

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia terdiri dari ribuan gugusan pulau yang memiliki keanekaragaman alam yang kaya baik flora maupun fauna. Hal ini merupakan suatu keuntungan bagi Indonesia apabila mampu memanfaatkan sumber daya yang ada. Salah satu contoh pemanfaatan sumber daya itu adalah dengan lebih mengembangkan potensi wisata di masing – masing pulau yang ada.

Dewasa ini, belum terdapat media promosi pariwisata yang menyediakan informasi menyeluruh untuk setiap obyek wisata yang ada di Indonesia. Selain itu, masih kurangnya media promosi untuk tempat-tempat pariwisata menyebabkan masih banyak obyek – obyek wisata yang belum terkenal di masyarakat. Karena faktanya tidak seluruh tempat wisata yang ada mampu diperkenalkan kepada wisatawan lokal maupun wisatawan asing. Kemudian media promosi online yang ada belum interaktif sehingga sedikit pengunjung yang mengakses laman tersebut.

Oleh karena itu team Ramayana menawarkan sebuah aplikasi web interaktif sebagai sarana promosi bagi tempat-tempat wisata yang ada di Indonesia. Di aplikasi web ini terdapat menawarkan fasilitas di antaranya profil tempat wisata itu sendiri, review mengenai tempat wisata tersebut dari para wisatawan yang pernah mengunjungi serta game edukatif yang dapat membantu untuk proses pengenalan tempat wisata.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan Masalah dalam proyek akhir ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang menyediakan informasi menyeluruh untuk setiap obyek wisata di Indonesia?
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang menjadi sarana promosi untuk tempat – tempat pariwisata?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang interaktif sehingga sering diakses oleh pengunjung?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam proyek akhir ini sebagai berikut :

1. Aplikasi web interaktif ini menampilkan informasi tempat pariwisata diseluruh Indonesia
2. Aplikasi web ini memiliki keterbatasan hanya dapat diakses melalui *platformdesktop*
3. Keterbatasan pada area *input* peta untuk halaman admin provinsi dalam *input* latitude dan longitude obyek wisata
4. Aplikasi ini masih memiliki keterbatasan pada *review content* yang membutuhkan konfirmasi dari admin propinsi.
5. Edukasi game berupa teka-teki silang dan terbatas pada provinsi-provinsi se-Jawa dan Bali
6. Fitur video profil hanya menampilkan *slide show* dari beberapa gambar.

1.4 Tujuan

Tujuan Masalah dalam proyek akhir ini sebagai berikut:

1. Merancang sebuah website yang menyediakan informasi secara menyeluruh untuk setiap obyek wisata di Indonesia
2. Merancang sebuah website yang menjadi sarana promosi untuk tempat – tempat pariwisata
3. Merancang sebuah website yang interaktif sehingga sering diakses oleh pengunjung.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah ini terdiri dari pengumpulan data, studi literatur dan konsultasi, pengembangan perangkat lunak, pengujian sistem dan dokumentasi sistem dan dokumentasi sistem. Adapun penjelasan metodologi penyelesaian masalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data akan dilakukan proses mengumpulkan semua data dan kebutuhan yang diperlukan untuk membangun De Java Touce yaitu sebuah aplikasi web interaktif tempat pariwisata di

Indonesia, sehingga akan diperoleh data yang valid dan dapat digunakan untuk meningkatkan performansi dari aplikasi ini.

b. Studi Literatur

Studi literatur adalah suatu tahapan pencarian dan pengumpulan literatur serta kajian yang berhubungan dengan proyek akhir ini, agar dapat mengetahui tentang sistem dari aplikasi web interaktif tempat pariwisata di Indonesia. Literatur yang digunakan dapat berupa buku referensi, artikel, internet, konsultasi dengan dosen pembimbing dan sumber lain yaitu Dinas Pariwisata Provinsi Jawa Barat, yang berhubungan dengan proyek akhir ini.

c. Pembuatan perangkat lunak

Metode dalam pengerjaan proyek yaitu dengan menggunakan metode *Waterfall*. Berikut tahapan – tahapannya :

1. Analisis Kebutuhan

Proses ini mencari dan menganalisis kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software yang sekiranya akan timbul masalah dalam saat pembuatan aplikasi web interaktif tempat pariwisata di Indonesia.

2. Perancangan dan Implementasi

Pada tahap perancangan dan implementasi ini akan dilakukan penyusunan rancangan aplikasi yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi mulai dari menyusun rancangan *interface*, rancangan *database*, rancangan *edu-game* dan rancangan program. Rancangan web dalam proyek ini menggunakan PHP, HTML 5, CSS, JQuery, javascript dan Ajax, untuk rancangan *database* menggunakan MySQL, rancangan *edu-game* menggunakan Flash, sedangkan rancangan peta pada web menggunakan Google Map API. Implementasi aplikasi ini dapat

diakses menggunakan web browser seperti *Mozilla firefox*, *Google Chrome* maupun *Internet Explorer*.

3. Pengujian

Tahapan yang terakhir dalam proses perancangan dan implementasi sistem adalah pengujian. Pengujian yang akan dilakukan secara *blackbox* testing, yakni melakukan pengujian terhadap fungsionalitas aplikasi apakah output yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

d. Dokumentasi

Pada tahapan dokumentasi sistem yang digunakan untuk membuat dokumentasi secara keseluruhan untuk menyimpan data yang digunakan selama proses pembangunan aplikasi ini dari awal hingga akhir.

1.6 Pembagian Tugas

a. Nanda Patria Adhikara

Peran: Web Developer

Tanggung Jawab:

- a. Merancang semua fungsionalitas admin
- b. Merancang fungsionalitas private message
- c. Merancang fungsionalitas Peta Objek wisata
- d. Merancang fungsionalitas tampilan objek detail dan tampilan user (rating system, komentar *embed*, status dari komentar)

b. Deby Wahyu Kurdian

Peran: Web Developer

Tanggung Jawab:

- a. Merancang semua tampilan web
- b. Merancang semua fungsionalitas user
- c. Konfigurasi *sms gateway*

c. Rizki Bagaswara Putra

Peran: Content Developer

Tanggung Jawab:

- a. Membuat *edu-game*
- b. Membuat desain logo, marker peta, dan poster
- c. Membuat sebagian informasi obyek wisata

d. Nilla Tiarawati

Peran: Content Developer

Tanggung Jawab:

- a. Membuat video profil obyek – obyek wisata
- b. Mencari informasi obyek – obyek wisata
- c. Merancang basis data, UML dan menu tampilan.
- d. Memasukkan data informasi ke database
- e. Editor laporan buku proyek akhir.