Bersejarah) [diakses 5 Agustus 2016 jam 15:54]
- [3] E. Setiawan, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)", ebssoft, 1 Januari 2012. [Online]. Tersedia: <http://kbbi.web.id/>. [Diakses 19 Agustus 2015].
- [4] Irwansyah, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, untuk Kelas XII Jilid 3 Sekolah Menengah Atas, PT Grafindo Media Pratama, berdasarkan Standart kompetensi dan Kompetensi Dasar 2006.
- [5] Drs. Anwar Kurnia, IPS: Terpadu SMP kelas VII, Yudhistira Ghalia Indonesia, Sesuai Standar 2006.
- [6] Dedy G.N.R, Bahas Tuntas 1001 Soal IPS SD Kelas 4, 5, dan 6/forum tentor, Yogyakarta: Pustaka Widyatama, 2009.
- [7] <http://indonesiatic.com/propinsi/jawa-barat.html> [diakses 14 April 20016 jam 20:35].
- [8] Nazruddin Safaat, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung : Informatika Bandung, 2011.
- [9] A. Kadir, Dasar Pemograman Web Dengan ASP, Yogyakarta: Andi Offshet, 2004.
- [10] M.Syaiful Amri, "Membangun Sistem Navigasi di Surabaya Menggunakan Google Maps APF", p. 2, 2011.

