BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil penelitian tugas akhir dan saran-saran yang perlu diperhatikan bagi pengembangan perangkat lunak di masa yang akan datang.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang profil situs ngubek.com yang memaparkan sejarah, visi misi, dan struktur organisasi serta penjelasan tentang landasan teori yang berisi berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dalam pembuatan aplikasi *mobile* pada situs ngubek.com.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk mendefinisikan hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

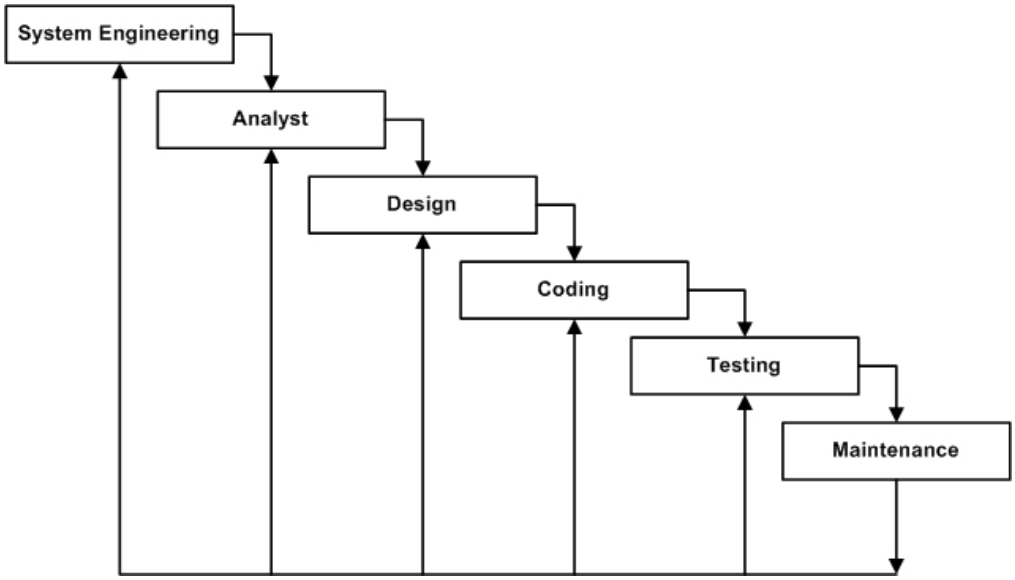
Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pengujian dari perangkat lunak yang dibangun. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian perangkat lunak agar perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

5. *Testing*

Tahap pengujian dilakukan terhadap perangkat lunak yang telah dibangun. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak serta memastikan apakah hasil yang diinginkan tercapai atau tidak.

6. *Maintenance*

Pemeliharaan merupakan penanganan dari suatu perangkat lunak yang telah selesai dibangun sehingga dapat dilakukan perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.



Gambar I.1 Siklus Metode *Waterfall*

1. 6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika laporan tugas akhir ini adalah :

1. 5. 2. Pembangunan Perangkat Lunak

Tahap pembangunan perangkat lunak aplikasi *mobile* pada situs ngubek.com berbasis Android ini menggunakan metode *waterfall* seperti terlihat pada Gambar I.1. Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *System Engineering*

Rekayasa perangkat lunak merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan untuk merumuskan sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan untuk memahami sistem yang akan dibangun.

2. *Analyst*

Analisis dilakukan terhadap permasalahan yang dihadapi serta untuk menetapkan kebutuhan perangkat lunak dari aplikasi yang dibangun.

3. *Design*

Tahap desain merupakan tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

4. *Coding*

Pengkodean merupakan tahap penerjemahan data yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil. Studi lapangan dalam pembuatan tugas akhir ini dilakukan secara langsung di Bandung, yang meliputi :

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *mobile* pada situs ngubek.com berbasis Android maka dilakukan wawancara kepada pengguna situs ngubek.com. Sedangkan untuk mengetahui penggunaan situs ngubek.com secara rinci maka dilakukan tanya jawab dengan pengembang situs ngubek.com.

b. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung. Observasi dilakukan pada penggunaan situs ngubek.com.

6. Aplikasi *mobile* berbasis Android yang dibangun merupakan pengembangan dari situs ngubek.com versi *mobile*.
7. Untuk menjalankan aplikasi *mobile* berbasis Android yang dibangun, *device* yang digunakan harus mempunyai perangkat Global Positioning system (GPS) untuk melakukan *check-in* pada aplikasi Foursquare.
8. Fasilitas *check-in* bisa digunakan oleh pengguna yang telah memiliki akun Foursquare.

1. 5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis. Dalam pembuatan tugas akhir ini digunakan metode penelitian deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan penelitian, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan aplikasi.

1. 5. 1. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara yang dilakukan baik itu untuk mendapatkan data primer atau data yang diperoleh dari objek penelitan maupun data sekunder berupa literatur-literatur adalah sebagai berikut :

1. 4 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

Proses yang terdapat pada aplikasi yang dibangun adalah menampilkan daftar tempat kuliner, menampilkan daftar tempat belanja, pencarian tempat kuliner, pencarian tempat belanja, menambahkan komentar pada suatu tempat tertentu, menampilkan daftar artikel, menampilkan daftar event, menampilkan daftar berita, melakukan login member, melakukan pendaftaran member dan melakukan check-in menggunakan aplikasi foursquare di tempat kuliner atau belanja.

1. Data yang diolah dalam aplikasi mobile pada situs ngubek.com berbasis Android adalah data kuliner, data belanja, data member, data komentar, data artikel, data berita, data event dan akun foursquare.
2. Keluaran dari aplikasi ini berupa informasi kuliner, informasi belanja, informasi member, informasi artikel, informasi review, informasi berita, informasi event.
3. Aplikasi Ngubek.com yang dibangun berbasis mobile dengan sistem operasi Android versi 2.1.
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Eclipse Helios 3.6.
5. Pemodelan dan perancangan sistem dalam pembuatan tugas akhir ini menggunakan pemodelan berbasis objek dengan tools UML.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut maka solusi yang diusulkan adalah dengan membangun aplikasi *mobile* Ngubek.com berbasis Android.

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana membangun aplikasi *mobile* pada situs ngubek.com berbasis Android ?

1. 3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *mobile* pada situs ngubek.com berbasis Android.

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi *mobile* pada situs ngubek.com berbasis Android adalah :

1. Memudahkan pengguna dalam mengakses aplikasi mobile Ngubek.com.
2. Mewujudkan visi dari Ngubek.com yaitu untuk melakukan integrasi dengan Foursquare yang memanfaatkan perangkat GPS dalam mengeksplorasi sebuah tempat.

melakukan *chatting* (obrolan) sesama pengguna BlackBerry. Sistem operasi Symbian mempunyai kelebihan diantaranya, sistem yang stabil dan banyak dukungan aplikasi. Windows Mobile mempunyai kelebihan diantaranya, dukungan penuh dari *Microsoft*, dan aplikasi *office* yang lengkap. [5]

Situs Ngubek.com saat ini bisa diakses melalui *web browser* baik itu *desktop browser* maupun *mobile browser*. Jika pengguna bukan *member* akan mengakses Ngubek.com melalui *desktop browser* pengguna tersebut bisa mendapatkan informasi langsung tanpa harus terdaftar sebagai *member* terlebih dahulu, tetapi tidak bisa memberikan ulasan pada suatu tempat tertentu. Sebaliknya jika telah terdaftar sebagai *member,* pengguna bisa diberikan hak akses untuk memberikan ulasan pada suatu tempat tertentu. Berbeda dengan melalui *mobile browser,* pengguna harus terdaftar terlebih dahulu untuk bisa mengakses informasi yang ada pada Ngubek.com. Hal tersebut menyebabkan pengguna yang bukan *member* tidak dapat mengakses informasi apapun yang ada pada Ngubek.com

Ngubek.com memiliki visi salah satunya adalah sebagai situs panduan perjalanan Kota Bandung yang memiliki fasilitas untuk melakukan eksplorasi sebuah tempat yang terintegrasi dengan Foursquare. Fasilitas *check-in* Foursquare membutuhkan perangkat GPS (*Global Positioning System*) untuk mendeteksi suatu lokasi. Saat ini situs Ngubek.com yang diakses melalui *mobile browser* tidak dapat menjalankan perangkat GPS, dikarenakan *mobile browser* tidak memiliki hak akses untuk menggunakan perangkat GPS. Hal ini menyebabkan pendeteksian suatu lokasi tidak akurat.

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Ngubek.com merupakan situs wisata dan panduan perjalanan Kota Bandung yang berisi informasi yang meliputi kuliner, belanja, akomodasi, hiburan & seni, jasa, *health & beauty*, olah raga dan transportasi. Sesuai dengan ketentuan pelayanan, pengguna dapat menggunakan fasilitas yang ada seperti memberi komentar pada dan memberikan ulasan pada suatu tempat. [8]

Perkembangan perangkat *mobile* saat ini berjalan sangat cepat. Perkembangan tersebut diikuti oleh kehadiran berbagai macam sistem operasi dengan fitur yang canggih, diantaranya Symbian, BlackBerry, Apple, dan Windows Mobile. Pada bulan November 2007 lahirlah sistem operasi Android yang dikembangkan oleh Google. Pada tahun ini Android berkembang cukup tinggi jika dibandingkan dengan sistem operasi lain. Sebuah artikel dari *Bussiness Insider* menggambarkan bahwa saat ini pengguna Android di dunia mencapai 37%, cukup jauh jika dibandingkan sistem operasi lainnya seperti Apple yang mencapai 17%, BlackBerry 15%, Symbian 25%, dan Windows Mobile 6%. Salah satu kelebihan sistem operasi Android yang tidak ada pada sistem operasi lain adalah *open source* (sumber terbuka). Sehingga bisa dikembangkan oleh siapapun. Hal tersebut menyebabkan banyak *vendor smartphone* yang ikut mengembangkan dan menggunakan teknologi Android. Kelebihan dari sistem operasi lain seperti BlackBerry yaitu fasilitas BBM (*BlackBerry Messenger*), dimana pengguna bisa