

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan lebih dari 17.000 pulau. Indonesia terbentang 5.100 km sepanjang khatulistiwa antara Australia dan Asia dan berbatasan dengan Samudra Pasifik dan India di khatulistiwa. Dengan beragam budaya, suku, etnis, pariwisata, dan kuliner di setiap daerahnya. Para turis mancanegara datang silih berganti mengunjungi berbagai daerah yang ada di Indonesia menikmati wisata dan kuliner yang ada, khususnya di Bandung.

Bandung merupakan tempat yang cocok untuk berwisata dan kuliner. Tak dapat dipungkiri Bandung merupakan kota tujuan kuliner bagi para wisatawan yang suka akan makan khas Jawa Barat dan Bandung khususnya, diantara deretan jajanan yang khas di kota ini adalah makanan ringan atau cemilan yang oleh warga pribumi disebut comro, misro, surabi, mie kocok, colenak, batagor, dan lainnya. Dan untuk mencari makanan ini hanya ada di Bandung dan Jawa Barat.

Untuk mendukung para mobilitas turis yang datang ke Bandung, perlu adanya aplikasi pada perangkat mobile khususnya smartphone android. Dikutip dari artikel website <http://log.viva.co.id> bahwa android kuasai 75 Persen Pasar Smartphone Dunia, dan dari website <http://tekno.kompas.com> bahwa pengguna android dari Desember 2011 hingga Maret 2012 meningkat dari 47,3 persen menjadi 51 persen. Berdasarkan hasil analisis di atas maka aplikasi yang sesuai untuk dikembangkan adalah android.

“Cultouresia” adalah aplikasi pada platform mobile android yang dapat membantu para wisatawan menuju ke tempat wisata dan kuliner yang ada.

## 1.2 Perumusan Masalah

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

- a. Dibutuhkan sarana penyedia informasi tempat wisata dan kuliner di Indonesia yang diakses melalui perangkat bergerak.
- b. Dibutuhkan sarana untuk memudahkan para turis berwisata di Indonesia.

- c. Dibutuhkan sarana untuk memudahkan turis mencari wisata dan kuliner yang ada di radius turis itu berada.
- d. Dibutuhkan sarana untuk memandu turis menuju ke tempat wisata dan/atau kulinernya.
- e. Dibutuhkan sarana untuk turis mengabadikan pengalaman wisata di Indonesia dan berbagi foto tersebut.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan PA ini yaitu :

- a. Studi kasus yang digunakan hanya untuk daerah Bandung.
- b. Aplikasi dijalankan pada smartphone android dengan minimal android versi 2.3.3 ( Gingerbread ) untuk client.
- c. Aplikasi ini menggunakan akses internet dan GPS.
- d. Data disimpan dan diolah pada server dengan menggunakan sistem basis data MySQL.
- e. Pengguna aplikasi login ke aplikasi untuk mengunggah foto beserta deskripsi wisata dan/atau kuliner.
- f. Foto unggahan dari user di seleksi oleh admin untuk di tampilkan di peta.
- g. Koneksi internet diasumsikan ideal dan stabil.

### **1.4 Tujuan**

Berdasarkan perumusan masalah di atas tujuan proyek akhir ini adalah membangun Aplikasi Tour Guide Wisata dan Kuliner Indonesia Menggunakan Google Map pada platform Android yang dapat memberi informasi tentang lokasi wisata dan kuliner yang ada di Indonesia khususnya Bandung.

### **1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah**

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini :

### 1.5.1 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, jQuery Mobile, jQuery, javascript, AJAX dan PHP MySQL.

### 1.5.2 Pengembangan Perangkat Lunak

#### a. Pencarian Data

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

#### b. Analisis dan Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan sistem dari hasil analisis kebutuhan yang telah didapat pada tahap sebelumnya diantaranya : perancangan diagram usecase sistem, perancangan Antar muka (interface), perancangan ER diagram untuk skema database dan racangan fungsionalitas program.

### 1.5.3 Pembuatan dan Implementasi Aplikasi

Pembuatan aplikasi ini dengan menggunakan tools Dreamweaver CS5, XAMPP 1.8.1., Eclipse, dan Browser. Menggunakan HTML 5, CSS 3, javascript, dan jQuery untuk membuat klien, PHP MySQL untuk membuat *database* server. Google Map API untuk memetakan wisata dan kuliner yang akan dibuat. Domain menggunakan dot.tk dan hosting menggunakan 000webhost.com yang tidak berbayar. Aplikasi ini akan diimplementasikan pada platform Android dengan menggunakan jQuery Mobile dan Phonegap.

### 1.5.4 Pengujian Aplikasi

Aplikasi diuji dengan *blackbox testing*. Setelah aplikasi selesai dibuat, pengujian aplikasi oleh pembangun aplikasi, lalu berlanjut dengan menyebarkannya kepada pengguna untuk digunakan dan meminta respon dari mereka apabila muncul *bug*.

### 1.5.5 Pembuatan Dokumentasi

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

## 1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas anggota tim Proyek Akhir :

### a. Rachmat Ag

Peran : Desainer

Tanggung Jawab :

1. Merancang dan membuat mock up aplikasi
2. Merancang tampilan *server*
3. Merancang dan membuat tampilan user
4. Merancang dan membuat logo kelompok
5. Merancang dan membuat nama dan logo aplikasi
6. Membuat poster dan video *trailer*
7. Membuat buku Proyek Akhir

### b. Dzulfan Fadli

Peran : Programer

Tanggung Jawab :

1. Merancang dan membuat sistem klien
2. Merancang dan membuat sistem admin
3. Mengkomunikasikan antara klien dan server
4. Membuat buku Proyek Akhir

## 1.7 Milestone Pengerjaan

Dalam pengerjaan Proyek Akhir ini terdapat *milestone* untuk menentukan penjadwalan dan target disetiap progres perminggunya.

Tabel 1.1 Milestone Pengerjaan Proyek Akhir

Progress	Capaian
Minggu ke-1	Tools dan referensi terkumpul Mock-up aplikasi selesai dibuat Bahan info wisata dan kuliner selesai dikumpulkan
Minggu ke-2	Pembuatan <i>database server</i> dan <i>client</i>
Minggu ke-3	Pembuatan peta di <i>server</i> dan <i>client</i> Fungsionalitas Admin di <i>server</i>
Minggu ke-4	Fungsionalitas peta <i>server</i> dan <i>client</i> selesai di implementasikan
Minggu ke-5	Fungsionalitas dan desain interface menu Profil User selesai di implementasikan
Minggu ke-6	Fungsionalitas dan desain interface menu Wisata selesai di implementasikan
Minggu ke-7	Fungsionalitas dan desain interface menu Kuliner selesai di implementasikan
Minggu ke-8	Testing Aplikasi <i>Maintenance</i> Aplikasi jika ada <i>bug</i> .
Minggu ke-9	Debug berdasarkan hasil testing selesai dilakukan Aplikasi di demokan untuk mendapatkan data survey kepuasan pengguna
Minggu ke-10	Dokumen berhasil di selesaikan Aplikasi <i>ter-package</i> dengan rapi dan siap di publish