

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Di era telekomunikasi, perkembangan teknologi komunikasi mengarah ke sebuah teknologi yang berbasis *mobile* atau perangkat bergerak. Saat ini *mobile phone* tidak hanya digunakan sebagai media berkomunikasi untuk telepon dan SMS, tetapi juga sebagai media untuk berkomunikasi langsung melalui internet untuk mengirim dan menerima data. Hal ini menyebabkan tingginya minat terhadap sebuah *mobile phone* yang sangat pintar, karena akan sangat menunjang bagi penggunaanya dalam mengatasi kesibukan dan kebutuhan yang dimilikinya [13].

Pada saat ini sudah banyak terdapat aplikasi berbasis *smartphone* Android yang memudahkan *user* untuk mengetahui tempat wisata yang ada di Indonesia. Namun aplikasi yang didalamnya tidak memberi kesempatan kepada *user* untuk menambahkan langsung tempat wisata yang *user* kehendaki, sehingga dapat diketahui dan di-*share* kepada *user* lain lewat media sosial.

Inilah yang mendorong kami untuk membuat sebuah aplikasi sosial panorama wisata Indonesia pada *platform* Android untuk menyediakan wadah bagi mereka yang ingin mengetahui informasi, berbagi foto-foto perjalanan wisata, dan pengalaman mengunjungi tempat wisata keindahan alam Indonesia layaknya forum sosial yang khusus tentang “Keragaman Wisata Indonesia”. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, *user* dapat berbagi informasi keindahan dari tempat wisata di Indonesia ke *user* lain dalam bentuk gambar dan deskripsinya, dan *user* lain dapat menanggapi dan mengulas informasi tersebut.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas muncul beberapa perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Dibutuhkan suatu aplikasi sebagai wadah bagi *user* untuk berbagi pengalaman wisata di Indonesia kepada *user* lain.

- b. Dibutuhkan aplikasi sebagai sarana penyedia informasi tempat wisata alam di Indonesia yang dapat diakses melalui perangkat *mobile*.
- c. Dibutuhkan aplikasi sebagai sarana untuk memperkenalkan tempat tempat wisata alam di Indonesia kepada turis asing maupun turis domestik.

1.3 Tujuan

Tujuan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat aplikasi sebagai wadah bagi *user* untuk berbagi pengalaman wisata kepada *user* lain.
- b. Memberikan informasi tempat wisata alam di Indonesia melalui aplikasi berbasis perangkat *mobile*.
- c. Aplikasi ini dapat memperkenalkan tempat tempat wisata alam di Indonesia kepada turis asing maupun lokal.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam aplikasi ini adalah:

- a. Studi kasus yang digunakan dalam lingkup seluruh Indonesia.
- b. Aplikasi dijalankan pada *smartphone* Android.
- c. Data disimpan dan diolah pada *server* dengan menggunakan sistem basis data MySQL.
- d. Kategori tempat wisata yang diambil yaitu: pantai, gunung, danau, sungai, pulau, dan air terjun.
- e. Pengguna aplikasi ini hanya bisa berbagi informasi berupa gambar dan deskripsi singkat mengenai tempat wisata alam tersebut.
- f. *Website* yang dibuat hanya untuk *admin*.
- g. Kata kasar dan foto yang tidak sesuai tidak otomatis ditangani oleh sistem melainkan melalui *report* dari *user*.
- h. Aplikasi ini tidak bias dijalankan tanpa koneksi internet.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metode pengerjaan proyek akhir ini sebagai berikut :

- a. Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk pengumpulan literatur-literatur yang berkaitan dengan masalah yang terdapat pada proyek akhir ini. Literatur tersebut berupa artikel, buku referensi, internet, dan sumber lain tentang *platform* Android dan PHP MySQL.

b. Pengembangan perangkat lunak

1) Pencarian Data

Mencari *source code* dan mempersiapkan *software* atau *tools* yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi panorama wisata Indonesia pada *platform* Android.

2) Analisis dan Perancangan Aplikasi

a) Mempelajari dan menganalisis kebutuhan pengguna untuk memperoleh spesifikasi kebutuhan sistem dan perangkat lunak.

b) Memilih dan menentukan *source code* yang akan digunakan untuk membuat aplikasi panorama wisata Indonesia pada *platform* Android.

c) Membuat desain aplikasi.

d) Membuat rancangan sistem dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan juga Perancangan alur proses bisnis dan pemodelan dengan *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk menentukan dan menggambarkan aplikasi.

3) Pembuatan dan Implementasi Aplikasi

Pembuatan aplikasi ini dengan menggunakan *tools* Eclipse dan bahasa pemrograman Java untuk membuat klien, PHP dan HTML untuk membuat *server* dan pembuatan basis data menggunakan mysql. Aplikasi ini akan diimplementasikan pada *platform* Android.

4) Pengujian Aplikasi

Aplikasi diuji dengan *blackbox testing*. Setelah aplikasi selesai dibuat, pengujian aplikasi berlanjut dengan menyebarkannya ke *user-user* untuk digunakan dan meminta respon dari mereka apabila muncul *bug*.

5) Pembuatan Dokumentasi

Pada Tahap ini akan dilakukan pembuatan dokumentasi berdasarkan aplikasi perangkat yang telah dibangun.

1.6 Milestone Pengerjaan dan Pembagian Tugas Anggota

Progress Report	Capaian
Milestone 01	Tools yang diperlukan terkumpul dan siap dipakai
	Bahan info wisata selesai dikumpulkan
	Mock-up aplikasi selesai dibuat
Milestone 02	Rancangan dan Pembuatan <i>Database Server</i>
Milestone 03	Fungsionalitas <i>Log in</i> selesai diimplementasikan
Milestone 04	Fungsionalitas Menampilkan Profil pengguna selesai diimplementasikan
	Fungsionalitas <i>Edit Data</i> Profil selesai diimplementasikan
Milestone 06	Fungsionalitas Unggah Foto dan deskripsi selesai diimplementasikan
Milestone 07	Fungsionalitas <i>Search</i> Foto selesai diimplementasikan
	Fungsionalitas Menampilkan Foto berdasarkan kategori selesai diimplementasikan
	Fungsionalitas <i>Comment</i> Foto selesai diimplementasikan
Milestone 08	Fungsionalitas <i>Following User</i> selesai diimplementasikan
Milestone 09	<i>Debug</i> berdasarkan hasil <i>testing</i> selesai dilakukan
	Aplikasi didemokan di Android untuk mendapatkan data <i>survey</i> kepuasan pengguna.
Milestone 10	Dokumen Proyek Akhir berhasil diselesaikan
	Aplikasi ter- <i>package</i> dengan rapi dan siap di- <i>publish</i>

Tabel 1.1 Tabel *Milestone*

- a. Gujarat Santana
 - Peran : *Mobile Programmer 1*
 - Tanggung Jawab :
 - 1) Merancang basis data.
 - 2) Menyelesaikan modul *upload* foto, *comment*, *like*, *notification*.
 - 3) Membuat dokumentasi *mobile*.

- b. Nanda Wisnu Perdana
 - Peran : *Mobile Programmer 2*
 - Tanggung Jawab :

- 1) Merancang basis data.
- 2) Merancang *mock up* tampilan *home*, *profile*, *category*, dan *search*.
- 3) Menyelesaikan modul *login*, *profil*, *search*, *category*, *Facebook connect*, *get location*.
- 4) Membuat dokumentasi *mobile*, *video editor*.

c. Octa Ardy Saputra

Peran : *Web Programmer, Database Administrator, Admin*

Tanggung Jawab :

- 1) Merancang basis data
- 2) Menyelesaikan *website*.
- 3) Mengelola *website* sebagai *server*.
- 4) Membuat dokumentasi *website*, *poster*.

d. Nurdi Purwatama

Peran : *Mobile Programmer 3*

Tanggung Jawab :

- 1) Merancang basis data.
- 2) Membuat koneksi PHP ke My SQL dengan JSON.
- 3) Menyelesaikan modul *sign up*, *profile*, *follow*, *report*, *Feedback* dan *settings*.
- 4) Membuat dokumentasi *mobile*.