

“INSTANTARA”: APLIKASI SOSIAL PANORAMA WISATA INDONESIA PADA PLATFORM ANDROID

Gujarat Santana¹, Bambang Pudjoatmodjo², Febryanti Hevanie³

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

Indonesia terkenal sebagai negara yang kaya akan tempat wisata, khususnya wisata alam. Namun keterbatasan informasi menyebabkan tempat wisata alam di Indonesia kurang diketahui oleh turis lokal maupun turis asing. Hal ini yang mendorong tim Core i4 ingin membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi tentang tempat wisata alam di Indonesia.

Aplikasi yang dibangun berbasis Android, karena menurut penelitian dari IDC (International Data Corporation) 87% manusia memilih perangkat mobile untuk mengakses informasi. Dan sistem operasi Android-lah yang sejak tahun 2011 mendominasi pasar. Dan menurut analisis dari Gartner pengguna Android akan terus bertambah hingga 48,8% pertahunnya.

Aplikasi ini menggunakan konsep jejaring sosial, karena kami bertujuan agar aplikasi ini bisa dikembangkan sendiri oleh user, dengan kata lain aplikasi ini memberi kesempatan kepada user untuk mengembangkan isi atau konten aplikasi ini dan dapat membaginya (sharing) kepada user lain.

Dengan adanya projek Instantara (Aplikasi Sosial Panorama Wisata Indonesia pada platform Android) ini diharapkan dapat mengangkat citra wisata alam Indonesia baik di dalam negeri maupun kancah dunia.

Kata Kunci : jejaring sosial, Android

Abstract

Indonesia is famous as a country that is rich in tourist attractions, especially nature. But the lack of information led to the natural attractions in Indonesia is less known by tourists both local and foreign tourists. This led the team Core i4 want to create applications that can provide information about the natural attractions in Indonesia.

Android-based application built, because according to research from IDC (International Data Corporation) 87% of people choose mobile devices to access information. And Android's operating System was the one that dominated the market since 2011. And according to Gartner's analysis of Android users will continue to grow to 48.8% annually.

This application uses the concept of social networking, because we intended that these applications can be developed by the user, in other words, this application gives the user the opportunity to develop the content / applications and content can be split (share) to other users.

With the project Instantara (Social Panorama Application Tourism Indonesia on the Android platform) is expected to raise the image of Indonesia natural attractions both in the domestic and world stage.

Keywords : social network, Android

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 penggunanya 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*.

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

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

1. Aplikasi ini dapat memberikan informasi tempat wisata alam di Indonesia.
2. Aplikasi ini dapat menjadi wadah bagi user untuk berbagi pengalaman wisata kepada user lain.
3. Aplikasi ini dapat memperkenalkan tempat tempat wisata alam di Indonesia kepada turis asing maupun domestik.
4. Dapat mencari tempat wisata.
5. Dapat menambah interaksi sosial melalui layanan komentar, dan ikuti pada aplikasi ini.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan bagi pembaca yang ingin mengembangkan aplikasi ini yaitu menambahkan:

1. Membuat algoritma untuk melihat gambar dari *server* agar lebih tajam dan berkualitas baik.
2. Menggunakan *hosting* untuk *database server* dan *admin* yang lebih cepat dan baik.
3. Menyediakan layanan *upload video*.
4. Menggunakan pengujian *white box*.
5. Menyediakan fitur pencarian dengan kata kunci dengan bertujuan *user* dapat mencari tempat wisata berdasarkan kata kunci yang dikehendaki.

Daftar Pustaka

- [1] Anisyah, Nur Suci., Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, 2000
- [2] Barnes, John, "Class and Committees in a Norwegian Island Parish." In *Human Relations*, 1954
- [3] Common Laboratory, Modul Praktikum Basis Data. Bandung : Jurusan Teknik Informatika IT Telkom Bandung, 2008
- [4] Common Laboratory, Rational Rose : Modul Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung : IT Telkom, 2009
- [5] Dhanta, Rizky, Kamus Istilah Komputer Grafis & Internet. Surabaya: Indah, 2009
- [6] Ernest, Paul, The Philosophy of Mathematics Education. London: RoutledgeFalmer, 1991
- [7] Farlex, Inc, "website - definition of website by the Free Online Dictionary, Thesaurus and Encyclopedia". Thefreedictionary.com. Diakses 2011-07-02.
- [8] F.K Sibero, Alexander, Kitab Suci Web Programming. Yogyakarta: MediaKom, 2010
- [9] Haseman, Chris, Android Essentials. New York: Springer-Verlag, 2008
- [10] Kristanto, Andri, Kupas Tuntas PHP dan Mysql. Klaten: Cable Book, 2010
- [11] Kristanto, Andri, Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Yogyakarta: Gava Media, 2008
- [12] Kristanto, Harianto, Konsep & Perancangan Database. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 1994
- [13] Lubis, J., Internet User Behaviour. McMillan Publishing, 2001
- [14] Nash, John F., diterjemahkan oleh La Midjan, Sistem Informasi Akuntansi I Pendekatan Manual Praktika Penyusunan Metode dan Prosedur. Bandung: Lembaga Informasi Akuntansi, 2000
- [15] Santoso, Harip, Membuat Database pada SQL Server 200 Menggunakan

- VB 6. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2006
- [16] Warpani, Suwardjoko P. dan Indira P. Warpani, Pariwisata Dalam Tata Ruang Wilayah. Bandung: ITB, 2007
- [17] Wicaksono, Alysius Sigit, Website Super Canggih dengan Plugin jQuery Terbaik. Jakarta: mediakita, 2011
- [18] Wikipedia, Basis Data – Wikipedia Berbahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. From: http://id.wikipedia.org/wiki/Basis_data, diakses tanggal 7 Juni 2013
- [19] Wikipedia, Diagram hubungan entitas - Wikipedia Berbahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. From: http://id.wikipedia.org/wiki/Diagram_hubungan_entitas, diakses tanggal 7 Juni 2013
- [20] Wikipedia, HTML - Wikipedia Berbahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. From: <http://id.wikipedia.org/wiki/HTML>, diakses tanggal 7 Juni 2013.
- [21] Wikipedia, Java - Wikipedia Berbahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. From: <http://id.wikipedia.org/wiki/Java>, diakses tanggal 7 Juni 2013.
- [22] Wikipedia, MySQL - Wikipedia Berbahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. From: <http://id.wikipedia.org/wiki/MySQL>, diakses tanggal 7 Juni 2013.