

APLIKASI TOURISM SUPPORTING DAN ADVERTISING MENGGUNAKAN GOOGLE MAP PADA PLATFORM ANDROID

Satria Akbar Mugitama¹, Andrian Rakhmatsyah², Alfian Akbar Gozali³

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

Wisata (tourism) adalah sebuah sarana untuk menyegarkan kembali pikiran dengan cara sejenak melarikan diri dari rutinitas sehari-hari. Karena sifatnya yang sejenak dan melarikan diri itulah biasanya pelaku perjalanan wisata atau biasa disebut turis pergi tempat yang mungkin sama sekali belum pernah dia kenal secara baik. Ambil contoh kota Bandung yang terkenal sebagai tujuan wisata alam dan belanja baik oleh turis lokal maupun mancanegara.

Untuk mendukung mobilitas turis, aplikasi perlu diterapkan pada perangkat mobile. Sesuai dengan data statistik dari IDC (International Data Corporation) dan Gartner[6] untuk pengguna operating sistem smartpone terbanyak di dunia tahun 2011 adalah Android, dan menurut analisis dari Gartner pengguna Android akan bertambah hingga 48,8%.[3] Berdasarkan hasil analisis diatas maka aplikasi yang mumpuni untuk dikembangkan adalah Android.

Aplikasi “ Supporting dan Advertising Menggunakan Google Map Pada Platform Android” adalah aplikasi pada platform mobile Android yang dapat membantu mereka menemukan tempat-tempat tersebut. Karena kelebihan ini jugalah aplikasi ini dapat dikembangkan sebagai sarana advertising. Aplikasi ini menyediakan rekomendasi tempat tujuan terdekat dengan berbasis lokasi pengguna.

Kata Kunci : Wisata, Iklan, Android

Abstract

Tourism is the way to refresh our mind, by realieve daily activities for getting relax somewhere. And that's why many tourist make travelling to many places which never they knew before. For example, Bandung which famoust by local or international tourist as tourism destination and shooping some stuff.

And to support tourist mobility,we need to implement an application to mobile gadget. According to IDC (International Data Cooperation) statistics and Gartner,the most favourite Smartphone Operating system in 2011 which being used is Android, and as the Gartner analysist ,“Android users will be increase till 48,8 percent . And according to this analysis, Android Application is the most possible one to be developed.

Application “Supporting and Advertising use Google Map at Android Platform” is android application which can help to find that places. Because of its advantages make this application can be developed as advertising media. This application also provide recommendation for nearby places based on users location.

Keywords : Tourism, Advertising, Bandung

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Wisata (*tourism*) adalah sebuah sarana untuk menyegarkan kembali pikiran dengan cara sejenak melarikan diri dari rutinitas sehari-hari. Karena sifatnya yang sejenak dan melarikan diri itulah biasanya pelaku perjalanan wisata atau biasa disebut turis pergi tempat yang mungkin sama sekali belum pernah dia kenal secara baik. Ambil contoh kota Bandung yang terkenal sebagai tujuan wisata alam dan belanja baik oleh turis lokal maupun mancanegara.

Untuk mendukung mobilitas turis, aplikasi perlu diterapkan pada perangkat *mobile*. Sesuai dengan data statistik dari IDC (*International Data Corporation*) dan Gartner[6] untuk pengguna operating sistem *smartphone* terbanyak di dunia tahun 2011 adalah Android, dan menurut analisis dari Gartner pengguna Android akan bertambah hingga 48,8%.[7] Berdasarkan hasil analisis diatas maka aplikasi yang mumpuni untuk dikembangkan adalah Android.

Aplikasi “ *Supporting dan Advertising Menggunakan Google Map Pada Platform Android*” adalah aplikasi pada *platform mobile* Android yang dapat membantu menemukan tempat-tempat tersebut. Karena kelebihan ini jugalah aplikasi ini dapat dikembangkan sebagai sarana *advertising*. Aplikasi ini menyediakan rekomendasi tempat tujuan terdekat dengan berbasis lokasi pengguna.

1.2. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun suatu aplikasi wisata menggunakan *google Map* platform Android.
2. Bagaimana aplikasi dapat memberikan fitur-fitur memberikan info lokasi tempat makan, *FactoryOutlet*, dan *Landmark*.
3. Bagaimana cara aplikasi dapat memberikan data informasi lokasi yang tersimpan pada basis data untuk ditampilkan pada *google map*.

1.3. Tujuan

Berdasarkan Perumusan masalah aplikasi bertujuan untuk membangun suatu aplikasi wisata menggunakan *google map* pada platform Android yang dapat memberi info tentang lokasi tujuan wisata serta lokasi fasilitas umum. Serta dapat menampilkan iklan dari tempat-tempat pariwisata.

1.4. Batasan masalah

Batasan masalah dari Aplikasi ini adalah:

1. Studi kasus yang digunakan hanya untuk daerah Bandung.
2. Aplikasi dijalankan pada smartphone Android.
3. Data disimpan dan diolah pada server dengan menggunakan sistem basis data MySQL.
4. Data yang diambil hanya dari turis domestik.
5. Fasilitas umum yang diambil *landmark* dan museum.

1.5. Metodologi penyelesaian masalah

Metodologi penyelesaian masalah dari Aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Perumusan Masalah

Membuat suatu rumusan masalah yang terkait dengan tourism advertising menggunakan *google map* pada *smart phone* Android.

2. Pengumpulan Bahan Studi Lapangan

Mengumpulkan data dan informasi tentang lokasi tempat wisata yang ada di Bandung. Mengumpulkan data koordinat lokasi wisata tersebut dan fasilitas-fasilitas umum yang ada di sekitar Bandung.

3. Studi Literatur dan Konsultasi

Mempelajari dan mencari buku-buku atau referensi Android, Google API dan MySQL agar dapat membantu dalam pembuatan proyek akhir ini sekaligus konsultasi dengan dosen pembimbing dan bagian kemahasiswaan.

4. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak akan digunakan model proses *Waterfall* yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu :

1. Analisis kebutuhan

Menganalisis dan mempelajari kekurangannya. Sehingga aplikasi yang dibangun sesuai dengan kebutuhan turis dalam mencari lokasi wisata.

2. Perancangan perangkat lunak

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhan turis dengan menentukan fungsionalitas sistem. Fungsionalitas sistem secara umum adalah:

- a) Dapat melihat dimana pengguna berada.
- b) Dapat melihat letak beberapa lokasi sarana pendukung wisata seperti wisata kuliner, *Factory Outlet*, *Landmark*, dan lain-lain.
- c) Dapat mencari tempat tertentu.
- d) Dapat memberikan rekomendasi tempat tujuan yang paling dekat dengan pengguna.

3. Pengkodean

Hasil dari perancangan Aplikasi wisata ini diimplementasikan melalui pengkodean menggunakan Java Android dan dengan sistem basis data MySQL.

4. Pengujian

Menguji fungsionalitas dari aplikasi jaringan komunikasi. Pada tahap pengujian ini lebih difokuskan kepada fungsionalitas yang ada pada aplikasi ini dan menggunakan teknik pengujian *blackbox*.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan Proyek Akhir ini, yaitu :

1. Aplikasi dapat membantu turis untuk mendapatkan informasi seputar lokasi tujuan wisata
2. Aplikasi dapat membantu pemilik tempat wisata untuk menampilkan iklan seputar tempat wisatanya
3. Aplikasi dapat membantu turis untuk mendapatkan informasi seputar lokasi fasilitas umum

5.2. Saran

Adapun saran untuk pengembangan aplikasi proyek akhir ini yaitu :

1. Adanya perbaikan interface agar lebih interaktif seperti menggunakan *image view*.
2. Adanya penambahan menu untuk menambah kategori lokasi sehingga aplikasi menjadi lebih dinamis.



Daftar Pustaka

- [1] Bandung Tourism. *Data Terkini*. http://bandungtourism.com/gov_i.php. Diakses 10 November 2011.
- [2] Common Laboratory. 2008. *Rational Rose : Modul Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : IT Telkom.
- [3] Commonlabz. 2009. *Modul Responsi Basis Data*. Bandung : Jurusan Teknik Informatika IT Telkom Bandung.
- [4] Conder, Shane dan Darcey, Lauren. 2010. *Android™ Wireless Application Development*, U.S.: Addison Wesley.
- [5] F.K Sibero , Alexander. 2010. *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta: MediaKom
- [6] Gartner. 2011. *Gartner Says Android to Command Nearly Half of Worldwide Smartphone Operating System Market by Year-End 2012*. <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1622614>. Diakses 10 November 2011.
- [7] IDC. 2011. *IDC Forecasts Worldwide Smartphone Market to Grow by Nearly 50% in 2011*. <http://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS2276281>. Diakses tanggal 10 November 2011.
- [8] Informatics Laboratory. 2009. *Modul Responsi Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : IT Telkom
- [9] Komatineni, S., Maclean, D. dan Hasimi, S.Y. 2011. *Pro Android 3*, New York: Apress.
- [10] Mobithinking. *Global mobile statistics 2011: all quality mobile marketing research, mobile Web stats, subscribers, ad revenue, usage, trends... .* <http://mobithinking.com/mobile-marketing-tools/latest-mobile-stats>. Diakses pada 10 November 2011.
- [11] Muhammad, S.T, Wardani & Suryatiningsih ,S.T. 2009. *Pemrograman web*. Bandung : Politeknik Telkom.
- [12] Pudjo Widodo, Prabowo & Herlawati . 2011. *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika
- [13] Riyanto. 2010. *Membuat Sendiri Sistem Informasi Penjualan dengan PHP dan MySQL (Studi Kasus Aplikasi Mini Market Integrasi Barcode)*. Yogyakarta : Gava Media
- [14] Rossa, A.S. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Modula
- [15] Safaat H, Nazruddin. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smart Phone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- [16] Schildt, Herbert. 2007. *Java(TM): The Complete Reference, Seventh Edition*. United States: The McGraw-Hill Co.
- [17] www.developer.com/java/ [diakses 1 Juli 2012]
- [18] www.websedu.com/ [diakses 2 Mei 2012]