

"CULTOURESIA" : APLIKASI TOUR GUIDE WISATA DAN KULINER INDONESIA MENGGUNAKAN GOOGLE MAP PADA PLATFORM ANDROID

Rachmat A.g¹, Hilal Hudan Nuha², Mahmud Dwi Suliyo³

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

Wisata merupakan cara untuk menyegarkan pikiran dengan cara menikmati objek wisata. Kuliner merupakan gaya hidup yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari dan tidak dapat dipisahkan. Dari keduanya itu orang rela menghabiskan waktunya untuk berwisata dan menikmati kuliner. Ambil contoh kota Bandung yang terkenal akan wisata dan kulinernya sebagai tujuan wisata alam dan kuliner dari wisatawan lokal maupun mancanegara.

Untuk mendukung mobilitas wisatawan, perlu diterapkan pada perangkat bergerak. Dikutip dari artikel website viva log bahwa android kuasai 75 Persen Pasar Smartphone Dunia, dan dari website tekno Kompas 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.

Kata Kunci : Wisata, Kuliner, Bandung, Android

Abstract

Tourism is a way to refresh the mind by enjoying the attractions. Culinary is a life style which is closely related to daily food consumption and can not be separated. People willing to spend time to travel and enjoy the culinary. Take for example the famous Bandung's tour and culinary as natural and culinary tourist destination of local and foreign tourists.

To support the mobility of tourists, need to be implemented on mobile devices. Quoted from the article that the android website viva log mastered 75 Percent of Smartphone Market World, and from the website tekno Kompas that android users from December 2011 to March 2012 increased from 47.3% to 51%. Based on the analysis above, the appropriate application to be developed is android.

"Cultouresia" is the application on android mobile platform that can help the tourists headed to the tourism and culinary.

Keywords : Wisata, Kuliner, Bandung, Android

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 smartpone 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 : Programmer

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 |

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

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

- a. Menyediakan informasi tempat wisata dan kuliner khas Bandung.
- b. Memberikan kemudahan para wisatawan asing atau lokal berwisata ke Bandung.
- c. Memandu para wisatawan asing atau lokal menuju ke tempat wisata dan kuliner di Bandung.
- d. Memberikan sarana untuk mengabadikan dan berbagi pengalamannya berwisata dan berkuliner di Bandung.

5.2 Saran

Saran pengembangan proyek ke depannya adalah kemudahan dalam registrasi pada aplikasi ini, bisa menggunakan akun jejaring sosial yang *user* gunakan, dan membagikannya di dindingnya langsung. Tidak hanya di Bandung saja aplikasi ini harus bisa di kembangkan hingga wisata dan kuliner yang ada di seluruh Nusantara, agar bangsa ini semakin maju dari bidang pariwisatanya, baik itu wisata alam maupun wisata kuliner.

Daftar Pustaka

- [1] Frederick, Gail Rahn., Lal, Rajesh., 2009, Beginning Smartphone Web Development, Paul Manning.
- [2] Ghatol, Rohit., Patel, Yogesh., Beginning PhoneGap Mobile Web Framework for JavaScript and HTML 5, Apress.
- [3] Informatics Laboratory. 2012. Modul Praktikum Internet. Bandung : IT Telkom
- [4] Informatics Laboratory. 2010. Modul Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung : IT Telkom
- [5] Prasetyo, Didik Dwi. 2002. Administrasi Database Server MySQL. Bandung : PT Elex Media Komputindo
- [6] Wikipedia, "Android", [Online]. Tersedia : [http://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))
- [7] Wikipedia, "API", [Online]. Tersedia : https://en.wikipedia.org/wiki/Application_programming_interface
- [8] Wikipedia, "HTML", [Online]. Tersedia : <http://id.wikipedia.org/wiki/HTML>
- [9] Wikipedia, "Situs_web", [Online]. Tersedia : http://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web

Telkom
University