

APLIKASI PERMAINAN AMAZING PLACE BERBASIS WEB

Aqmarina Putri Dwayaza
6301104162

Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan
aqmarinaputridwayaza@rocketmail.com

Abstrak

Proyek akhir ini membahas tentang aplikasi permainan *Amazing Place* berbasis web. Aplikasi permainan *Amazing Place* berbasis web adalah sebuah aplikasi permainan yang melibatkan beberapa lokasi untuk pengenalan kota Bandung. Kota Bandung sendiri menjadi salah satu kota tujuan wisata turis lokal maupun mancanegara. Namun, tidak semua turis yang datang mengetahui tempat-tempat yang ada di kota Bandung dikarenakan kurangnya publikasi, padahal tempat-tempat tersebut tersebar di lingkungan kota Bandung. Tidak adanya media khusus yang menyediakan informasi yang bertujuan mengenalkan tempat-tempat di kota Bandung dengan menggunakan konsep permainan. Dengan adanya permasalahan diatas, dibangunlah aplikasi yang dapat membantu mempublikasi dan memberikan informasi mengenai tempat-tempat yang ada di kota Bandung melalui sebuah permainan.

Aplikasi permainan *Amazing Place* menggunakan metode *waterfall*. Tahapan yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini adalah analisis kebutuhan, desain, pembuatan kode, dan pengujian. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dan *HTML 5*. *Framework* yang digunakan adalah *CodeIgniter* sedangkan *database server* yang digunakan adalah *MySQL*.

Aplikasi permainan *Amazing Place* berbasis web mampu melakukan publikasi tempat-tempat di kota Bandung melalui permainan. Mampu memberikan berita atau informasi tentang kegiatan yang akan berlangsung dan atau sedang berlangsung di kota Bandung. Mampu memberikan informasi-informasi mengenai tempat-tempat yang ada di kota Bandung.

Kata Kunci: *Amazing Place, CodeIgniter, Web*

Abstract

The final project is about the application of web-based game Amazing Place. Applications of web-based game Amazing Place is a game application that involves multiple locations for the introduction of Bandung. The city itself became one of the tourist destinations of local and foreign tourists. However, not all tourists who come to know that there are places in the city due to lack of publicity, but these places are scattered in the city of Bandung. The absence of special media that provide information aimed at introducing the places in the city by using the concept of the game. With the above problems, built applications that can help publicize and provide information about the places that exist in the city through a game.

Applications Games Amazing Place using waterfall method. Steps being taken in making this application is the analysis of requirements, design, coding, and testing. The programming language used is PHP and HTML 5. CodeIgniter Framework is used while the database server used is MySQL.

Application of web-based game Amazing Place capable of publication places in the city of Bandung through the game. Able to provide news or information about the activities that will take place or are taking place in the city of Bandung. Able to provide information about places in the city of Bandung.

Keywords: *Amazing Place, CodeIgniter, Web*

1. Latar Belakang

Di Jawa Barat banyak kota yang menjadi tujuan wisata para turis lokal maupun mancanegara. Salah satu kota tersebut adalah kota Bandung. Banyak turis yang menghabiskan waktu nya di kota Bandung untuk menikmati keindahan kota, berbelanja, jalan-jalan dan berwisata kuliner. Selain itu, banyak tempat-tempat bersejarah peninggalan Belanda di kota Bandung yang dijadikan bahan edukasi para pelajar maupun turis yang berkunjung. Bertambahnya populasi manusia dan gedung-gedung bertingkat, tidak mengurangi suhu kota Bandung yang dingin dan sejuk. Melihat tingginya minat turis yang berkunjung ke kota Bandung, walikota kota Bandung memperbaiki dan memperbanyak taman-taman kota. Beberapa taman kota yang sudah ada dan banyak pengunjungnya adalah taman lansia (lanjut usia), taman pasopati atau yang lebih dikenal sebagai taman jomblo, taman musik, taman film, dan yang paling baru adalah taman *fitness*. Selain

taman-taman kota ini masih banyak lagi tempat yang dapat dikunjungi. Akan tetapi, tidak semua turis yang datang mengetahui tempat-tempat yang ada di kota Bandung dikarenakan kurangnya publikasi, sedangkan tempat-tempat tersebut tersebar di lingkungan kota Bandung. Tidak adanya media khusus yang menyediakan informasi yang bertujuan mengenalkan tempat-tempat di kota Bandung dengan menggunakan konsep permainan pun menjadi alasan lainnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dibangun aplikasi yang dapat mempublikasi tempat-tempat yang ada di kota Bandung yang bertujuan untuk pengenalan tempat-tempat di kota Bandung. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi permainan. Aplikasi ini diharapkan dapat mempublikasi tempat-tempat yang ada di kota Bandung. Aplikasi ini dapat diakses oleh admin, *member*, dan *event organizer*. Jenis permainan pada aplikasi ini menggunakan metode *checkpoint*. Data-data yang ada pada aplikasi ini akan dikelola melalui sebuah sistem

2. Persamaan Matematika

Dari uraian latar belakang di atas dapat disimpulkan sebuah masalah yaitu bagaimana membangun sebuah aplikasi berbasis web yang dapat membantu dalam melakukan publikasi tempat-tempat yang ada di kota Bandung melalui permainan. Lalu membangun aplikasi yang dapat memberikan berita atau informasi tentang kegiatan yang akan dan sedang berlangsung di kota Bandung.

3. Tujuan

Dalam pengerjaan Proyek Akhir ini terdapat beberapa tujuan yang melandasi topik tentang Aplikasi Permainan *Amazing Place* Berbasis *Web*, yaitu

- a. Membangun sebuah aplikasi berbasis web yang dapat membantu dalam melakukan publikasi tempat-tempat yang ada di kota Bandung melalui permainan.
- b. Membangun aplikasi yang dapat memberikan berita atau informasi tentang kegiatan yang akan dan sedang berlangsung di kota Bandung.

4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan proyek akhir ini adalah:

1. Jumlah lokasi dalam satu sesi permainan adalah 5 lokasi. Target lokasi yang akan digunakan dalam permainan adalah gerai, restoran, hotel, dan/atau tempat rekreasi.
2. Pertanyaan maksimal berjumlah 5 lokasi pertanyaan dalam satu lokasi.
3. Proyek ini hanya akan dilakukan sampai tahap pengujian.

5. Tinjauan Pustaka

Aplikasi ini memiliki beberapa teori yang berhubungan dengan judul yaitu :

- a. Permainan *Amazing Place* adalah sebuah permainan yang melibatkan beberapa lokasi untuk pengenalan kota Bandung.
- b. Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah untuk membantu para *member* dalam mengikuti permainan *Amazing Place*.

6. Analisa Sistem

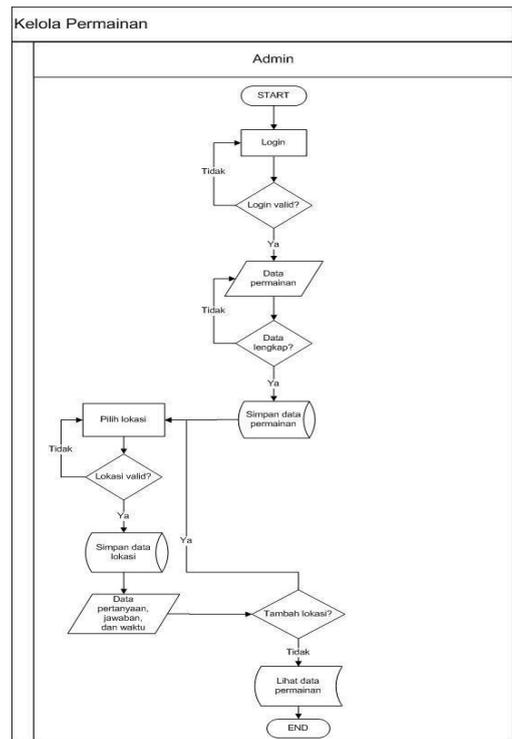
6.1 Analisa kebutuhan produk

Kebutuhan fungsional berisi tentang proses apa saja yang akan dilakukan oleh aplikasi yang akan dibuat. Diharapkan aplikasi dapat memberikan data atau informasi dengan lebih cepat.

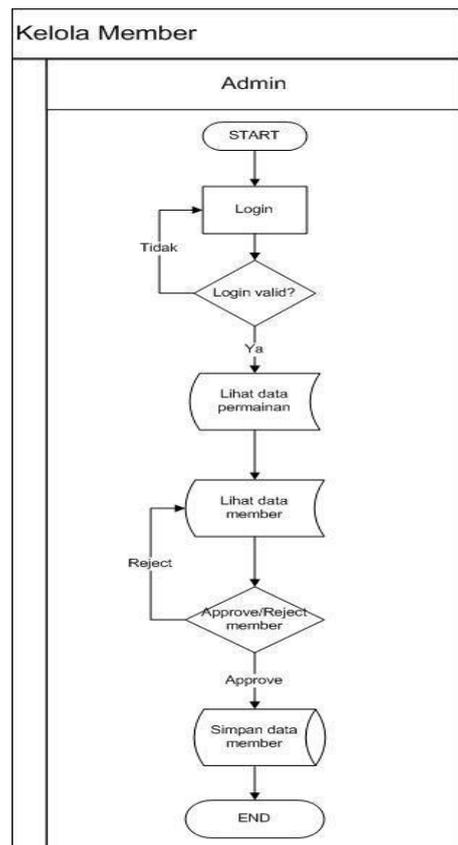
6.2 Spesifikasi sistem

Aplikasi permainan *Amazing Place* berbasis web nantinya akan berbentuk website yang dapat membantu mempublikasi tempat-tempat yang ada di kota Bandung dan juga dapat memberikan informasi atau berita mengenai acara yang sedang dan akan berlangsung di kota Bandung. Aplikasi ini juga mengelola data *skor member* yang mengikuti permainan.

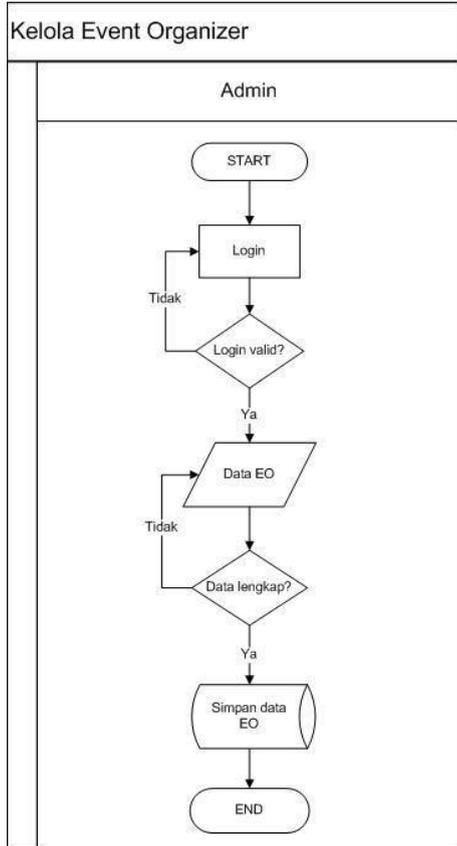
6.3 Rancangan Alur Navigasi



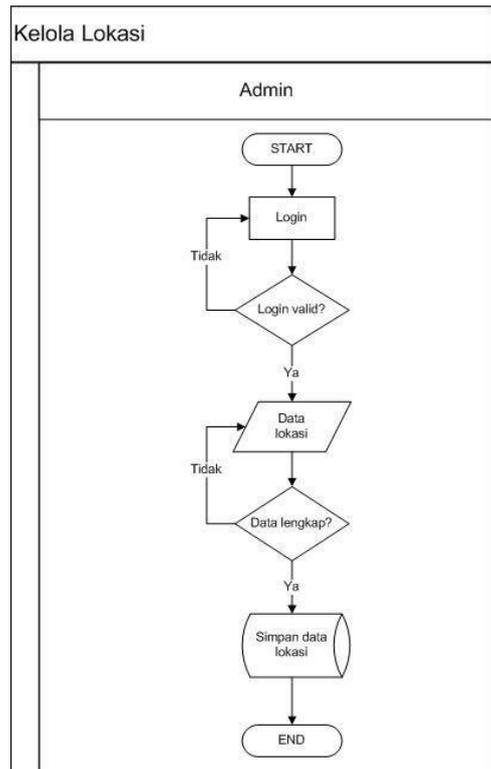
Gambar 1
Flowmap Kelola Permainan



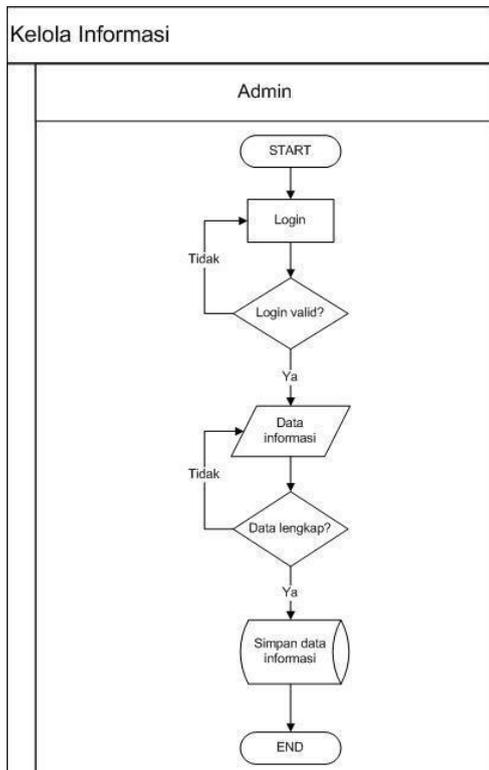
Gambar 2
Flowmap Kelola Member



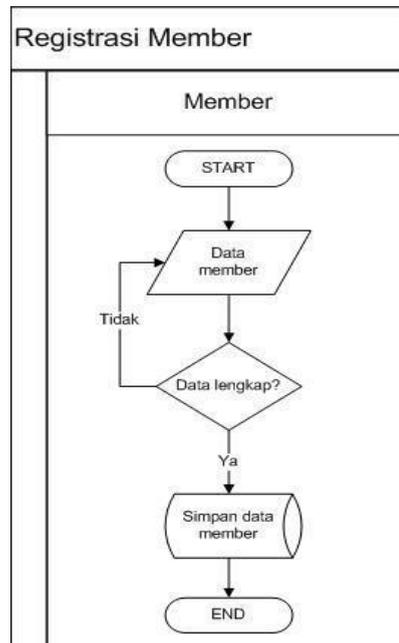
Gambar 3
Flowmap Kelola Event Organizer



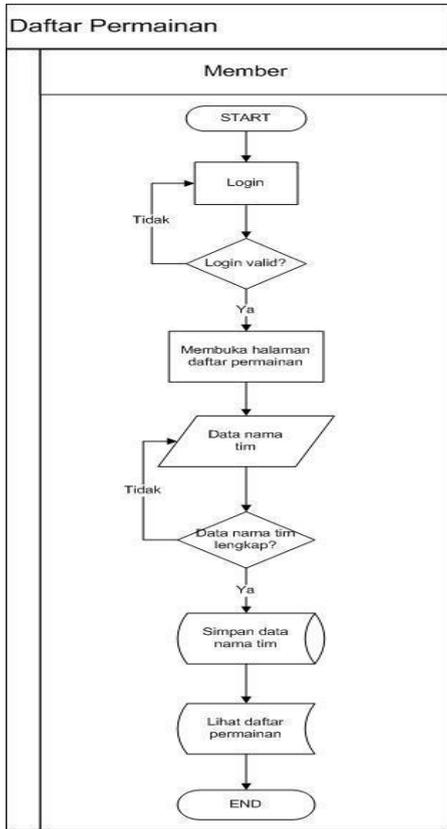
Gambar 5
Flowmap Kelola Lokasi



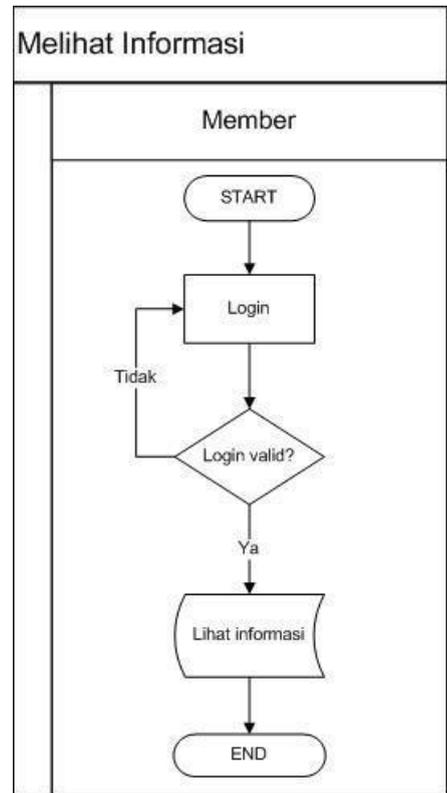
Gambar 4
Flowmap Kelola Informasi



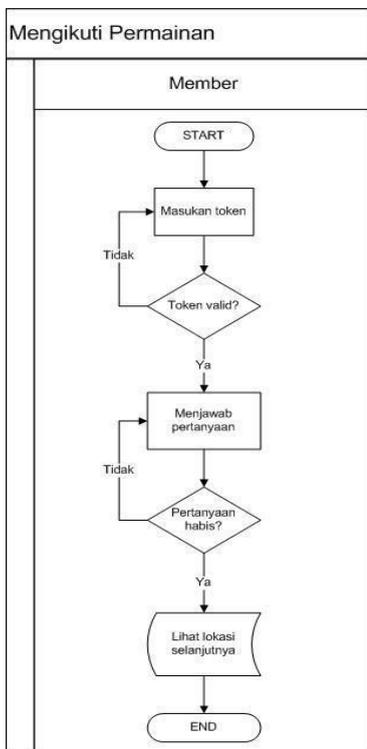
Gambar 6
Flowmap Registrasi Member



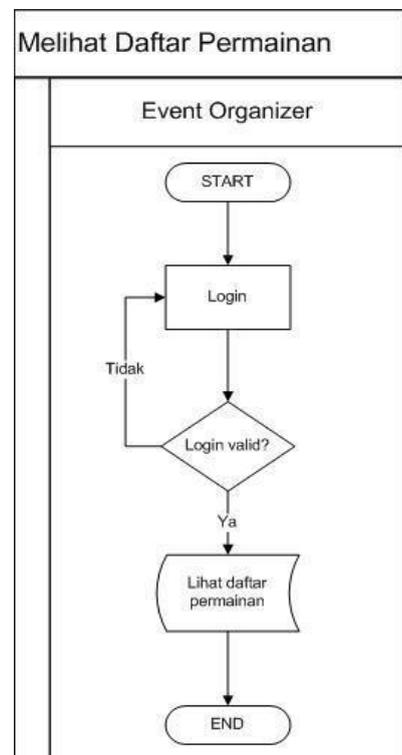
Gambar 7
Flowmap Daftar Permainan



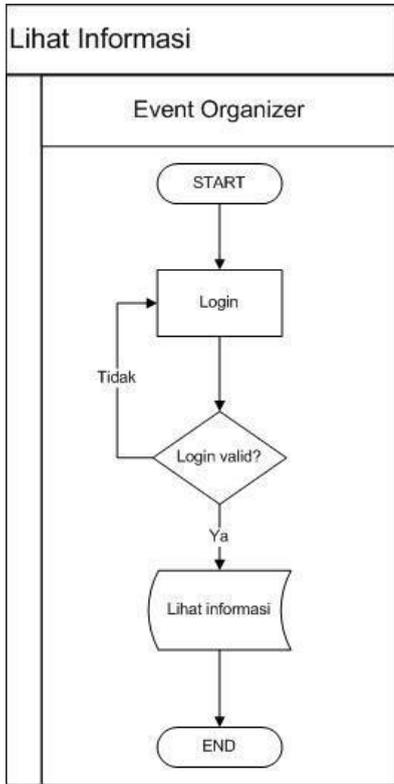
Gambar 9
Flowmap Melihat Informasi



Gambar 8
Flowmap Mengikuti Permainan

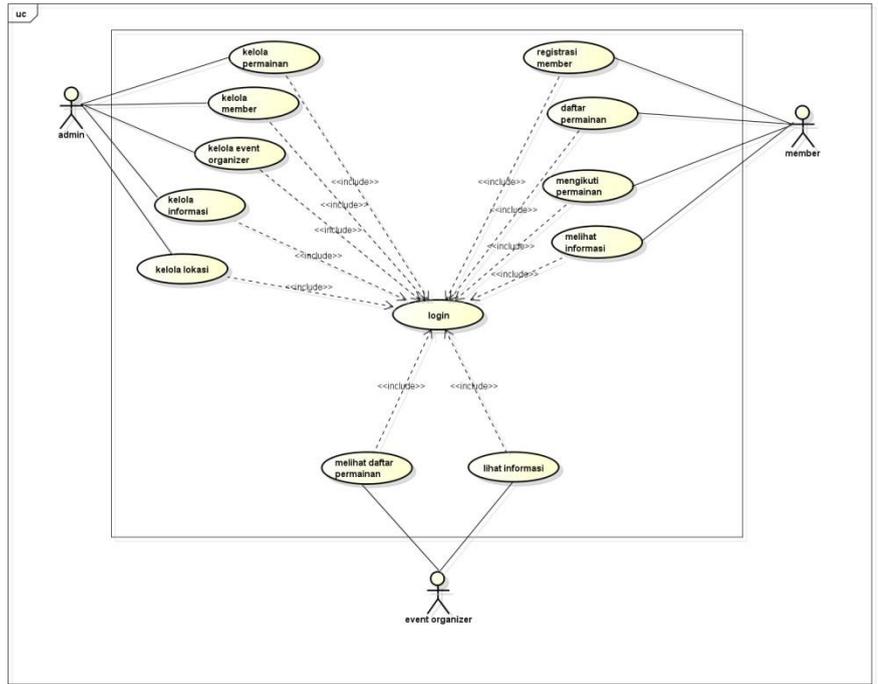


Gambar 10
Flowmap Melihat Daftar Permainan



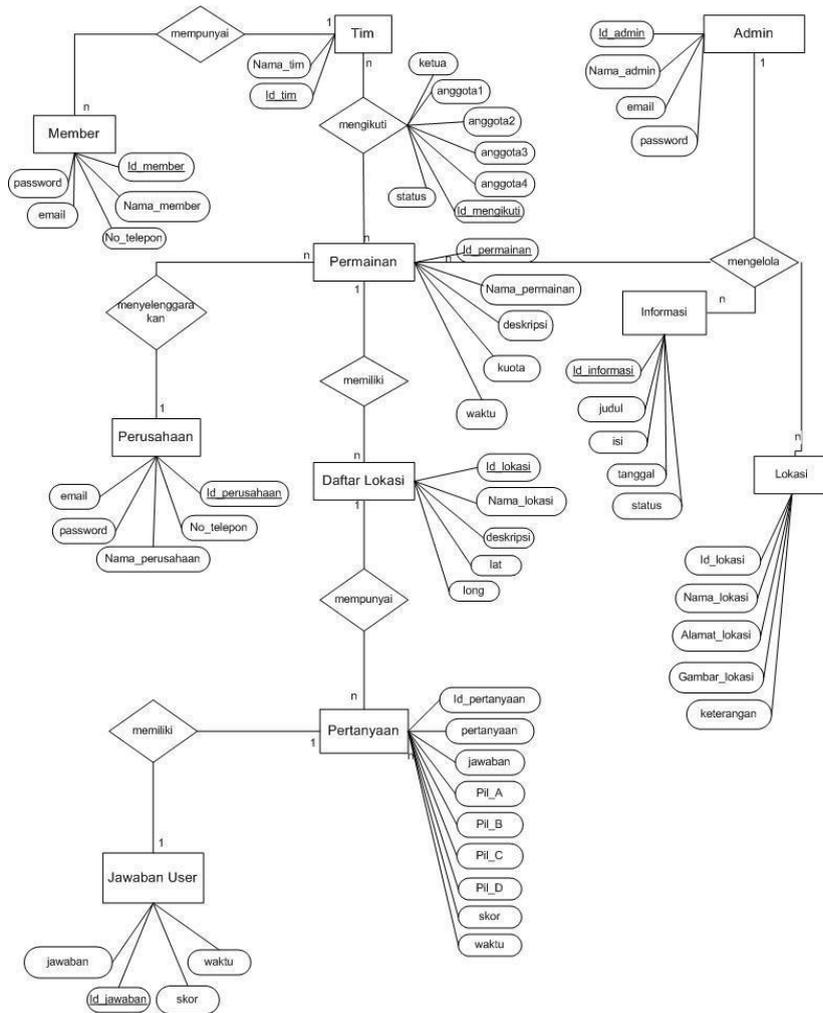
Gambar 11
Flowmap Melihat Daftar Permainan

6.4 Usecase Diagram



Gambar 12
UseCase Diagram

6.5 Entity Relationship Diagram



Gambar 13
Entity Relationship Diagram

7. Penutup

7.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Melakukan publikasi tempat-tempat di kota Bandung melalui permainan.
2. Memberikan berita atau informasi tentang kegiatan yang akan berlangsung dan atau sedang berlangsung di kota Bandung.
3. Memberikan informasi-informasi mengenai tempat-tempat di kota Bandung.

7.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi ini, yaitu

1. Jumlah lokasi dalam permainan bias lebih dari 5 atau tidak dibatasi.
2. Pertanyaan pada setiap lokasi tidak dibatasi.
3. Proyek dilakukan sampai pada tahap implementasi dan perawatan.

8. Daftar Pustaka

[1] Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (2005). *The Unified Modelling Language User Guide*. Addison-Wesley .

[2] Rizky, S. (2011). *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Gramedia Pustaka .

[3] Fowler, M. (2004). In M. Fowler, *UML Distilled Third Edition A Brief Guide To The Standard Object Modeling Language* (p. 99). Boston: Pearson Education, Inc.

[4] Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (2005). *The Unified Modelling Language User Guide*. Addison-Wesley .

[5] Nugroho, B. (2004). In B. Nugroho, *Cascading Style Sheets (CSS) Solusi Mempercantik Halaman Web* (p. 1). Yogyakarta: Gava Media .

[6] Adam, Andhie Lala, ST. (2004). *PHP & PostgreSQL*. Yogyakarta: ANDI.

[7] Riyanto, S. K. (2011). *Membuat Sendiri Aplikasi E-Commerce dengan PHP dan MySQL menggunakan CodeIgniter dan JQuery*. Yogyakarta: ANDI .

[8] Febrian, Jack. (2008). *Menjelajah Dunia dengan Google* . Bandung: Informatika Bandung .

[9] Raharjo, B. (2011). In B. Raharjo, *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL* (pp. 21-22). Bandung: Informatika .