

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Indonesia merupakan negara dengan iklim tropis sehingga menjadikan Indonesia bertanah subur. Selain itu dengan ribuan pulau di dalamnya Indonesia memiliki kekayaan yang sangat melimpah, baik dari segi alam, kebudayaan, serta objek wisata lain yang ada di negara Indonesia. Terlebih dengan keindahan alam masing-masing daerah yang berbeda-beda menjadi pesona tersendiri bagi wisatawan domestik maupun mancanegara yang berwisata di Indonesia.

Namun sayangnya, masih banyak objek wisata di Indonesia yang belum dikenal oleh wisatawan. Salah satu faktor adalah karena sulitnya mencari informasi yang relevan dari objek wisata. Sampai saat ini informasi yang masih diandalkan oleh wisatawan untuk mendapatkan informasi tentang objek wisata salah satunya adalah informasi yang diberikan oleh dinas Pariwisata atau situs *internet*. Sayangnya, informasi yang diberikan sebagian besar masih sangat umum. Informasi tersebut masih sangat luas sehingga *user* harus membaca semua isi dari *web* tersebut untuk mendapatkan informasi tentang letak, harga tiket, keindahan yang ditawarkan oleh objek wisata tersebut. Selain itu, jika mengandalkan situs *internet*, wisatawan biasanya harus membuka banyak situs untuk mendapatkan informasi detail dari objek wisata tersebut sehingga bisa dipastikan untuk mencari informasi tersebut membutuhkan banyak waktu.

Oleh karena itu, kami membangun sebuah sistem yang dapat memberikan informasi yang spesifik dan berkala dalam peng-*update*-an informasi tentang informasi wisata-wisata di Indonesia, sehingga dalam mencari informasi objek wisata, wisatawan tidak membutuhkan waktu banyak untuk mencari informasi wisata yang ingin dikunjungi.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana membuat rancangan aplikasi informasi wisata Indonesia sehingga pengguna tidak perlu membuka banyak situs *website*?
- b. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi informasi wisata Indonesia pada *smart phone* berbasis *Windows Phone*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini antara lain sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini memberikan informasi tentang tempat wisata yang ada di Indonesia.
- b. Aplikasi ini berjalan *online* dan tidak menangani masalah *local database*.
- c. Aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia.
- d. Aplikasi ini tidak menangani reservasi wisata maupun hotel.
- e. Konten difokuskan pada obyek wisata yang terkenal.
- f. *Website* hanya untuk admin.

- g. *Smartphone* yang digunakan untuk Implementasi aplikasi informasi wisatanesia adalah *smartphone* Nokia Lumia 520.
- h. Aplikasi Wisatanesia ini tidak menangani sekuritas data.

1.4 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini antara lain sebagai berikut.

- a. Membuat rancangan aplikasi informasi wisata Indonesia sehingga pengguna tidak perlu membuka banyak situs *website*.
- b. Mengimplementasikan aplikasi informasi wisata Indonesia *smart phone* berbasis *Windows Phone*.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metodologi pengerjaan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Studi literatur
Tahapan ini dilakukan dengan mempelajari literatur atau sumber pembelajaran ilmiah yang dapat membantu dalam pembangunan proyek akhir ini. Literatur tersebut berupa artikel, buku referensi, *internet*, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah proyek akhir ini.
- b. Observasi dan identifikasi masalah
Tahapan ini dilakukan dengan cara mencoba langsung mencari informasi tentang tempat wisata yang ada di Indonesia melalui *internet* baik itu keistimewaan, lokasi, cara akses, kumpulan gambar – gambar maupun fasilitas yang ada disekitar tempat wisata tersebut. Selain itu juga mencari *review* dan *rating* menurut orang. Dari hasil observasi ini disimpulkan bahwa untuk mengetahui tentang wisata yang ada disuatu daerah dan untuk mendapatkan informasi tersebut di atas itu semua harus membuka banyak *website*.
- c. Pengumpulan data
Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data – data tempat wisata dari berbagai sumber, sehingga dapat dikatakan menyederhanakan informasi sehingga pengguna nantinya tidak perlu membuka banyak *website* untuk mengetahui informasi wisata yang ada di Indonesia.
- d. Perancangan sistem
Pada tahap ini mulai dilakukan perancangan sistem sesuai kebutuhan yang telah ditemukan sebelumnya dengan menggunakan diagram *UML* seperti *usecase*, *sequence*, dan *activity* diagram.
- e. Implementasi
Tahap ini merupakan tahap mengimplementasikan perancangan kedalam bentuk *code* menggunakan PHP, *database* MySQL, dan bahasa pemrograman C# untuk pembangunan aplikasinya.
- f. Pengujian
Melakukan pengujian sistem sehingga diketahui kekurangan yang dimiliki untuk bisa diperbaiki kembali. Selain itu juga diadakan pengujian secara langsung kepada pengguna untuk mendapat komentar dari pengguna sehingga dapat dimanfaatkan untuk perbaikan dikemudian hari.
- g. Pembuatan laporan
Pada tahap ini dibuat dokumentasi pembangunan sistem dengan sistematika penulisan yang terstruktur dari awal hingga akhir secara lengkap.

1.6 Pembagian Tugas Kelompok

Berikut merupakan tabel pembagian kerja kelompok.

Tabel 1-1 Pembagian Tugas Kelompok

Nama	Tugas
Burhanudin Yusuf Utomo	<ol style="list-style-type: none">1. Desain logo tim2. Desain logo aplikasi3. WP modul pencarian4. WP modul <i>rating</i>5. WP modul favorit
Adi Nuratmojo	<ol style="list-style-type: none">1. Desain <i>web</i> admin2. <i>Web</i> modul provinsi3. <i>Web</i> modul galeri4. <i>Web</i> modul wisata
Hendra Lesmana Putra	<ol style="list-style-type: none">1. Desain aplikasi WP2. WP modul daftar3. WP modul masuk4. WP modul komentar
Nunit Prihatoni Siregar	<ol style="list-style-type: none">1. Merancang basisdata2. WP modul <i>view list</i> wisata3. WP modul konten4. WP modul langganan5. WP modul notifikasi
Muchamad Azmy	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Web</i> modul komentar2. <i>Web</i> modul <i>rating</i>

1.7 Milestone Pengerjaan

Berikut ini merupakan tabel *milestone* pengerjaan proyek akhir.

Tabel 1-2 Milestone Pengerjaan

Minggu 1	
Burhanudin Yusuf Utomo	<ol style="list-style-type: none">1. Cari konten wisata2. <i>Design</i> logo aplikasi
Adi Nuratmojo	<ol style="list-style-type: none">1. Cari konten wisata
Hendra Lesmana Putra	<ol style="list-style-type: none">1. Cari konten wisata Kalimantan2. <i>Design mockup</i> aplikasi (photoshop)3. <i>Design</i> aplikasi (micorosoft blend)
Nunit Prihatoni Siregar	<ol style="list-style-type: none">1. Cari konten wisata
Muchamad Azmy	<ol style="list-style-type: none">1. Cari konten wisata
Minggu 2	

Nunit Prihatoni Siregar	1. <i>Tag, subscribe, & notifikasi</i>
Muchamad Azmy	1. <i>Delete Rating dan view rating</i> 2. <i>Finishing video promosi</i>
Minggu 8	
Burhanudin Yusuf Utomo	1. Pembuatan modul <i>searching</i> 2. <i>Testing</i>
Adi Nuratmojo	1. <i>Insert dan update provinsi</i>
Hendra Lesmana Putra	1. <i>Testing</i>
Nunit Prihatoni Siregar	1. <i>Tag, subscribe, & notifikasi</i> 2. <i>Testing</i>
Muchamad Azmy	1. <i>Testing</i>
Minggu 9	
Burhanudin Yusuf Utomo	1. Revisi 2. Buku PA
Adi Nuratmojo	1. <i>Delete dan view provinsi</i> 2. Buku PA
Hendra Lesmana Putra	1. Revisi 2. Buku PA
Nunit Prihatoni Siregar	1. Revisi 2. Buku PA
Muchamad Azmy	1. Revisi 2. Buku PA
Minggu 10	
Burhanudin Yusuf Utomo	1. Buku PA
Adi Nuratmojo	1. Buku PA
Hendra Lesmana Putra	1. Buku PA
Nunit Prihatoni Siregar	1. Buku PA
Muchamad Azmy	1. Buku PA